

RETE SCUOLE DELLE GIUDICARIE

- Tavolo per l'Orientamento -

Istituto Comprensivo del Chiese

Istituto Comprensivo Giudicarie Esteriori

Istituto Comprensivo di Tione

Istituto Comprensivo Val Rendena

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE ORIENTATIVE

PREMESSA

L'impianto che il nostro gruppo di lavoro ha voluto dare al ***Curricolo verticale per competenze orientative*** nasce da un'attenta analisi sia dei più significativi modelli teorici e applicativi sul tema, sia dei principi fondanti in termini normativi.

Costruire una nuova didattica, che possiamo qualificare "***orientativa***" ha rappresentato una sfida in quanto ci ha condotti, dalla riflessione di partenza "*individuare la valenza orientativa delle discipline*", all'individuazione delle competenze, delle abilità e dei contenuti imprescindibili per costruire un'esperienza di rilievo e favorire la scoperta di interessi, attitudini e il potenziamento dell'autoconsapevolezza dei nostri studenti.

Si è riflettuto inoltre sull'approccio metodologico maggiormente orientante per convenire di improntare l'intero impianto su una didattica attiva, partecipata e laboratoriale in modo da condurre gli studenti alla riflessione, al problema, al cogliere soluzioni, alla costruzione delle loro capacità sostenendo il processo di apprendimento in tutte le sue fasi.

Per favorire le azioni orientative si è partiti dall'assunto che la progettazione in tale direzione non può essere improvvisata e lasciata al caso ma deve essere dettagliata, approfondita in modo da favorire la costruzione di competenze orientative generali propedeutiche alle specifiche e in futuro professionalizzanti. Per fare questo, in chiave di ottimizzazione dei risultati, abbiamo progettato, nel rispetto della verticalità e della gradualità, calandoci nel contesto in cui ogni giorno siamo chiamati ad operare e ci siamo confrontati sulle potenzialità cognitive ed emozionali dei nostri alunni per individuare un criterio di progressività degli apprendimenti.

Abbiamo favorito attività che, oltre ad assicurare l'acquisizione di competenze di base, fossero volte ad implementare l'autonomia, il successo nelle situazioni problematiche e l'apprendere in chiave orientativa attraverso le discipline.

In questo modo siamo convinti che i contenuti e le azioni didattiche rappresentino strumenti fondamentali per far riflettere i nostri studenti sul contesto in cui vivono e condurli alla rielaborazione delle personali esperienze in chiave sempre più orientativa.

PRESUPPOSTI NORMATIVI

Didattica per competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Libro bianco – 1995 • Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell’Unione Europea (2006 e 2008 sulle EQF) • Decreto n. 139 del 22/08//2007 (definizione dei PSP) • DPP n. 16-48/Leg. “Regolamento stralcio per la definizione dei PSP relativi al “primo ciclo” (2010) • DPP n: 22-54/Leg. “Regolamento sulla valutazione annuale degli apprendimenti e della capacità relazionale degli studenti nonché sui passaggi tra percorsi del secondo ciclo” (2010)
Orientamento	<p>D. Lgs 15 aprile 2005 n. 76, “Definizione delle norme generali sul diritto-dovere all’istruzione e alla formazione</p> <p>D. Lgs 15 aprile 2005 n. 77. “Definizione delle norme generali relative all’alternanza scuola-lavoro”.</p> <p>Legge 11 gennaio 2007 n. 1. “Disposizioni in materia di esami di stato”.</p> <p>D. Lgs 14 gennaio 2008 n. 21 e 22. “Definizione dei percorsi di orientamento”.</p> <p>Accordo tra Governo, Regioni ed Enti locali “Linee guida del sistema nazionale sull’orientamento permanente”.</p> <p>Linee guida nazionali per l’Orientamento permanente del 19 febbraio 2014;</p> <p>DGP n. 2087 del 30 settembre 2005 “Attuazione da parte delle Istituzioni scolastiche del primo ciclo delle iniziative di orientamento e delle azioni formative di cui all’art. 4. 2 comma del decreto legislativo 15 aprile 2005 n. 76;</p> <p>DGP n. 20 del 24 gennaio 2014 “Progetto per la definizione dell’atto di indirizzo in materia di politiche sullo sviluppo della filiera scuola-formazione-lavoro”.</p>
Unione Europea	<ul style="list-style-type: none"> • Documento della Commissione Europea del 30 ottobre 2000 “Memorandum sull’istruzione e la formazione permanente”. • Risoluzione del Consiglio d’Europa del 18 maggio 2004 sul rafforzamento delle politiche, dei sistemi e delle prassi per l’orientamento lungo tutto l’arco della vita. • Decisione istitutiva dell’Europass n. 224/2004 CE del 15 dicembre 2004 “Quadro unico europeo per la trasparenza delle qualifiche e delle competenze

A livello locale, il curricolo per l’orientamento trova motivazione e legittimazione all’interno dei quattro progetti di Istituto degli IC del Chiese, Giudicarie Esteriori, Val Rendena e Tione nelle sezioni apposite.

PRESUPPOSTI TEORICI

Nella scelta dei presupposti teorici si è fatto riferimento a tre autori: Batini, Pombeni e Varaniche, pur nella loro unicità e specificità, presentano un pensiero complementare. In questo modo si pensa di fornire una visione il più completa possibile di un orientamento efficace.

Da **Federico Batini**: “*La didattica orientativa e le competenze*”; Estratto: “*Verso una didattica orientativa*”

Verso una didattica orientativa

(...) Occorre, probabilmente, ripartire da qui, da questa centralità del processo di apprendimento come partecipazione ad una relazione educativa. Senza privarsi della possibilità di intervenire anche nel breve periodo attraverso la sperimentazione di progetti didattici già messi in atto dai colleghi (buone pratiche), è possibile iniziare un percorso di riflessione e messa in discussione del proprio ruolo.

Il primo passo è accettare di divenire dei “professionisti riflessivi” (Schön D.A., 1993), che apprendono quotidianamente dalla propria azione e dal confronto con gli alunni, con gli altri membri dell’organizzazione scolastica e con i saperi esperti che è sempre più facile incontrare sulla propria strada grazie all’utilizzo delle nuove tecnologie.

Ma occorre anche costruire una nuova didattica, che possiamo denominare “didattica orientativa” che tenga conto di tutto quanto sopra espresso e che abbia, al tempo, presenti le forti necessità orientative (non soltanto in ottica professionale o formativa ma anche esistenziale) delle quali oggi i soggetti hanno bisogno. Questo bisogno postula l’emergenza di competenze da consegnare ai ragazzi/e dalle quali la scuola non può esimersi: competenze di scelta, competenze di selezione, competenze di autodirezione, competenze progettuali.

Quali possono essere le caratteristiche che ci aiutino a definire una didattica orientativa:

- la didattica orientativa parte da un’antropologia positiva: tutte le persone hanno risorse per costruire delle competenze e per esercitare un controllo attivo sulla propria esistenza e sui propri processi di sviluppo (si utilizzano pertanto *metodologie didattiche*, come quelle narrative, che consentono ai soggetti di costruirsi competenze orientative generali e di riconoscere le risorse di cui sono portatori), per far conoscere e riconoscere le conoscenze e le competenze man mano che si acquisiscono (il che comporta l’utilizzo di procedure di negoziazione, problematizzazione e di co-costruzione);
- la didattica orientativa riguarda *tutti i cicli scolastici* in verticale, dalla scuola materna fino, almeno, alla scuola superiore, ma anche oltre: nell’educazione degli adulti, nel *lifelong learning*, nella formazione continua, nell’istruzione universitaria;
- la didattica orientativa è trasversale e transdisciplinare: portatrice di apprendimenti strategici, trasversali, metacognitivi;

- la didattica orientativa è tesa a *costruire e/o potenziare le risorse della singola persona* in apprendimento, partendo da quelle che sono già in possesso dei soggetti;
- la didattica orientativa mira a valorizzare ed esplicitare l'*aspetto formativo delle discipline* negli interventi *quotidiani* in classe e a realizzare percorsi di studio multidisciplinari;
- la didattica orientativa è supportata da un *progetto dettagliato* del processo di apprendimento e della *aperta dichiarazione delle competenze* in uscita a cui si tende;
- la didattica orientativa deve essere progettuale, realistica ed operativa: intenzionale, partecipata (coinvolgimento), concreta, operativa, relata alla vita quotidiana dei soggetti ed al loro ambiente di vita;
- la didattica orientativa vuole essere pragmatica e spendibile: valorizza sia il processo che il prodotto, mirando a risultati concreti, visibili, autopercepibili, funzionali ed immediatamente utilizzabile nella vita quotidiana, nella propria esperienza;
- la didattica orientativa incentiva la riflessione su di sé: vuole generare stimoli, riflessioni, estensioni dell'esperienza personale, capacità di autovalutazione e dunque assunzione di responsabilità;
- la didattica orientativa è tesa a istituire *continuità* (per un apprendimento significativo) tra i diversi cicli scolastici sia mediante appositi laboratori di continuità su argomenti interdisciplinari sia mediante un apposito tutorato da parte degli studenti degli ultimi anni nei confronti dei giovani in ingresso sia mediante la definizione di curricoli verticali sia mediante apposite lezioni ai ragazzi che si sono iscritti per consentire loro di sperimentare cosa può significare realmente frequentare la scuola in cui si sono iscritti;
- L'incisione sulla realtà, la comprensibilità e la verificabilità pratica di una didattica pure complessa, come è questa che abbiamo qui proposto, possono costituire un nuovo significato per la scuola e per l'apprendimento, facilitando così un rinnovamento nell'auspicio di nuove forme, più piene e reali di cittadinanza.

Da *Maria Luisa Pombeni*

Estratto dall'intervento al convegno "Tavolo per l'orientamento" Tione 2007

Presupposti culturali e metodologici.

La centralità della persona nel processo di orientamento

Alla base degli obiettivi del piano nazionale di orientamento del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca viene assunto un approccio che mette al centro di questo processo la persona con le sue specificità (età, genere, appartenenze sociali e culturali, valori e aspirazioni personali, ecc.) e con un diretto collegamento con i suoi contesti di vita.

In accordo con le più recenti riflessioni europee in materia di orientamento, il piano riconosce l'importanza di un orientamento che accompagna la persona lungo tutto l'arco di vita e ribadisce l'importanza di caratterizzare le diverse azioni a sostegno di questo processo in funzione della specificità dei bisogni orientativi del singolo e dei diversi gruppi sociali che connotano le fasi del ciclo evolutivo dall'infanzia alla vita adulta.

L'evoluzione del contesto sociale ed economico all'interno del quale la persona costruisce il proprio auto-orientamento richiede oggi un potenziamento sempre maggiore delle competenze personali e una conoscenza attiva del contesto esperienziale che costituisce lo scenario di riferimento per la costruzione di una progettualità personalizzata.

La prospettiva di una scelta scolastica e professionale in grado di delineare un percorso di sviluppo lineare per tutta la vita viene considerata ormai superata, mentre assume sempre più valore la capacità orientativa della persona di elaborare un **progetto personale** che si consolida progressivamente attraverso percorsi diversi e che è in grado di ridefinirsi in maniera soddisfacente nel fronteggiamento di specifiche esperienze di transizione.

L'**orientamento** viene inteso come **bene individuale**, in quanto principio organizzatore della progettualità di una persona capace di interagire attivamente con il proprio contesto sociale e **come bene collettivo**, in quanto strumento di promozione del successo formativo e di sviluppo economico del paese.

Anche in una prospettiva di orientamento che non si esaurisce con la scelta scolastica e la transizione dei giovani al mondo del lavoro, la **centralità della fase formativa** rimane un **nodo strategico**:

a) **per la persona** che deve avere l'opportunità, durante il percorso formativo, di *costruirsi delle competenze orientative* adeguate ad accompagnare il proprio processo di orientamento lungo tutto l'arco della vita e di *sviluppare una progettualità personale* sulla quale innescare scelte progressivamente sempre più specifiche;

b) **per l'istituzione** che deve svolgere un ruolo strategico sia nel *sostegno al sistema scolastico-formativo* per l'esercizio delle sue funzioni orientative, sia nel *coordinamento delle risorse* che interagiscono attivamente con il sistema per il pieno raggiungimento degli obiettivi orientativi di propria competenza, sia nella *costruzione di un sistema nazionale* finalizzato ad integrare politiche dell'istruzione e della formazione e politiche del lavoro in un'ottica di orientamento lungo tutto il ciclo di vita.

Il sistema dell'istruzione e della formazione è impegnato a dare risposte soddisfacenti a bisogni orientativi specifici della fase di vita in cui l'esperienza dominante per la persona è quella legata all'apprendimento.

In particolare, gli interventi educativi tendono a favorire:

a) la maturazione di un *metodo* (uno stile, una cultura, un insieme di atteggiamenti, ecc.) centrato sull'approccio dell'**auto-orientamento**;

b) lo sviluppo di *competenze orientative*, non immediatamente finalizzate alla gestione di compiti orientativi concreti, ma funzionali ad acquisire una capacità di attivazione critica nei confronti dei problemi, di canalizzazione delle energie rispetto ad obiettivi, di responsabilizzazione verso gli impegni, eccetera;

c) la capacità di *monitorare in senso orientativo il percorso* formativo in essere, attraverso una riflessione consapevole sulla sua evoluzione e l'identificazione di eventuali strategie di miglioramento;

d) *l'educazione alla progettualità personale* che non coincide immediatamente con situazioni di scelta ma ne crea i prerequisiti necessari;

e) la valorizzazione orientativa di *situazioni esperienziali diverse* (di tipo formativo, di impatto con il mondo del lavoro) per favorire quel processo di sperimentazione di sé e di conoscenza (non solo informazione astratta) dei contesti formativi e produttivi;

f) la capacità dei sistemi di rispondere efficacemente ai bisogni di **ri-orientamento** della persona in ogni fase della vita.

Compito della scuola, dei genitori, degli Enti Locali, delle Istituzioni tutte è quello di aiutare i ragazzi ad acquisire quel bagaglio di competenze essenziali per il loro sviluppo e la loro maturazione. Ci riferiamo, in particolare, a competenze come la stima, la fiducia, la sicurezza e la decisione. La complessità dell'intervento che vede coinvolti e responsabili più Soggetti, a cominciare dai genitori, richiede anche per essi iniziative formative anche congiunte, genitori e docenti, perché cresca la reciproca conoscenza, migliori la comunicazione e si acquisisca responsabilità rispetto alla nuova cultura dell'orientamento e alle relative linee d'azione.

Da *Andrea Varani*

Didattica costruttivista (da «Cercare e cercarsi, estratto»)

... gli individui sono condotti a definire se stessi e il proprio ambiente di vita basandosi sulle fonti soggettive della propria conoscenza ...

... sono aiutati a progettare un proprio percorso di vita attraverso una ridefinizione della propria immagine, comunque basata sui personali schemi interpretativi della realtà, ma costruiti nell'interazione con l'orientatore...

... Il soggetto viene visto come elemento attivo e centrale del suo percorso di orientamento...

Dalla "Premessa: Orientare a scuola" dell'autore (pgg 15 - 30)

CURRICOLO ORIENTAMENTO COMPLETO

COMPETENZE ORIENTATIVE	ABILITÀ PRIMO BIENNIO		ABILITÀ SECONDO BIENNIO		ABILITÀ TERZO BIENNIO		ABILITÀ QUARTO BIENNIO	
CONSAPEVOLEZZA META / EMOZIONALE	Relazionarsi con gli altri in contesti diversi		Cogliere la molteplicità delle emozioni e dei sentimenti		Riconoscere la molteplicità delle emozioni e dei sentimenti in contesti di cambiamento		Cogliere la molteplicità delle emozioni e dei sentimenti in età adolescenziale	
	Riconoscere i propri stati d'animo	05 06 10 12 19	Distinguere nel proprio vissuto il piano emotivo/interiore da quello fattuale	02 07 08 18 19	Individuare i propri stati d'animo e le emozioni nelle fasi di passaggio tra un ordine di scuola e l'altro	22 23a 27	Riconoscere ed esprimere i propri stati d'animo, i propri sentimenti e i loro cambiamenti	26 27 31 32
	Narrare i vissuti emotivi in contesti spazio-temporali situati (prima, adesso, dopo, dove e quando)		Esprimere i propri stati d'animo		Comunicare esperienze personali riferendo i vissuti emotivi		Confrontarsi con il parere degli altri rispetto al proprio vissuto	
CAPACITÀ SOCIO/ RELAZIONALI	Partecipare alla relazione tra pari e con gli adulti	04 05 06 10	Partecipare costruttivamente alla relazione tra pari e con gli adulti	02 09 15	Interagire con pari ed adulti, in modo rispettoso e significativo	22 23 25	Costruire relazioni interpersonali tra pari e con gli adulti, in modo responsabile e significativo	26 28
	Partecipare in modo attivo al lavoro di piccolo gruppo	11 12 15 19	Partecipare in modo attivo al lavoro di gruppo, rispettando i ruoli assegnati	17 18 19 20	Partecipare in modo propositivo al lavoro di gruppo confrontandosi e rispettando le idee altrui	23a 28 29	Partecipare al lavoro di gruppo, in modo responsabile e consapevole	

	Comprendere il valore delle regole e rispettarle		Condividere, interiorizzare e rispettare regole comuni		Cogliere la necessità di regole condivise nella comunità e impegnarsi a rispettarle		Rispettare e far rispettare le regole condivise e interiorizzate	
	Partecipare alle attività della scuola con atteggiamento positivo		Partecipare alle attività della scuola con atteggiamento costruttivo		Partecipare alle attività della scuola con atteggiamento responsabile		Partecipare alle attività della scuola con atteggiamento propositivo	
	Costruire la propria identità nella relazione con l'insegnante		Costruire la propria identità nella relazione con i pari		Costruire la propria identità in relazione al nuovo contesto		Riconoscere e distinguere identità personale e identità di gruppo	
GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	Comprendere e utilizzare semplici indicazioni relative alle attività, all'uso di spazi e materiali scolastici	01 03 04 05 06 10	Reperire, comprendere e utilizzare indicazioni relative allo svolgimento delle attività scolastiche	13 14 20	Comprendere e utilizzare in autonomia indicazioni relative all'organizzazione e alle regole di nuovi contesti	22 23 23a 34	Reperire, comprendere e utilizzare indicazioni relative all'organizzazione e alle regole di nuovi contesti	33
	In base alle indicazioni ricevute svolgere semplici incarichi funzionali alla vita scolastica		In base alle indicazioni trovate, svolgere incarichi funzionali alla vita scolastica		In base alle indicazioni ricevute svolgere incarichi funzionali alla vita di nuovi contesti		In base alle indicazioni trovate, svolgere incarichi funzionali alla vita di nuovi contesti	
	Individuare informazioni in un messaggio secondo criteri dati		Ricerca e individuare informazioni in un messaggio secondo		Ricerca, individuare e rielaborare informazioni in un messaggio		Ricerca e confrontare informazioni in messaggi provenienti da contesti diversi	

			critéri scelti in autonomia					
	Collegare al proprio vissuto le informazioni individuate		Ricerca informazioni collegate al proprio vissuto e ai propri interessi		Ricerca informazioni collegate al proprio vissuto e ai propri interessi, e utilizzarle per orientarsi nelle scelte		Ricerca informazioni collegate al proprio vissuto e ai propri interessi, e utilizzarle per iniziare a costruire il proprio progetto di vita	
SOLUZIONE DEI PROBLEMI	Individuare un singolo problema e segnalarlo	<u>15</u> <u>21</u>	Individuare una situazione problematica e segnalarla	<u>07</u> <u>15</u> <u>17</u> <u>20</u> <u>21</u> <u>22</u>	Individuare, attraverso il confronto, singoli problemi	<u>29</u>	Individuare, attraverso il confronto, una situazione problematica	<u>29</u> <u>32</u> <u>33</u>
	Descrivere il problema nei suoi aspetti principali		Descrivere la situazione problematica nei suoi diversi aspetti		Definire il problema attraverso l'analisi dei dati e il confronto con gli altri		Definire la situazione problematica attraverso l'analisi dei dati e il confronto con gli altri	
	Formulare ipotesi per la soluzione di un problema coordinati da una figura adulta		Formulare ipotesi per la soluzione di un problema in gruppi di lavoro, coordinati da una figura adulta		Formulare ipotesi per la soluzione di una situazione problematica		Formulare ipotesi per la soluzione di una situazione problematica in gruppi di lavoro	
	Scegliere, con l'aiuto di un adulto, la soluzione più adatta per un problema		Scegliere la soluzione più adatta per un problema		Scegliere la soluzione più adatta per una situazione problematica		Scegliere la soluzione più adatta per una situazione problematica e verificarne la fattibilità	
AUTONOMIA	Organizzarsi nell'uso del materiale scolastico personale	<u>01</u> <u>03</u> <u>04</u>	Utilizzare i materiali scolastici personali e di classe	<u>07</u> <u>13</u> <u>14</u>	Utilizzare in modo funzionale i materiali scolastici nella	<u>29</u> <u>30</u>	Scegliere e utilizzare in modo funzionale i materiali scolastici	<u>29</u>

					complessità del nuovo contesto			
	Rispettare le consegne e i tempi nell'esecuzione di un compito assegnato	<u>16</u>	Rispettare le consegne e i tempi nell'organizzazione del lavoro settimanale	<u>19</u> <u>20</u>	Organizzare la propria vita scolastica in modo sempre più efficace		Pianificare la propria vita scolastica ed extrascolastica per rendere proficuo il lavoro	
ATTEGGIAMENTO META-COGNITIVO	Utilizzare il corpo per sentire, fare, scoprire, conoscere e costruire l'identità corporea	<u>05</u> <u>11</u> <u>19</u> <u>21</u>	Padroneggiare semplici strategie per comprendere la realtà circostante	<u>02</u> <u>07</u> <u>09</u> <u>18</u> <u>19</u> <u>20</u> <u>21a</u>	Padroneggiare semplici strategie per comprendere la nuova realtà scolastica	<u>22</u> <u>23</u> <u>23a</u> <u>24</u>	Affrontare una situazione tenendo conto delle proprie capacità e criticità	<u>24</u> <u>26</u> <u>31</u>
	Riconoscere le strategie utilizzate nell'acquisizione delle abilità di base, nel confronto con i pari e con l'insegnante		Riconoscere le strategie utilizzate nell'acquisizione di abilità complesse e in riferimento alle discipline		Ricostruire autonomamente le strategie utilizzate nell'acquisizione delle abilità complesse in riferimento alle attività d'aula		Riconoscere, nel confronto con il docente, tra le varie strategie le più idonee all'apprendimento personale	
	Riconoscere possibili difficoltà nello svolgimento di un'attività		Riconoscere le proprie difficoltà nello svolgimento di un'attività		Affrontare un'attività tenendo conto delle proprie capacità e difficoltà		Affrontare una situazione tenendo conto delle proprie capacità e difficoltà	
	Sviluppare la capacità di sapersi proiettare nel futuro		Elaborare semplici progetti in vista di un obiettivo personale		Sapersi orientare nel passaggio di scuola		Saper elaborare fasi progettuali per raggiungere obiettivi personali o di gruppo	
CAPACITÀ DECISIONALE	Individuare nelle situazioni che richiedono una scelta le possibili		Individuare nelle situazioni che richiedono una scelta le possibili	<u>07</u> <u>17</u> <u>20</u> <u>22</u>	Individuare nelle situazioni che richiedono una scelta le possibili	<u>29</u>	Riconoscere l'eventuale necessità di rivolgersi a un esperto per Individuare, nelle	<u>26</u> <u>29</u> <u>31</u> <u>32</u>

	alternative, con la guida di un adulto		alternative, anche con l'aiuto di un adulto		alternative, anche con l'aiuto di un esperto		situazioni che richiedono una scelta, le possibili alternative	33
	Scegliere, con l'aiuto di un adulto, l'alternativa più consona alle proprie esigenze		Scegliere, con l'aiuto di un adulto, l'alternativa più consona alle proprie esigenze e al contesto	21a	Scegliere autonomamente l'alternativa più consona alle proprie esigenze e al contesto		Scegliere autonomamente l'alternativa più consona avendo valutato le possibili conseguenze	

Proposta 01	<u>AVVIO ALL'ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO SCUOLA E USO DEL DIARIO</u>
Competenza orientativa	Autonomia Gestione delle informazioni
Abilità	Organizzarsi nell'uso della cartella e dei propri oggetti scolastici Saper utilizzare il diario, leggere l'orario Comprendere e usare semplici informazioni orali e scritte relative all'uso dei materiali scolastici
Proposta per	Primo biennio
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione del diario e ipotesi sul suo utilizzo CONVERSAZIONE INTRODUTTIVA Cos'è il diario? Sfogliamo insieme, cosa vediamo? A cosa potrà servire? Facciamo delle ipotesi Come si potrà usare? Facciamo delle ipotesi • Scelta dei colori per le diverse discipline USO DEI COLORI Nei primi giorni dell'anno si decide con i bambini un colore differente da assegnare ad ogni disciplina Si possono colorare con i colori scelti L'orario settimanale (che, in questo modo, diventa immediatamente leggibile) Le copertine dei quaderni (con tecniche diverse: tempera, timbri, collage...) Il quadratino vicino alla foto della maestra Si può avviare l'attività già nel primo quadrimestre. • Condivisione delle modalità di utilizzo del diario L'insegnante scrive la consegna direttamente sul quaderno del bambino (può essere un'etichetta da incollare) Fa aprire il diario alla pagina prevista per il compito (con i bambini i primi giorni di scuola si può costruire un segnalibro da tenere nel diario). Il bambino fa un pallino del colore del quaderno (e quindi della disciplina) dove ha il compito da fare. Proseguendo con l'attività anche in classe seconda, si aiutano i bambini prima ad associare al pallino colorato anche l'indicazione del compito: es: "addizioni", poi ad eliminare il pallino lasciando solo la dicitura.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Diario

Proposta 02	<u>LE EMOZIONI</u>
Competenza orientativa	Consapevolezza meta emozionale. Capacità socio/relazionali. Atteggiamento meta cognitivo.
Abilità	Riconoscere la molteplicità delle emozioni e dei sentimenti. Essere gradualmente consapevole dei propri stati d'animo. Esprimere i propri stati d'animo. Collaborare con un gruppo di coetanei. Lavorare sulla costruzione di una positiva immagine di sé.
Proposta per	Classe terza
Fasi di lavoro (proposta 1)	<ul style="list-style-type: none"> • FASE 1: La lettura del libro “Sei folletti nel mio cuore”. Durante questa prima fase, finalizzata a promuovere “il piacere della lettura” ci si concentrerà esclusivamente sulla lettura del libro prestando particolare attenzione alla progettazione degli spazi e dei tempi, al fine di creare condizioni favorevoli e confortevoli per consentire ai bambini di immergersi nella magia della storia sollevandoli da qualsiasi tipo di eventuali “ansie da prestazione” connesse ad abilità strumentali. La motivazione risiede nel voler contribuire a gettare le basi per formare la personalità del futuro “vero lettore” cioè della persona che sceglie di leggere per il puro piacere di farlo, ovvero perché ne ricava un’esperienza emozionante e non subordinata al senso del dovere o a vantaggi secondari. • FASE 2: Rielaborazione dei contenuti in chiave emozionale - Utilizzo dei materiali LIM. Frugando nei materiali utilizzabili con la LIM http://www.rosalbacorallo.it/libro%20emozioni.html gli alunni potranno cimentarsi in stimolanti attività (Giochi interattivi, esperienze di Brainstorming, quiz a risposta aperta e scelta multipla, disegno e collage digitale, etc.) che traggono spunto dalle vicende dai luoghi e dai personaggi della storia e che saranno funzionali a perseguire i seguenti obiettivi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere, accettare le proprie e le altrui emozioni. ✓ Collegare le emozioni agli eventi che le determinano. ✓ Distinguere le emozioni piacevoli e spiacevoli. ✓ Acquisire strategie comportamentali idonee per gestire correttamente i diversi stati emotivi. • FASE 3: Rielaborazione creativa attraverso la didattica laboratoriale. Questa terza fase prevede la progettazione da parte dei docenti di percorsi laboratoriali che permettano una rielaborazione creativa dei contenuti appresi. A tal proposito, tenendo nella dovuta considerazione esigenze formative, attitudini e inclinazioni dell’utenza si potrà scegliere di associare la tematica emozionale ad una o più forme espressive le cui attività sfoceranno nella realizzazione di “prodotti” individuali o collettivi.

	<ul style="list-style-type: none"> • FASE 4: Incontro conclusivo. <p>Questa fase prevede l'organizzazione di un evento conclusivo e rappresentativo dei prodotti degli alunni. In tale occasione gli alunni che hanno partecipato al progetto si potranno incontrare ed interagire tra loro attraverso un dibattito sulle tematiche del libro e del percorso. (Organizzazione di gruppi misti, piccoli workshop autogestiti dai bambini, mostra, ...)</p>
<p>Fasi di lavoro (proposta 2)</p>	<p>Fase preparatoria: lettura in classe del libro</p> <ul style="list-style-type: none"> • FASE 1 <p>Brainstorming sul significato di emozione Per ogni emozione si è poi proceduto così: Preparazione di un cartellone con il colore e il nome dell'emozione A ogni bambino (e insegnante :-)) è stato consegnato un biglietto sul quale scrivere una o più parole che richiamassero quell'emozione. I biglietti sono poi stati incollati sui cartelloni. L'insegnante ha letto tutti i biglietti lasciando libertà ai bambini di farsi riconoscere o meno. Conversazione libera su "come mi sento quando..."</p> <ul style="list-style-type: none"> • FASE 2 <p>Individuazione di altre emozioni (quelle del libretto sembravano insufficienti a descrivere gli stati d'animo che si susseguono nel corso di una giornata).</p> <ul style="list-style-type: none"> • FASE 3 <p>Realizzazione di cerchi con i colori delle emozioni. Ogni bambino ha incollato sul proprio banco una taschina trasparente nella quale collocare il cerchio per comunicare agli altri le proprie emozioni. I bambini sono liberi di cambiare i cerchi nel corso della giornata</p> <ul style="list-style-type: none"> • FASE 4 <p>Ogni bambino è invitato a scegliere il folletto (l'emozione) che più di frequente gli fa visita, a rappresentarlo e a descrivere come si sente quando in lui è presente quell'emozione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • FASE 5 <p>Sintesi dell'attività, confronto e considerazioni.</p>
<p>Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)</p>	<p>Il libro, intorno al quale ruota l'iniziativa progettuale, è "<u>Sei folletti nel mio cuore</u>" un testo di narrativa psicologicamente orientata, pubblicato dalle edizioni Erickson, che attraverso le avventure di Tommy, un bambino che non sopporta di esser definito dai grandi "troppo sensibile" e dei buffi folletti che abitano il suo cuore</p> <p>http://www.rosalbacorallo.it/libro%20emozioni.html</p>

QUALCHE PROPOSTA

(Nella seguente tabella sono proposti alcuni spunti operativi da personalizzare o ampliare secondo le proprie esigenze)

Laboratorio	Attività
Linguistico	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare con le parole trovando rime, inventando formule magiche, efilastrocche • Rielaborare la storia, vissuti emozionali reali o immaginari attraverso il fumetto • Produrre testi di fantasia immaginando di trovarsi "nei luoghi dei sogni" • Costruire il libro del cuore " un prezioso contenitore delle emozioni"http://www.rosalbacorallo.it/costruire-libro-emozioni.html
Musicale	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi liberamente lasciando fluire le emozioni che la musica evoca ed esprimerle attraverso il corpo • Costruire la discografia delle emozioni (individualmente/gruppo) • Creare coreografie che rappresentano i diversi stati emotivi • Inventare testi di canzoni su basi musicali <p>http://www.rosalbacorallo.it/canzoni_sulle_emozioni.html</p>
Multimediale	<ul style="list-style-type: none"> • Giocare con le Emoticon (ricercarle su internet, decodificarle, riprodurle, inserirle in collages digitali) • Rappresentare le emozioni utilizzando programmi di grafica • Realizzare collage digitali con le immagini dei personaggi della storia • Creare presentazioni e/o ipermedia con Notebook, Power Point, etc. <p>http://www.rosalbacorallo.it/emoticons%20animate%20emozioni.html</p>
Artistico	<ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi in ottica emozionale a opere artistiche figurative/ astratte • Produrre opere astratte utilizzando liberamente colori e forme • Organizzare una mostra con elaborati grafici, pittorici, plastici... • Creare il museo virtuale/reale delle emozioni <p>http://www.rosalbacorallo.it/disegni%20quadri%20famosi.html</p>
Teatrale	<p>Drammatizzare la storia</p> <p>Vivere esperienze di role-playing indossando le maschere dei folletti</p> <p>Riprodurre le emozioni attraverso la mimica (Gioco dei cappelli) Costruire il teatrino e i burattini delle emozioni</p> <p>http://www.rosalbacorallo.it/teatrino-delle-emozioni.html</p>

Proposta 03	<u>USO DEL DIARIO E DELL'ORARIO</u>
Competenza	Autonomia
Abilità	Organizzarsi nell'uso della cartella e dei propri oggetti scolastici
Attività indicata per la classe	Classe 1° e 2°, dopo il periodo dell'accoglienza
Fasi di lavoro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Predisporre le copertine dei quaderni con colori diversi. 2. Costruzione dell'orario usando i colori relativi ai quaderni delle diverse discipline. 3. Aiutare i bambini a memorizzare l'orario facendolo ripetere all'inizio di ogni mattinata. 4. Controllare periodicamente le cartelle con gli alunni e suggerire modifiche. 5. Scrivere sul diario con sigle e colori.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Esempio di una tabella con orario colorato

	LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
1° ORA					
2° ORA					
PAUSA					
3° ORA					
4° ORA					
MENSA					
5° ORA			GRUPPI	GRUPPI	
6° ORA					
	STORIA E GEOGRAFIA	SCIENZE			
	RELIGIONE	ITALIANO			
	MATEMATICA	INGLESE			

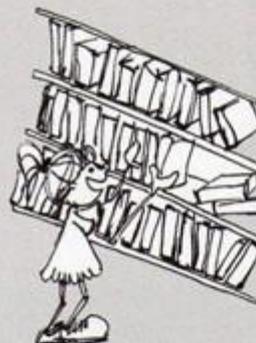
Proposta 04	<u>L'ORARIO SETTIMANALE</u>
Competenza	Autonomia
Abilità	Saper utilizzare il diario, leggere l'orario. Assumere incarichi di responsabilità rispetto alla conservazione dei materiali e alla gestione della vita di classe.
Proposta per	Primo biennio
Fasi di lavoro	<p><u>Momento 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> In base ai colori e/o simboli assegnati (vd unità 1) alle singole discipline, gli alunni, lavorando in gruppo, procedono alla compilazione e colorazione del cartellone orario da esporre in classe. Successivamente ogni alunno provvede alla realizzazione del proprio quadro orario, rispettando sempre colori-simboli-forme... <p><u>Momento 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Per un efficace avvio all'uso del diario, i bambini possono realizzare, con materiali e tecniche a piacere, un segnalibro apposito, così da risalire velocemente alla pagina con il giorno dei compiti assegnati. Sul diario i compiti possono anche non essere annotati in modo tradizionale, ma solo con il colore e/o il simbolo della disciplina corrispondente; sarà cura del bambino risalire al quaderno relativo e dell'insegnante assegnare i compiti direttamente su di esso. <p><u>Momento 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Gli alunni in gruppo individuano gli incarichi importanti per la gestione della vita di classe, attraverso l'analisi e l'osservazione dei diversi bisogni organizzativi. Quindi decidono i criteri per la rotazione di detti incarichi, così da stimolare la partecipazione di tutti. Infine vengono stabiliti dei momenti di valutazione dell'operato di ciascuno (votazione collettiva, attribuzione di punteggio...), verifica e riprogettazione per inserire eventuali correttivi. Successivamente si passa alla fase operativa in cui i bambini realizzano un cartellone, che sarà a scadenza mensile, bimestrale o annuale, per la registrazione degli incarichi. (Supporto didattico 4 Scheda 4)
Allegati, citazioni, altro..	Schede citate dal libro: Cercare e cercarsi di A. Varani (ed.Erickson) pagg 83, 84 Prossime due pagine

I nostri incarichi

Mese di _____ novembre _____

Chi fa...

il postino?	il giardiniere?	il segretario?	il bibliotecario?
Luca Matteo	Giulia Giorgio	Michele Silvia	Marta Carmen



Cosa fa...

il postino?	il giardiniere?	il segretario?	il bibliotecario?
<input type="checkbox"/> porta le circolari nelle altre classi <input type="checkbox"/> consegna la posta che arriva dalla segreteria <input type="checkbox"/> distribuisce gli Avvisi	<input type="checkbox"/> toglie ogni mattina le foglie gialle e i fiori appassiti <input type="checkbox"/> bagna le piante <input type="checkbox"/> le sistema vicino alla luce	<input type="checkbox"/> segna gli assenti <input type="checkbox"/> distribuisce i quaderni <input type="checkbox"/> fa le fotocopie	<input type="checkbox"/> riordina i libri <input type="checkbox"/> aggiorna il registro dei libri ogni volta che vengono prestati e restituiti

I nostri incarichi

Mese di _____

Chi fa...

Cosa fa...

<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____

Proposta 05	<u>DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMARIA</u>
Competenza	Capacità socio/relazionali Consapevolezza meta emozionale Gestione informazioni
Abilità	Costruire relazioni interpersonali significative e partecipare in modo attivo al lavoro di piccolo gruppo Identificare se stessi in contesti sempre plurimi Comprendere e usare semplici informazioni orali e scritte relative all'uso di spazi e materiali scolastici
Proposta per	Classe prima – fine anno scolastico
Fasi di lavoro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visita alla scuola primaria dei bambini della scuola materna per conoscere la nuova realtà scolastica, gli insegnanti e ritrovare i compagni. 2. Attività educativo-espressive: GRUPPO CRETA: ogni bambino realizzerà con le formine deibiscotti e le conchiglie il sonaglio del vento, che servirà a scacciare tutte le paure. 3. GRUPPO ALBERO DELL'AMICIZIA: con le impronte delle mani dei bambini, ritagliate e colorate, si formerà l'albero dell'amicizia. 4. GRUPPO LA LINEA DELL'ALTEZZA. Ogni bambino realizzerà una linea della sua altezza, decorata, che lo accompagnerà per tutto il biennio della primaria (per attività di storia ed altro)
Allegati, citazioni, altro..	Foto dell'attività

Progettare e attuare percorsi che favoriscono la transizione significa organizzare, curare e tenere sotto controllo il delicato momento del passaggio. Passaggio carico di emozioni, aspettative, creando situazioni, atteggiamenti ed un clima adatto ad accogliere i nuovi piccolialunni.

Il progetto valorizza le competenze già acquisite dall'alunno nel rispetto dell'azione educativa di ciascuna scuola e propone di realizzare un clima che consenta a tutti di partecipare ed essere protagonisti, favorendo una graduale conoscenza del nuovo, per agevolare il passaggio dalla scuola d'infanzia alla scuola primaria.



Proposta 06	<u>BEN ARRIVATI ALLA SCUOLA PRIMARIA!</u>
Competenza orientativa	Capacità socio/relazionale Capacità meta emozionale Gestione delle informazioni
Abilità	Costruire relazioni interpersonali significative (bambino-bambino, bambino-adulto). Narrare i vissuti emotivi in contesti spazi temporali differenti (prima, adesso, dopo, dove e quando). In base alle informazioni ricevute svolgere semplici incarichi funzionali alla vita scolastica.
Proposta per	Classe 1° - inizio anno scolastico
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> - Si racconta la storia MI MANGIO LA LUNA - Si chiede ai bambini se conoscono tutti gli animali presentati. - Si fa raccontare la storia ai bambini, aiutandosi l'un l'altro. - Ogni bambino sceglie un animale (della storia o anche no), lo ritaglia, lo colora. - Si costruisce con i bambini una “torre di animali” che arriva fino alla luna - Si discute con i bambini per arrivare al motto “L'UNIONE FA LA FORZA”. Tutti i bambini devono sentirsi importanti, anche in piccolo modo, per ottenere un fine ultimo.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Riferimenti al libro: “Mi mangio la luna” di Michael Greyniec

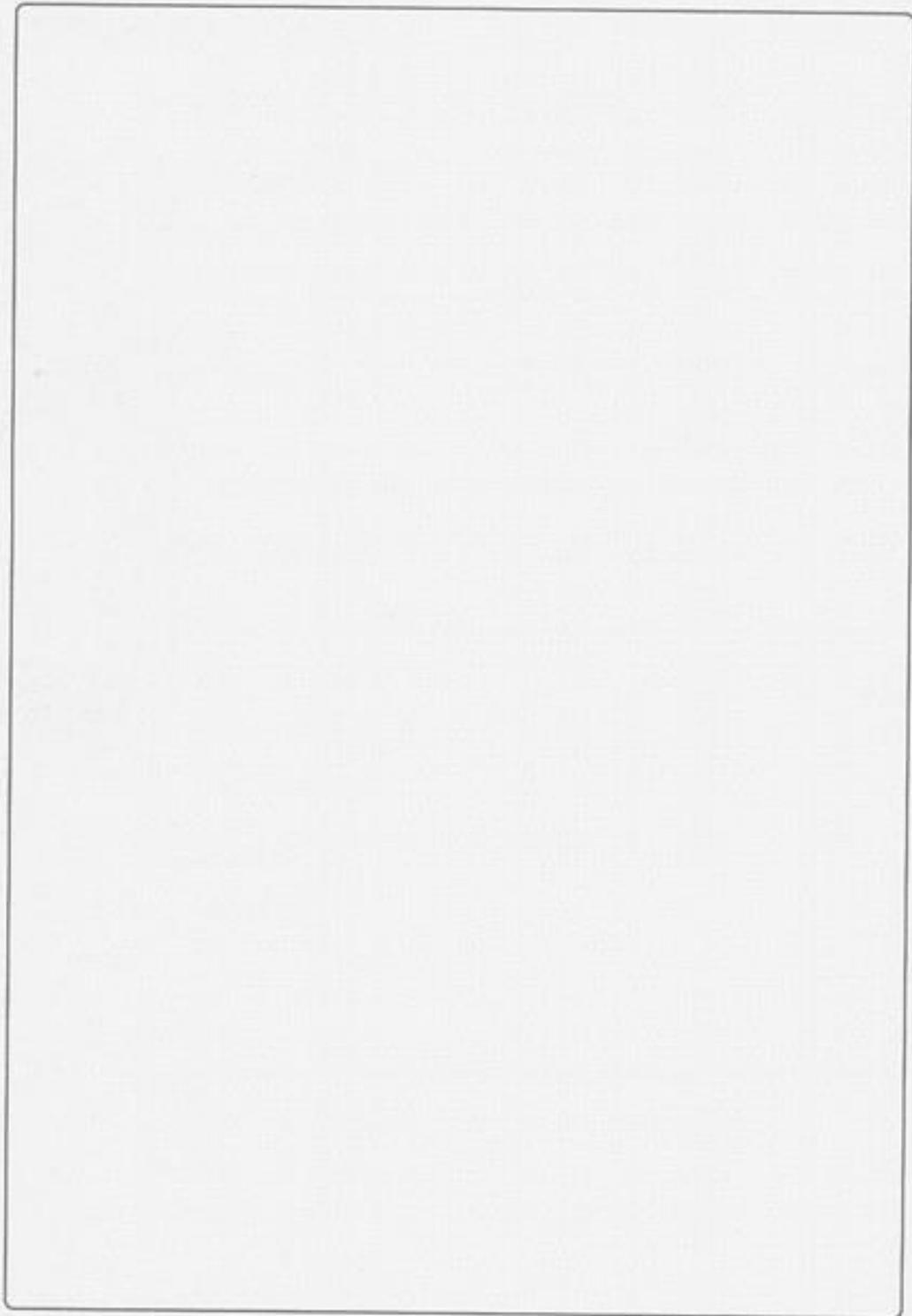
Proposta 07	<u>CORDA, SERPENTE E SALVAGENTE DI GUIDO QUARZO</u>
Competenza orientativa	Tutte
Abilità	Tutte
Proposta per	Classe quinta. Può essere utilizzato per altre classi
Fasi di lavoro	<p>Il testo può essere usato per affrontare varie tematiche: AUTONOMIA, CRESCITA E CAMBIAMENTI, FARE LE COSE PER SCELTA O COSTRIZIONE, LA LIBERTÀ DELLE SCELTE, PRENDERE LE DECISIONI GIUSTE, LE PAURE.</p> <p>Il libro si presta ad affrontare tutti gli argomenti sopra riportati. L'autore guida l'insegnante e gli alunni con delle domande stimolo, l'insegnante può cercare, partendo da queste domande, di comporre un percorso ad hoc, così come il percorso sull'autonomia qui di seguito.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. lettura di Corda, Serpente, Salvagente, lettura modificata con particolare riferimento alla parte che riguarda l'AUTONOMIA. 2. dopo la lettura si invitano gli alunni a scrivere un piccolo testo illustrando quando si sono sentiti veramente autonomi, non dipendenti. 3. Componiamo un tabellone e confrontiamo i racconti degli alunni cercando alla fine di comporre il seguente cartellone: ESSERE AUTONOMI ALLA NOSTRA ETÀ SIGNIFICA: 1- 2- 3- ... (si può anche scegliere un disegno che esprima l'idea di autonomia) 4. Si propone agli alunni di compilare il test QUANTO SEI AUTONOMO? Pag 193 Progetto di vita e orientamento 5. si può procedere l'attività utilizzando il materiale del libro Progetto di vita e orientamento pagine 194 se l'autonomia fosse un animale... un vegetale... (senza il perchè)- UNA PERSONA È AUTONOMA QUANDO... 195 PICCOLI PASSI VERSO L'AUTONOMIA 196 DIFFICOLTÀ SULLA STRADA DELL'AUTONOMIA
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Testo Di Riferimento: Corda, Serpente e Salvagente di Guido Quarzo Progetto di vita e orientamento di Farello e Bianchi (Erickson)

Proposta 08	<u>A SPASSO COL MOSTRO</u>
Competenza orientativa	Consapevolezza meta/emozionale
Abilità	Riconoscere la molteplicità delle emozioni e dei sentimenti Essere gradualmente consapevoli dei propri stati d'animo Esprimere i propri stati d'animo
Proposta per	Classe terza
	<p>1.) NARRAZIONE del racconto "A SPASSO COL MOSTRO" di Axel Schaffer e Julia Donaldson. La narrazione dovrà aver cura di coinvolgere gli alunni con l'utilizzo di intonazione adatta, gestualità ed utilizzo di oggetti evocativi (es: quando nomino la volpe, la civetta ed il serpente mostrare oggetti rappresentativi).</p> <p>2.) RAPPRESENTAZIONE del "mostro" presentato nella storia. "Disegna e/o rappresenta il Gruffalò come lo immagini tu". Mettere a disposizione dei bambini materiali diversi: cartoncini, colori di diverso tipo, stoffe, bottoni, lana, ecc.</p> <p>3.) DRAMMATIZZAZIONE DEL RACCONTO: Distribuire i ruoli agli alunni e rappresentare la storia più di una volta in modo che ogni bambino possa "interpretare" sia il ruolo del protagonista che quello di un "cattivo". L'insegnante può narrare la storia e gli alunni intervenire a seconda della propria parte.</p> <p>4.) BRAIN STORMING SULLE PAURE Gli alunni vengono disposti in cerchio e l'insegnante, anche facendo riferimento al racconto, conduce la discussione facendo emergere quali sono le paure che hanno i bambini. Ogni alunno che individua una paura la può scrivere su un cartoncino che, incollato, comporrà il cartellone delle "PAROLE DELLA PAURA". Se più bambini nominano la stessa paura, accanto alla parola verranno fatte delle crocette, per evidenziare come siano "paure condivise".</p> <p>5.) DISCUSSIONE SU COME AFFRONTARE LE PAURE Gli alunni vengono disposti in cerchio e l'insegnante conduce la discussione facendo emergere COME le paure (del cartellone composto precedentemente) possono essere affrontate. Leggere le parole della paura, trovare una strategia per affrontarle, invitare un alunno a scrivere la parola chiave. Viene così composto un nuovo cartellone delle "PAROLE DEL CORAGGIO".</p> <p>6.) COSTRUZIONE BURATTINI Dopo aver individuato la tecnica più consona (burattini di carta pesta, burattini di cartoncino, figure animate), l'insegnante divide i bambini in piccoli gruppi e assegna ad OGNI alunno un personaggio della storia da costruire ed insegna la tecnica per la costruzione del personaggio I bambini rappresentano/drammatizzano la storia, MODIFICANDOLA, affrontando la paura in modo differente e cioè usando strategie illustrate sul cartellone delle PAROLE DEL CORAGGIO. Ogni gruppo presenterà agli altri la propria storia.</p>

Proposta 09	<u>IL FEEDBACK POSITIVO</u>
Competenza orientativa	Capacità socio/relazionali Atteggiamento meta cognitivo
Abilità	Costruire relazioni interpersonali significative. Collaborare con un gruppo di coetanei in attività di gioco e di lavoro. Lavorare sulla costruzione di una positiva immagine di sé.
Proposta per	Classe quarta
Fasi di lavoro	<p>Modalità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni ragazzo scrive su un foglio (anonimo o meno, si può scegliere anche in base al clima già presente nella classe) un messaggio positivo per ciascun elemento del gruppo. Specificare le caratteristiche del messaggio: preciso, puntuale, personale. Si invita a non formulare giudizi, ma a esprimersi nei termini di “Mi piace, apprezzo di te...”. • Consegnare all’insegnante tutti i biglietti. Questi potrà scegliere se leggerli ad alta voce o consegnarli ai destinatari, che li incolleranno sulla scheda 7.1 (vedi allegati). • Una volta che i biglietti sono stati letti, dare la possibilità di rielaborare l’esperienza.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Allegato scheda 7.1 <i>Educare le life skill</i> (Erickson)

IL FEEDBACK POSITIVO

Incolla qui sotto alcuni dei feedback che hai ricevuto.



Proposta 10	<u>VERSO LA SCUOLA PRIMARIA: IL PESCIOLINO ARCOBALENO</u>
Competenza	Capacità socio/relazionale. Consapevolezza meta emozionale. Gestione delle informazioni.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire relazioni interpersonali significative (bambino-bambino, bambino-adulto). • Narrare i vissuti emotivi in contesti spaziali e temporali differenti (prima, adesso, dopo, dove e quando). • In base alle informazioni ricevute svolgere semplici incarichi funzionali alla vita scolastica.
Proposta per	Classe 1° alla fine dell'anno scolastico in collaborazione con le scuole d'infanzia del bacino d'utenza.
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • Primo incontro. Conoscenza dei bambini con un gioco Racconto della storia del pesciolino arcobaleno da parte dell'insegnante. Racconto della storia da parte dei bambini. Suddivisione dei bambini in tre sottogruppi con dei pesciolini colorati. • Altri incontri (i bambini a rotazione nei successivi tre incontri partecipano a tutte le attività) • Costruzione di un pesciolino a coppie (tutoraggio di un bambino della SP verso uno della SI) con cartoncini colorati. • Manipolazione di plastilina con realizzazione di un pesciolino (sempre a coppie). • Attività in palestra di psicomotricità.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Storia Schede di lavoro Foto di attività

Arcobaleno, il pesciolino più bello di tutti i mari

Lontano, lontano, nel profondo del mare, vive il pesciolino Arcobaleno. È il pesce più bello del mare e tutti ammirano le sue stupende scaglie, brillanti e colorate.

Eh sì, Arcobaleno ne va molto fiero!

Un piccolo pesce grigio gli dice un giorno: «Come sono belle le tue scaglie! Me ne regali una?».

«Che ti salta in mente? Fila via, sparisci!» gli risponde, superbo, Arcobaleno.

Ma, a causa del suo egoismo, rimane senza amici: quando lui arriva, tutti gli altri pesci si girano dall'altra parte e vanno via.

Il bellissimo, superbo Arcobaleno si sente triste e solo.

La stella marina allora gli suggerisce: «Vai a chiedere consiglio al saggio Ottopiedi. Forse lui ti potrà aiutare.».

Così Arcobaleno nuota fino alla buia caverna del vecchio polipo.

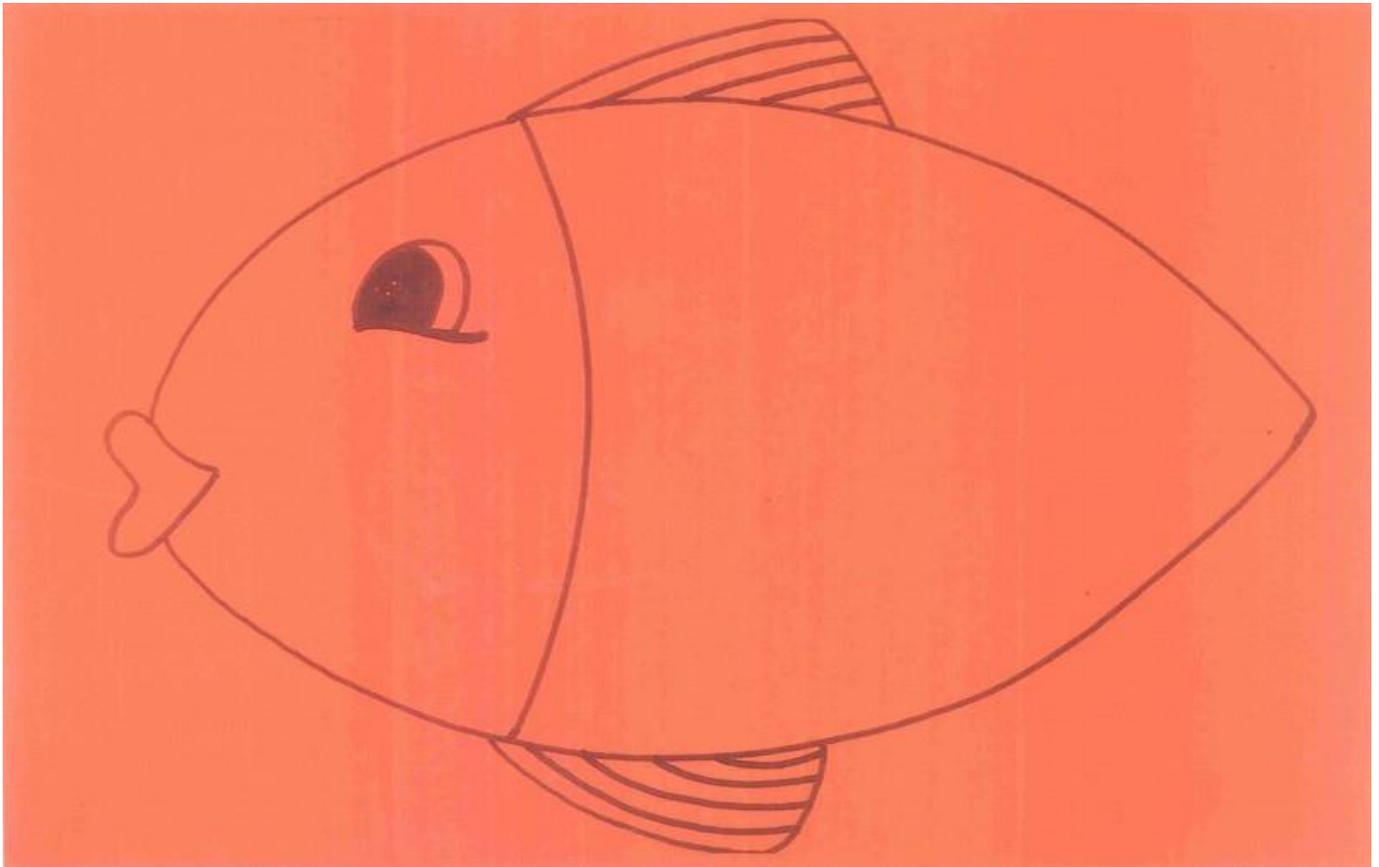
«Ascolta il mio consiglio» gli dice Ottopiedi. «Regala una scaglia ad ogni pesce che te la chiede» e poi sparisce in una nuvola d'inchiostro.

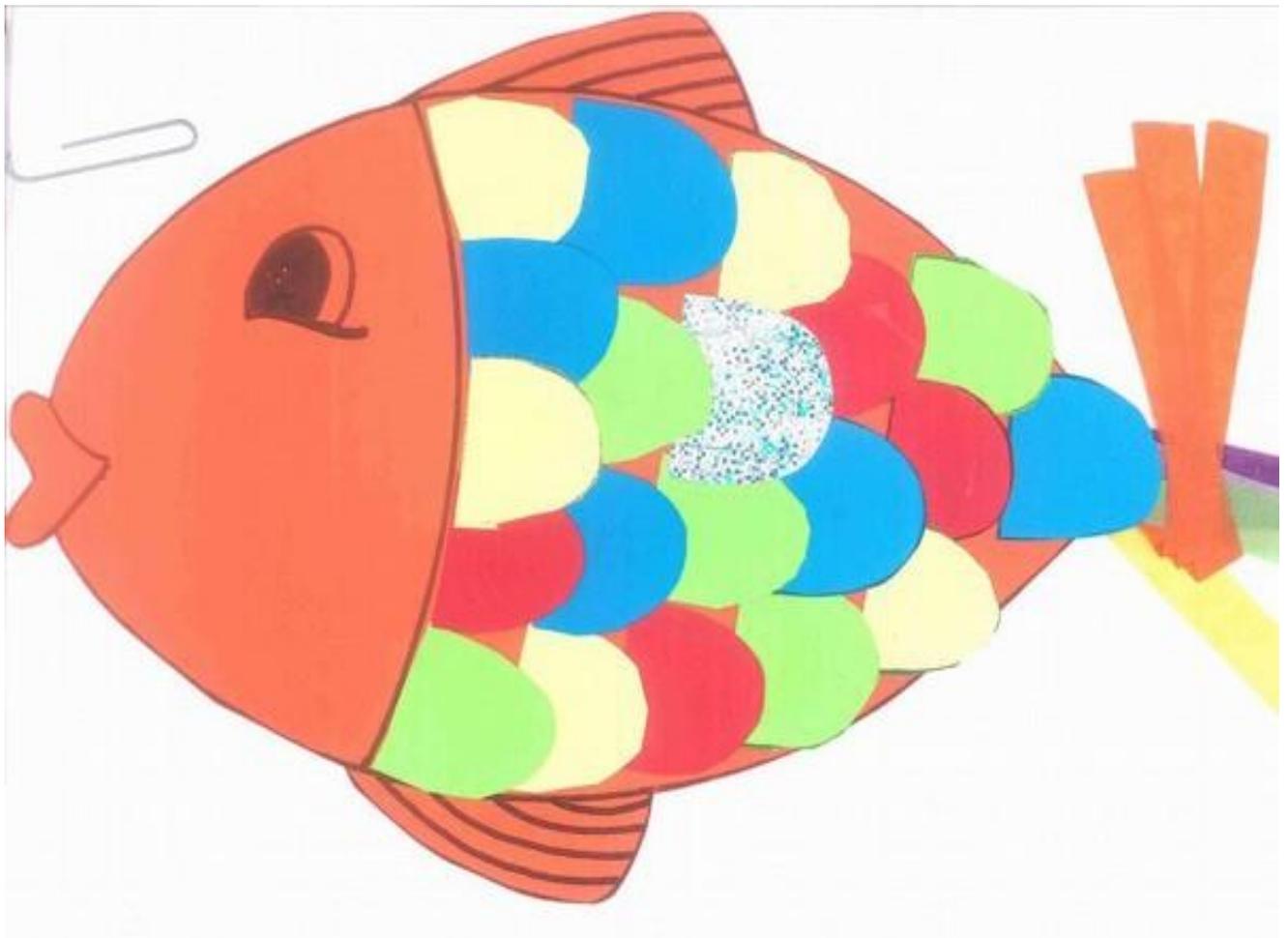
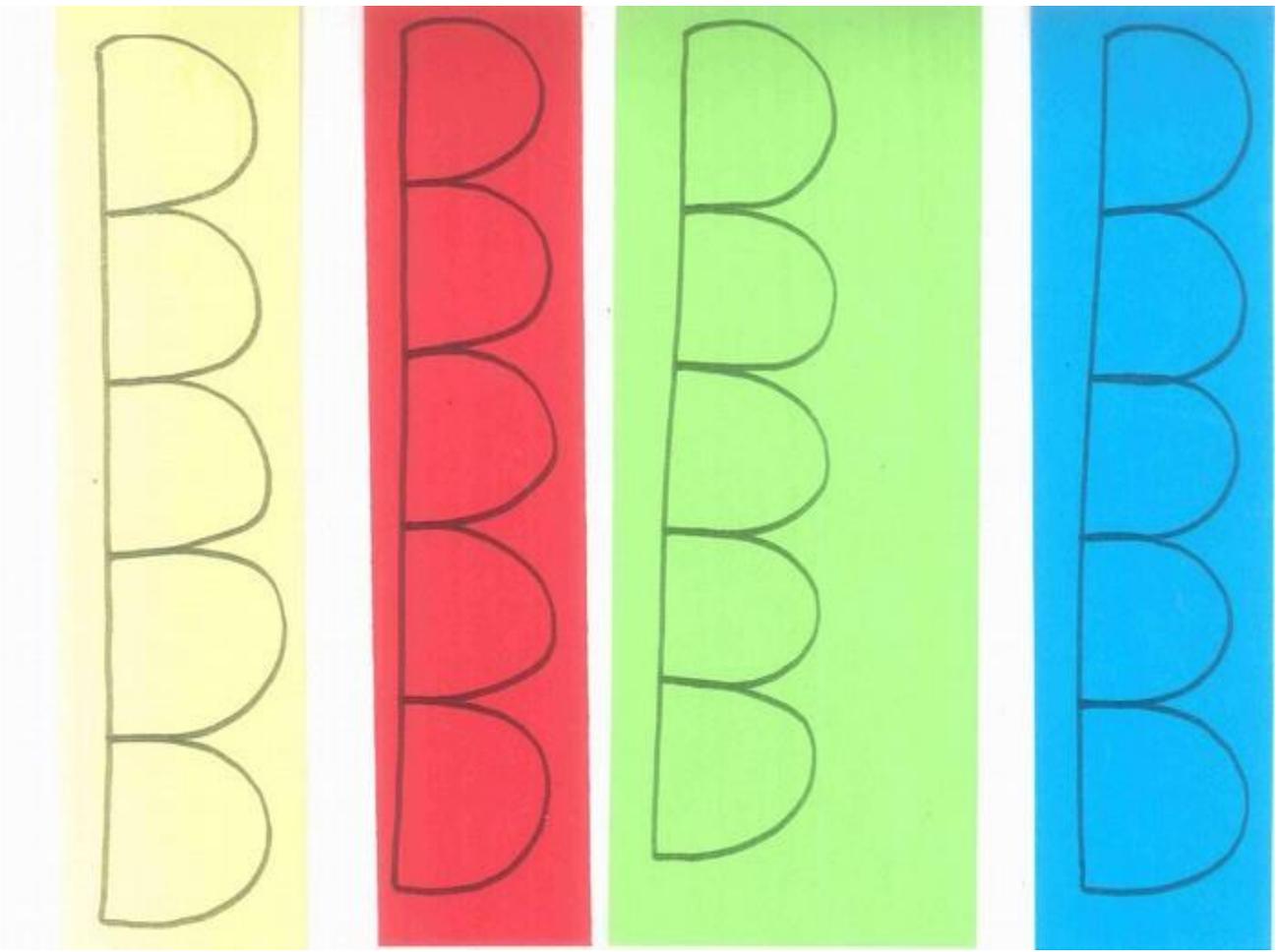
«Regalare le mie scaglie? Mai e poi mai!» pensa Arcobaleno. Ma dopo un po' il pesciolino grigio torna a chiedergli: «Per favore Arcobaleno, sii gentile, regalami una delle tue scaglie luminose.»

Arcobaleno esita. «Una scaglietta piccolissima, ma sì, gliela posso anche dare» si decide infine. «Ecco, te la regalo» dice.

Ben presto Arcobaleno si trova circondato da molti altri pesci: vogliono tutti una scaglia luccicante. Comincia a distribuire le sue scaglie a destra e a sinistra, finché gliene resta una sola.

«Vieni, Arcobaleno, vieni a giocare con noi!» lo chiamano i suoi amici. Arcobaleno, adesso, è il pesce più felice di tutti i mari.





Proposta 11	<u>IO SO FARE</u>
Competenza orientativa	Atteggiamento meta cognitivo Capacità socio relazionale
Abilità	Essere gradualmente consapevole delle proprie capacità. Utilizzare il corpo per sentire, fare, sentire e conoscere. Partecipare in modo attivo al lavoro nel piccolo gruppo.
Proposta per	Primo biennio
Fasi di lavoro	<p><u>Momento 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante dispone il gruppo (max 15 alunni) intorno ad un grande cartellone bianco, al centro del quale ha tracciato una linea circolare. • Ciascun bambino viene invitato a rispondere alla domanda "Che cosa sai fare?"; dichiara al gruppo una sua capacità o abilità e la mima. • Tutti i bambini vengono quindi invitati a disegnare se stessi mentre compiono l'attività dichiarata. • L'attività termina con una riflessione su quante cose il gruppo sappia fare rispetto alle capacità individuali. <p><u>Momento 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Per quanto riguarda le classi I, II in un primo momento l'insegnante dispone in cerchio i bambini e dà inizio al gioco dei mimi: ciascun alunno dovrà mimare un'azione relativa alle attività quotidiane, rispettandone la successione temporale; ognuno sarà naturalmente portato ad osservare l'azione mimata dal compagno che lo precede, così da presentare l'azione immediatamente successiva. • In un secondo momento l'attenzione si focalizzerà sulle attività prettamente scolastiche. <p>Per I e II, i bambini, individualmente o a coppie, dovranno compilare il diagramma di flusso (anche con disegni) delle operazioni del mattino (dal momento dell'ingresso all'inizio della prima lezione) e di quelle di fine giornata scolastica (da qualche minuto prima del suono della campanella all'uscita-salita sul pulmino).</p>
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	

Proposta 12	<u>L'ARCOBALENA BEBA</u>
Competenza orientativa	Consapevolezza meta/emozionale Capacità socio relazionali
Abilità	Identificare se stessi in ambienti plurimi. Costruire relazioni interpersonali significative.
Proposta per	Classe 1° i primi giorni di scuola
Fasi di lavoro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura della storia. 2. Attività di comprensione della storia (domande per vedere chi riesce a ripetere la storia, chi ha prestato attenzione) 3. Drammatizzazione della storia a piccoli gruppi 4. Pesca miracolosa: alla ricerca dei pesci nella scuola per conoscere l'ambiente (lasciati prima dagli insegnanti in tutti gli ambienti della scuola) 5. Costruzione di piccoli pesci che i bambini completano colorandoli come vogliono e mettendoci il proprio nome (verifica di chi sa scrivere il proprio nome e del modo di colorare-tratto grafico) 6. Attività di disegno di bolle colorate in sequenza 7. Attività in palestra con il percorso della Balena Beba e gioco del pescatore 8. Canto delle canzoncine con ripetizione di movimenti 9. Drago: in palestra il gioco del draghetto che ha perso la sua coda. 10. Disegno libero del Drago 11. Il Delfino vivace: coloritura degli spazi puntinati 12. Lo squalo e la piovra: coloritura, labirinti e percorsi 13. Sfondo: disegno con i concetti topologici 14. Conclusione della storia: disegno della balena Beba con i suoi amici. 15. Da parte degli insegnanti: in tutte le attività qualcuno osserva i bambini e compila la griglia di osservazione
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Storia della Balena Beba Schede di lavoro Disegni Testi di canzoncine Griglia di osservazione

LA STORIA DELL' ARCOBALENA BEBA

C'era una volta una balena molto particolare di nome Beba. Aveva sulla schiena sette strisce una per ogni colore dell'arcobaleno. Era bella ed elegante e aveva un carattere aperto e generoso. Purtroppo a tanta bellezza e simpatia corrispondeva una voce brutta e stonata. Ne sapevano qualche cosa i suoi amici costretti, quando lei cantava, a tapparsi le orecchie. Per questo l'arcobalena Beba soffriva di malinconia poiché tutti le stavano alla larga.

Così un bel mattino finalmente si decise, prese coraggio e partì alla ricerca di nuovi amici.

Chissà se sarebbe riuscita a risolvere il suo problema.

Il suo viaggio era appena iniziato quando incontrò un pesciolino bianco come la panna. -Ciao, come ti chiami- chiese Beba. Lui sorrise impacciato ed arrossì. - Perché arrossisci - chiese lei. Lui diventò ancora più rosso.

- Io sono un pesce molto timido- sussurrò lui. -Tutte le volte è la stessa storia: quando qualcuno rivolge la parola di colpo io divento tutto rosso-.

Così l'arcobalena Beba, per risolvere il problema del pesciolino, gli regalò un colore: il rosso naturalmente perciò adesso nessuno si sarebbe più accorto della sua timidezza e con più sicurezza sarebbe diventato meno timido. L'arcobalena salutò il piccolo e se ne andò cantando. Sentiva una sensazione strana, come una specie di formicolio in fondo alla gola.

Anche il pesciolino rosso la salutò ben felice del dono che aveva ricevuto, ma tappandosi le orecchie. Beba nuotò e cantò tutto il giorno. Poi sentendosi stanca, decise di galleggiare un po' sull'acqua. All'improvviso alzò gli occhi e vide sopra di lei un sole enorme e splendente che stava tramontando. - Salve- disse il sole - Finalmente si vede qualcuno con cui scambiare due parole. Sai la mia è una vitaccia! Comincio presto la mattina, poi di giorno devo stare sempre lassù in cima, lontano da tutti finché verso sera mi appoggio stanco sul mare. Così luminoso come sono, è difficile che qualcuno si avvicini per cui sono sempre solo-.

Beba rimase molto affascinata da questo personaggio, dalla sua saggezza e dalla sua luce.

Per risolvere il problema del sole Beba gli regalò il colore arancione che lo rendeva bellissimo e così tutti sarebbero andati ad osservare il suo tramonto che si specchiava sul mare.

Arrivò la sera e poi la notte e in quella calma l'arcobalena Beba sentì una vocina che diceva:

-Potessi brillare anch'io come le mie cugine del cielo -. Su uno scoglio vicino a lei vide una stella marina che si lamentava diva: -anch'io vorrei risplendere come le stelle in cielo-.

L'arcobalena Beba pensò che il colore giallo avrebbe potuto risolvere il problema della stella marina rendendola lucente. Con il giallo infatti la stella marina cominciò ad emettere luce che illuminava il blu profondo del mare e Beba cullata da questo splendore si addormentò.

All'improvviso un'esplosione di schiuma, una colonna d'acqua e spruzzi ovunque accompagnarono uno strano rumore. Beba si svegliò di colpo e in mezzo alle onde comparve la testa di un drago marino che sembrava un serpente senza fine.

-Perché, -chiese Beba - stai facendo tutta questa confusione?- Il drago rispose - Per spaventare i marinai devo allenarmi facendo molti versi e creando finte tempeste e questa è la mia palestra.- Beba lo trovò birichino, ma simpatico. Anche a lui decise di regalare un colore: quale? Ma è chiaro il verde, in mezzo alla schiuma avrebbe fatto un bellissimo effetto e gli dava un tocco che lo avrebbe fatto diventare un drago pauroso. Beba lo salutò cantando. Ma il drago si rivolse a lei dicendo: -Ehi, non sei proprio una sirena, ma la tua voce non è malaccio. - A dire il vero, da un po' di tempo qualcosa era cambiato in lei: la sua voce era diventata più dolce e melodiosa. Beba era immersa nei suoi pensieri quando all'improvviso sbucò fuori dall'acqua una cosa bianca e lucente che faceva le capriole intorno a lei: era un delfino vivace ed intelligente. La balena

Beba gli chiese di darsi una calmata, ma lui disse che era impossibile perché stando fermo i predatori lo avrebbero mangiato in un solo boccone. L'arcobalena decise di regalare al delfino il colore azzurro che lo avrebbe aiutato a nascondersi meglio tra l'acqua del mare.

Il delfino felice, stava preparando una nuova capriola, quando qualcosa alle spalle di Beba lo paralizzò e poi lo fece fuggire a gambe levate. Lei si voltò lentamente. Aveva la sensazione di qualcosa di brutto e non si sbagliava!

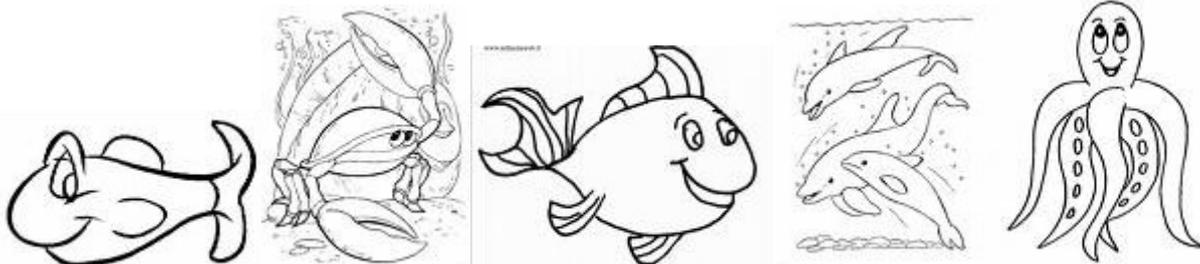
Infatti Beba si trovò faccia a faccia con due tipacci brutti e prepotenti una piovra e uno squalo. Con cattiveria insieme dissero: - Ehi tu, come ti sei permessa di far fuggire la nostra cena. Dacci i colori che ti restano altrimenti ci arrabbiamo e mangeremo anche te! La balena Beba diede i colori che le erano rimasti: il blu allo squalo e il violetto alla piovra che se ne andarono alla ricerca del delfino.

Beba era di nuovo rimasta sola e allora ripensò a tutti i personaggi che aveva incontrato durante il suo viaggio. A ciascuno di loro aveva regalato una parte di sé per aiutarli a risolvere i loro problemi.

Poi si mise a cantare e si accorse che la sua generosità era stata premiata; infatti la sua voce era diventata limpida, potente armoniosa e dolce e tutti i suoi amici si raccolsero intorno a lei per ascoltarla.



Disegni di pesciolini



In fondo al mar

Le alghe del tuo vicino ti sembran più verdi sai.
Vorresti andar sulla terra non sai che gran sbaglio
fai. Se poi ti guardassi intorno vedresti che il
nostro mar è pieno di meraviglie che altro tu vuoi
di più?

In fondo al mar, in fondo al mar
tutto bagnato è molto meglio, credi a me.
Quelli lassù che sgobbano sotto a quel sole
svengonomentre col nuoto ce la spassiamo
in fondo al mar.

Quaggiù tutti sono allegri guizzando di qua e
di là invece la sulla terra il pesce è triste assai
rinchiuso in una boccia che brutto destino
avrà
se all'uomo verrà un po' fame il pesce si papperà Oh, no!

In fondo al mar, in fondo al mar
nessuno ci frigge o ci cucina in
fricasea
e non si rischia di affogar. No, non c'è un amo in fondo al
mar. La vita è piena di bollicine

In fondo al mar, in fondo al mar
con questo ritmo la vita è sempre dolce così.
Anche la razza ed il salmon sanno suonare con passion
Quì c'è la grinta ogni concerto è un successon

Il sarago suona il flauto la carpa l'arpa
la platessa il basso poi c'è la tromba del pesce rombo.
Voilà , il luccio è il re del blues, la cernia con il nasello
al violoncello con la sardina all'ocarina e con l'orata vedrai che coro si farà

In fondo al mar, in fondo al mar
se la sardina fa una moina c'è da impazzir.
Che c'è di bello poi lassù la nostra banda vale di
più, ogni mollusco sa improvvisare in fondo al
mar.
Ogni lumaca si fa un balletto in fondo al mar.
E tutti i giorni ci divertiamo
qui sotto l'acqua in mezzo al
fangoah che fortuna vivere
insieme

In fondo al mar! In Fondo al mar!

PESCIOLINO ROSSO (ZECCHINO D'ORO 1993)

PESCIOLINO ROSSO CHE NUOTI NEL MIO COCCIO
FORSE SOGNI UN FOSSO CERTO SOGNI UN FOSSO
PESCIOLINO ROSSO SCUSAMI SE
NON ESISTE UN FOSSO PULITO PER
TE.PA, PA, PA... PO, PO, PO...

PESCIOLINO ROSSO CHE NUOTI NEL MIO
COCCIO FORSE SOGNI UN FIUME CERTO
SOGNI UN FIUMEPESCIOLINO ROSSO CREDI A
ME

OGGI NON C'È UN FIUME PULITO PER TE.
IO CON TE MI CI TUFFEREI DENTRO AL FIUME POI
NUOTEREIFINO AL MARE CI ARRIVEREI QUANTI AMICI
CHE MI FAREI SAI PURTROPPO OGGI NON SI PUÒ È
PROIBITO GIÀ LO SO

C'È' UN CARTELLO SCRITTO IN GRANDE LÀ "ACQUA SPORCA INQUINATA QUA".

PESCIOLINO ROSSO CHE NUOTI NEL MIO COCCIO
FORSE SOGNI UN FOSSO CERTO SOGNI UN FOSSO
PESCIOLINO ROSSO SCUSAMI SE
NON ESISTE UN FOSSO PULITO PER
TE.PA, PA, PA... PO, PO, PO...

PESCIOLINO ROSSO CHE NUOTI NEL MIO
COCCIO FORSE SOGNI UN FIUME CERTO
SOGNI UN FIUMEPESCIOLINO ROSSO CREDI A
ME

OGGI NON C'È UN FIUME PULITO PER TE.
PESCIOLINO MA COSA VUOI DENTRO AL FIUME AVRAI DEI
GUAIPESCI GROSSI NON TROVERAI MA DETERSIVI E
SCHIUMA SAI SAI PURTROPPO OGGI VA COSÌ È INQUINATO
TUTTO QUI

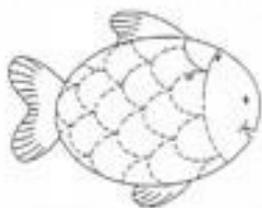
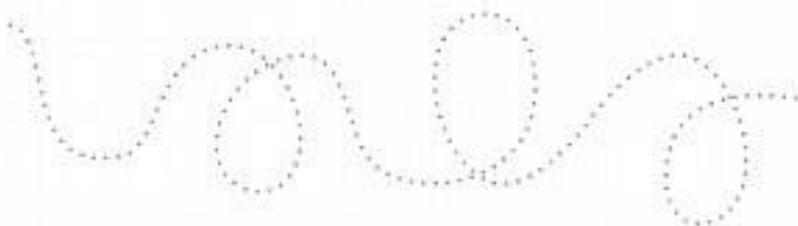
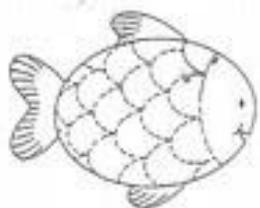
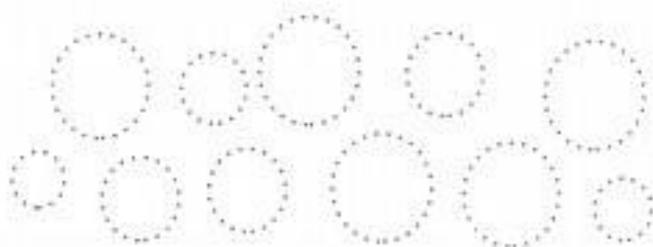
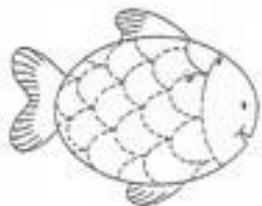
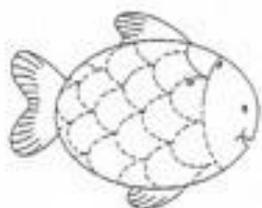
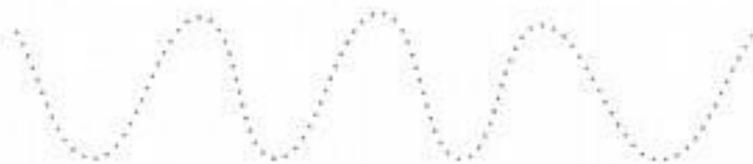
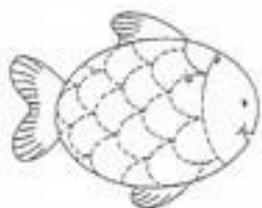
C'È UN CARTELLO SCRITTO IN GRANDE LÀ ACQUA SPORCA INQUINATA QUA.

PESCIOLINO ROSSO CHE NUOTI NEL MIO COCCIO
FORSE SOGNI UN FOSSO CERTO SOGNI UN FOSSO
PESCIOLINO ROSSO SCUSAMI SE
NON ESISTE UN FOSSO PULITO PER TE

PESCIOLINO ROSSO CHE NUOTI NEL MIO
COCCIO FORSE SOGNI UN FIUME CERTO
SOGNI UN FIUMEPESCIOLINO ROSSO CREDI A
ME

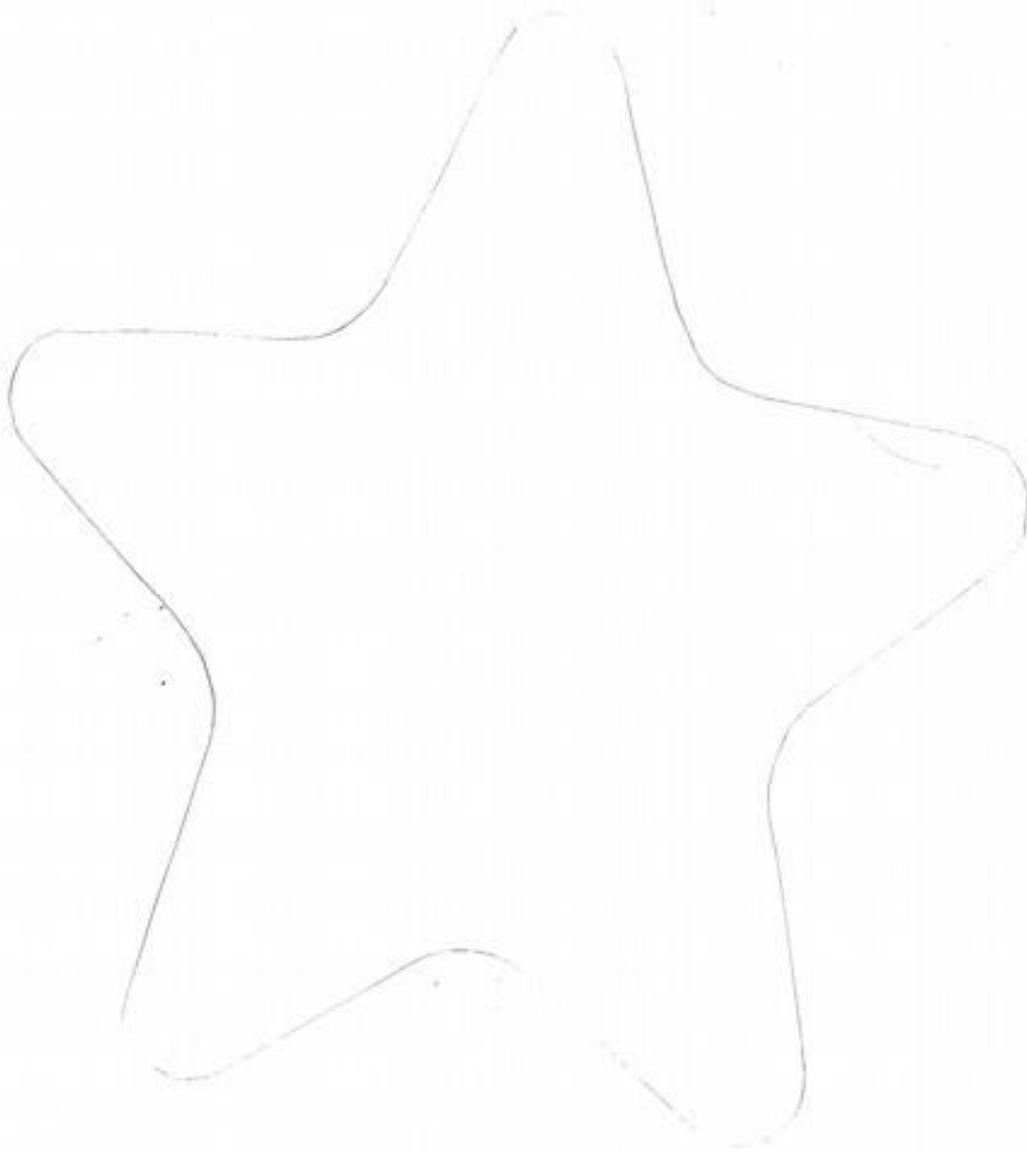
DOMANI AVRAI IL TUO FIUME PIÙ PULITO CHE
C'È.PA, PA, PA... PO, PO, PO...

IL NOSTRO PESCIOLINO, DOPO AVER TROVATO LA BALENA ,
FA: SALTI, BALZI, BOLLICINE, GIRAVOLTE E ONDE.
RIPASSA I PERCORSI DEL PESCIOLINO.



LA STELLA

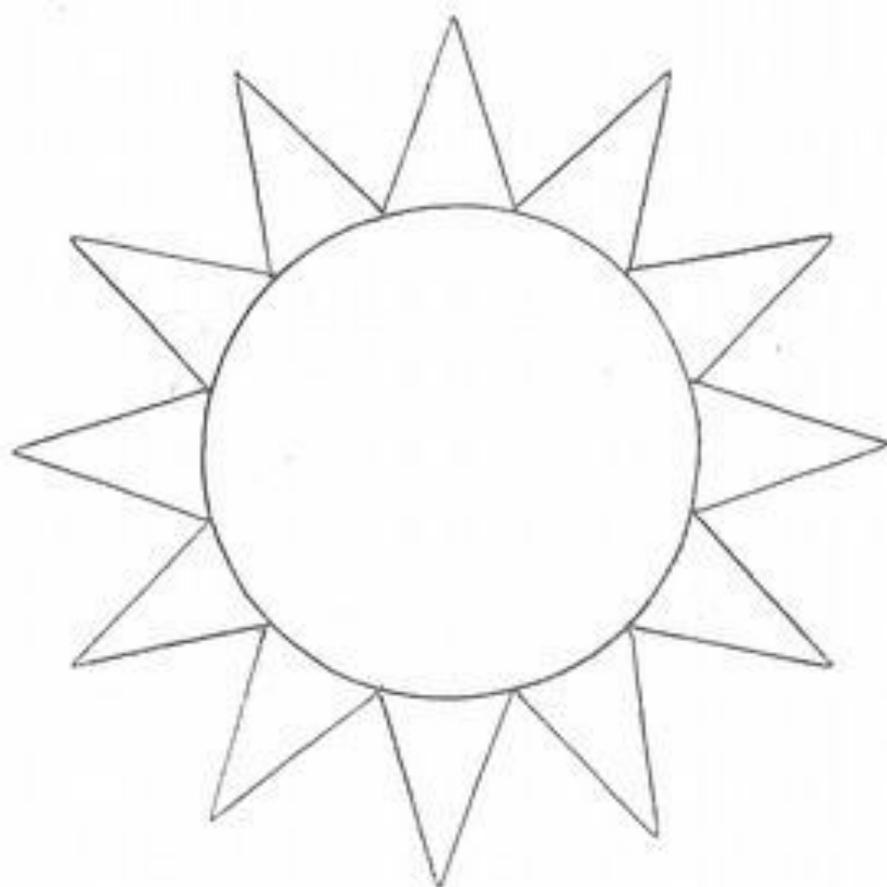
È DIVERSA



IL SOLE

SI SENTE

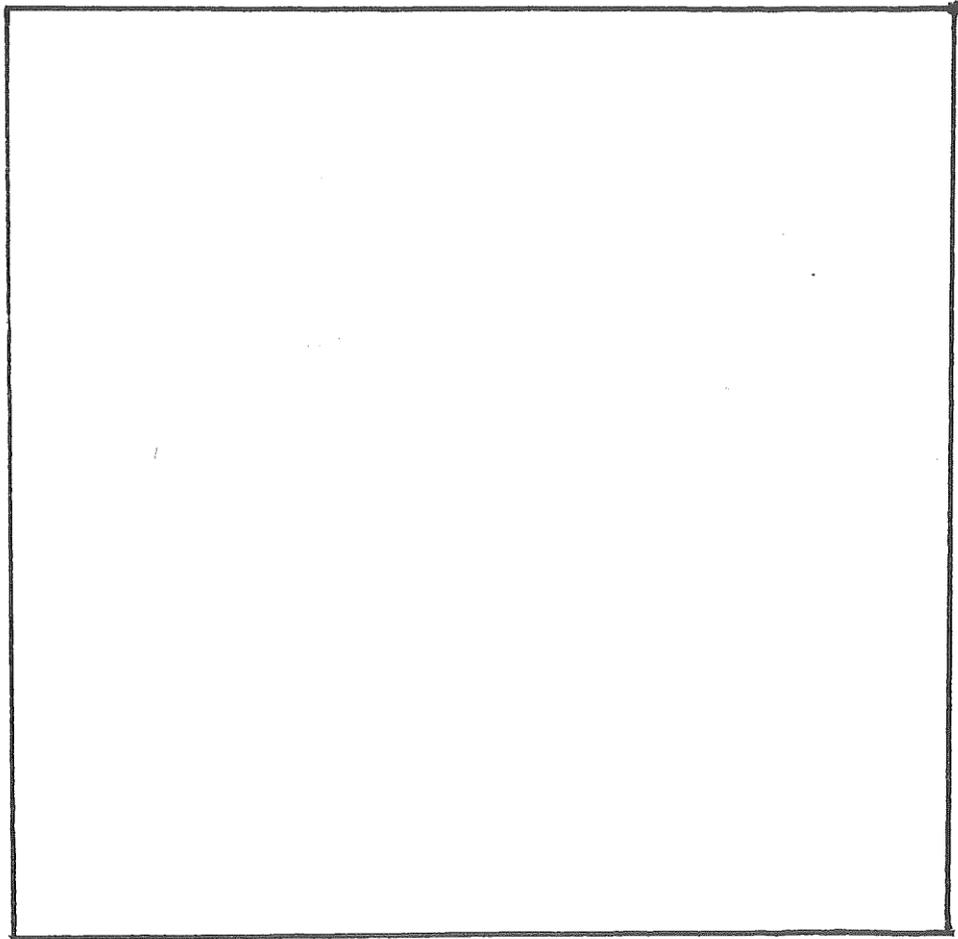
SOLO

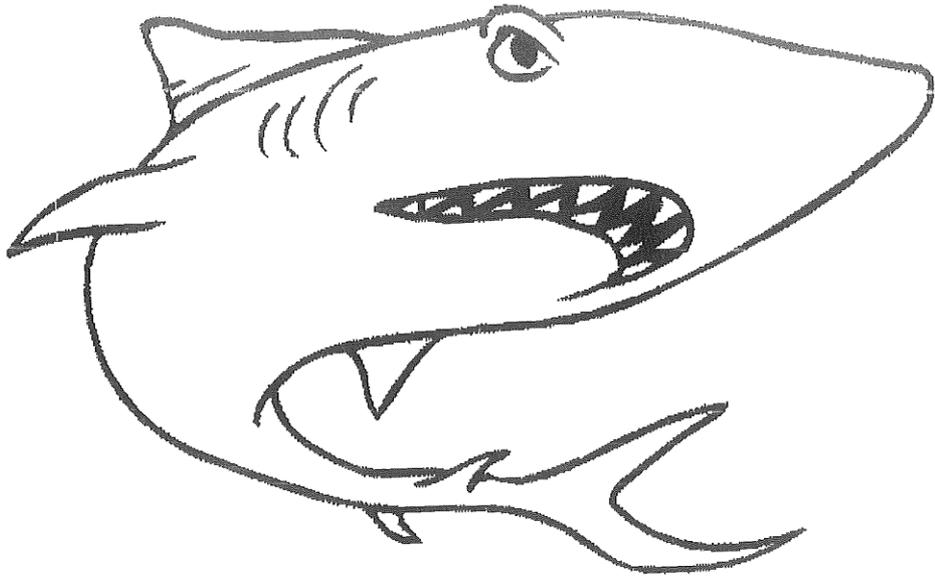


IL DRAGO

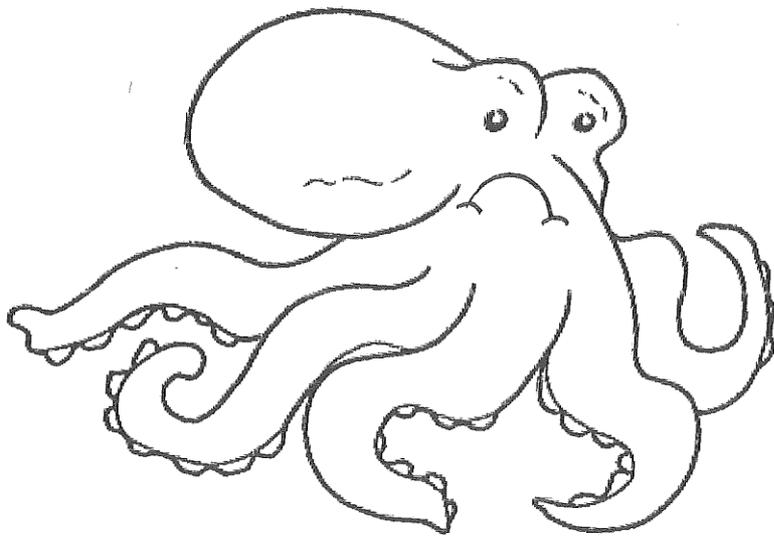
BIRICHINO

DISEGNALO TU





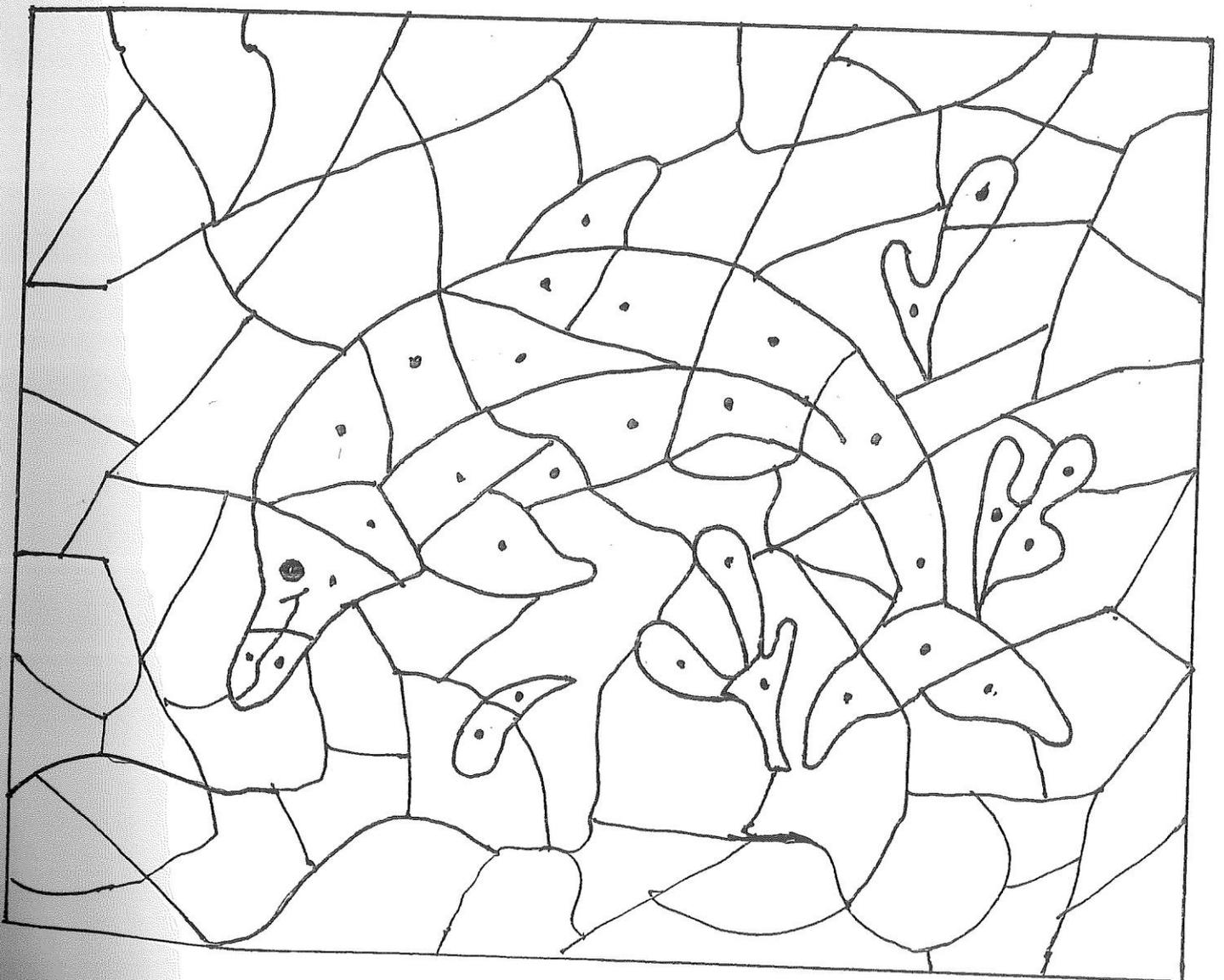
I DUE PREPOTENTI...
COLORALI



BEBA INCONTRA

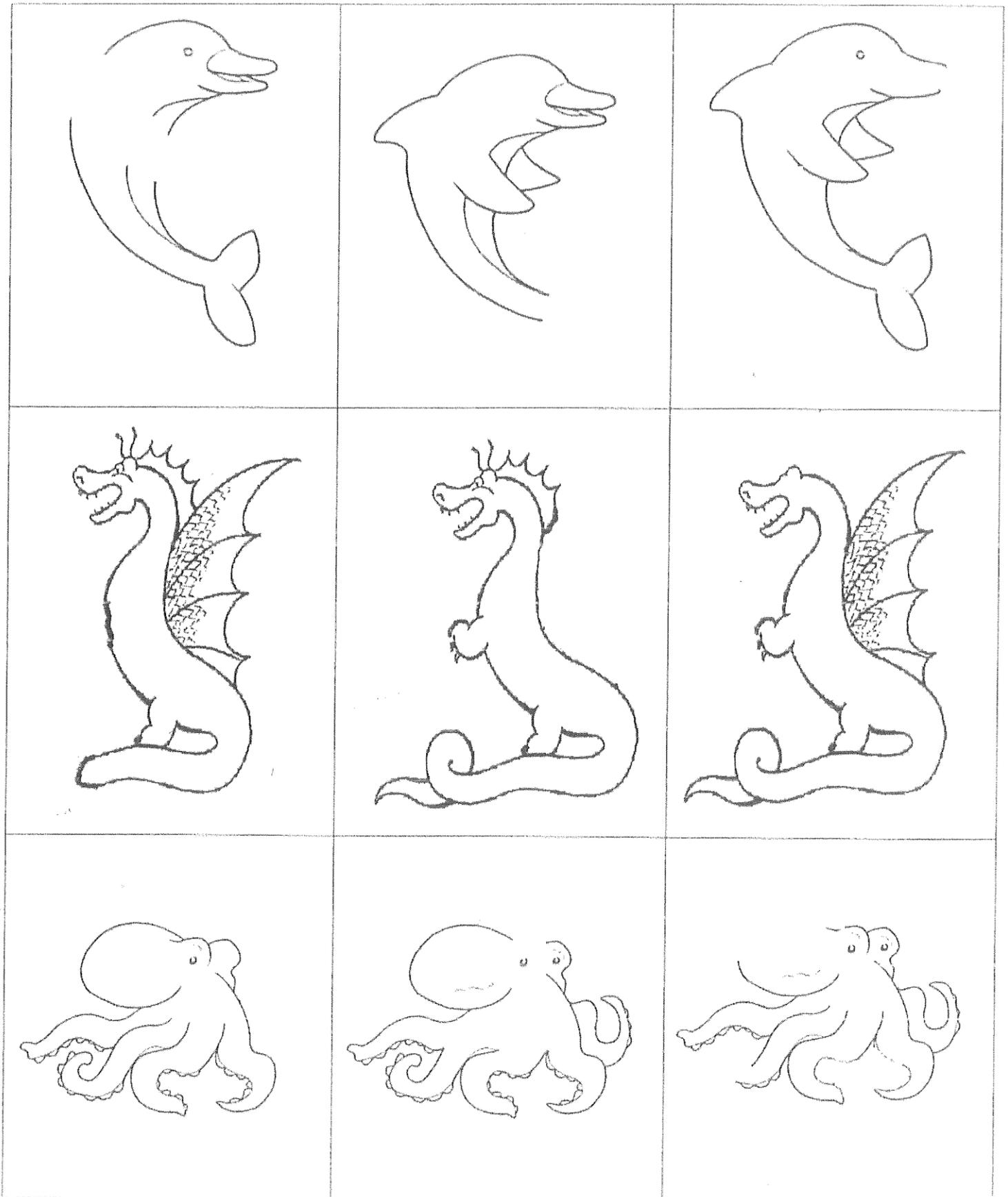
IL

DELFINO VIVACE



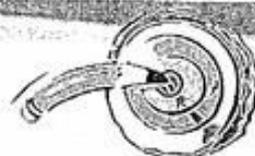
CHE COSA MANCA?

DISEGNA LE PARTI MANCANTI



Proposta 13	<u>INCARICHI SECONDO BIENNIO</u>
Competenza orientativa	Autonomia
Abilità	Saper utilizzare il diario, leggere l'orario. Assumere incarichi di responsabilità rispetto alla conservazione dei materiali e alla gestione della vita di classe.
Proposta per	SECONDO BIENNIO
Fasi di lavoro	<p><u>Momento 1 "Orario di classe"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni, lavorando in gruppo, procedono alla compilazione e colorazione del cartellone orario da esporre in classe. • Successivamente ogni alunno provvede alla realizzazione del proprio quadro orario. <p><u>Momento 2 "Cartellone degli incarichi"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni in gruppo individuano gli incarichi importanti per la gestione della vita di classe, attraverso l'analisi e l'osservazione dei diversi bisogni organizzativi. Quindi decidono i criteri per la rotazione di detti incarichi, così da stimolare la partecipazione di tutti. Infine vengono stabiliti dei momenti di valutazione dell'operato di ciascuno (votazione collettiva, attribuzione di punteggio...), verifica e riprogettazione per inserire eventuali correttivi. • Successivamente si passa alla fase operativa in cui i bambini realizzano un cartellone, che sarà a scadenza mensile, bimestrale o annuale, per la registrazione degli incarichi.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	vd. proposta 4

Proposta 14	<u>USO DEL DIARIO – METODO DI STUDIO</u>
Competenza orientativa	Gestione delle informazioni Autonomia
Abilità	Utilizzare le informazioni ricevute per assumere comportamenti adeguati. Utilizzare in modo funzionale il diario in riferimento all'organizzazione dei tempi di studio
Proposta per	Classe fine terza o quarta.
Fasi di lavoro	Si può seguire il percorso proposto dalle schede allegate
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Schede di lavoro (<i>Imparare a studiare</i> – il Diario - Ed. Erickson)



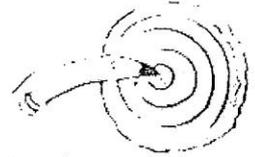
Questa volta ti proponiamo un test per verificare se il diario è per te una risorsa oppure uno strumento poco utile. Sono sicuro che tu già sai cos'è un diario ma, se ne ricerchi il significato sul dizionario, scoprirai che questa parola ha più di un significato, si riferisce, cioè, anche a qualcos'altro!

IL DIARIO E'

Leggi ora attentamente le domande e per ognuna segna con una crocetta la risposta che ti sembra più adatta per te.

TI E' MAI CAPITATO DI		no	talvolta	si
1	fare un compito per un giorno diverso da quello fissato dall'insegnante?	0	1	2
2	dimenticare un compito assegnato da un insegnante?	0	1	2
3	che la mamma ti comperasse un diario nuovo perché quello vecchio era inutilizzabile?	0	1	2
4	fare un compito e poi lasciare a casa il quaderno sul quale l'hai svolto?	0	1	2
5	fare compiti diversi da quelli assegnati e scoprirlo solamente al momento della correzione?	0	1	2
6	non riuscire a capire bene quello che hai scritto sulla pagina del diario?	0	1	2
7	svolgere i compiti in modo sbagliato, anche in parte, perché hai scritto la consegna in modo errato?	0	1	2
8	non avere più posto per scrivere il compito perché la pagina era stata riempita con altro?	0	1	2
9	fare compiti in più o in meno perché non ricordavi quali esercizi ti erano stati assegnati?	0	1	2
10	non mettere in cartella i materiali necessari per una lezione del giorno successivo?	0	1	2
totale parziale				
TOTALE				

In base ai punti ottenuti, puoi ora riflettere sul tuo modo di utilizzare il diario.
 Se il punteggio è inferiore o uguale a 10 vuol dire che:



Oggi proviamo a fare un'indagine, cioè a raccogliere informazioni sull'uso che tu ed i compagni fate del diario.

Il risultato sarà riferito alla classe ma ci sarà qualcosa su cui riflettere anche per te.

Pensando a questo strumento e a come lo utilizzi, assegna alle affermazioni riportate di seguito il punteggio corrispondente alle tue abitudini. Indica cioè con quale frequenza – sempre, spesso, talvolta, mai – ti comporti nel modo indicato. Cerca di essere sincero/a anche perché questo lavoro non ha lo scopo di valutare il tuo comportamento bensì di aiutarti a capire se è utile o no qualche modifica del tuo stile.

Assegna i punti secondo le seguenti tipologie di risposte:

- 3 = sempre
- 2 = spesso
- 1 = talvolta
- 0 = mai

QUANDO SONO A CASA, CONSULTO IL DIARIO ...

prima di preparare la cartella	la mattina, prima di uscire di casa	prima di fare i compiti	quando me lo dice mamma	dopo aver fatto i compiti
□	□	□	□	□

PUNTI

QUANDO SONO A CASA, CONSULTO IL DIARIO PER ...

vedere l'orario di domani	vedere quali compiti devo fare per domani	vedere quali compiti devo fare per i giorni successivi a domani	verificare quali materiali devo mettere in cartella	controllare se ho fatto e preso tutto
□	□	□	□	□

PUNTI

Ora, per verificare insieme le abitudini della classe, elaboriamo un cartellone. Usando i materiali a disposizione, collabora anche tu alla realizzazione del manifesto che deve evidenziare quali problemi relativi al corretto uso del diario prevalgono nella classe. Quando il lavoro sarà finito, trascrivi qui i risultati emersi.

Se il punteggio è superiore a 10 vuoi dire che:

Ed ora proviamo a riflettere, poiché c'è sempre una spiegazione ed essa può servire per cambiare il proprio modo di lavorare rendendolo più efficace e meno faticoso. In base al risultato ottenuto scegli tra le domande A e B.

A)

Quali sono, secondo te, i motivi per cui il tuo punteggio è risultato inferiore/uguale a 10? (trovane almeno 3)

1

2

3

B)

Quali sono, secondo te, i motivi per cui il tuo punteggio è risultato superiore a 10? (trovane almeno 3)

1

2

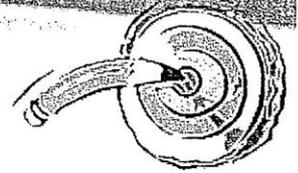
3

Ora trascrivi sui cartoncini colorati che ti fornirà l'insegnante (verdi per le risposte A e rossi per le risposte B) le risposte che hai scritto qui sopra. Quando avrai finito, incolla i cartoncini sul cartellone tra i due preparati che si riferisce alle tue risposte.

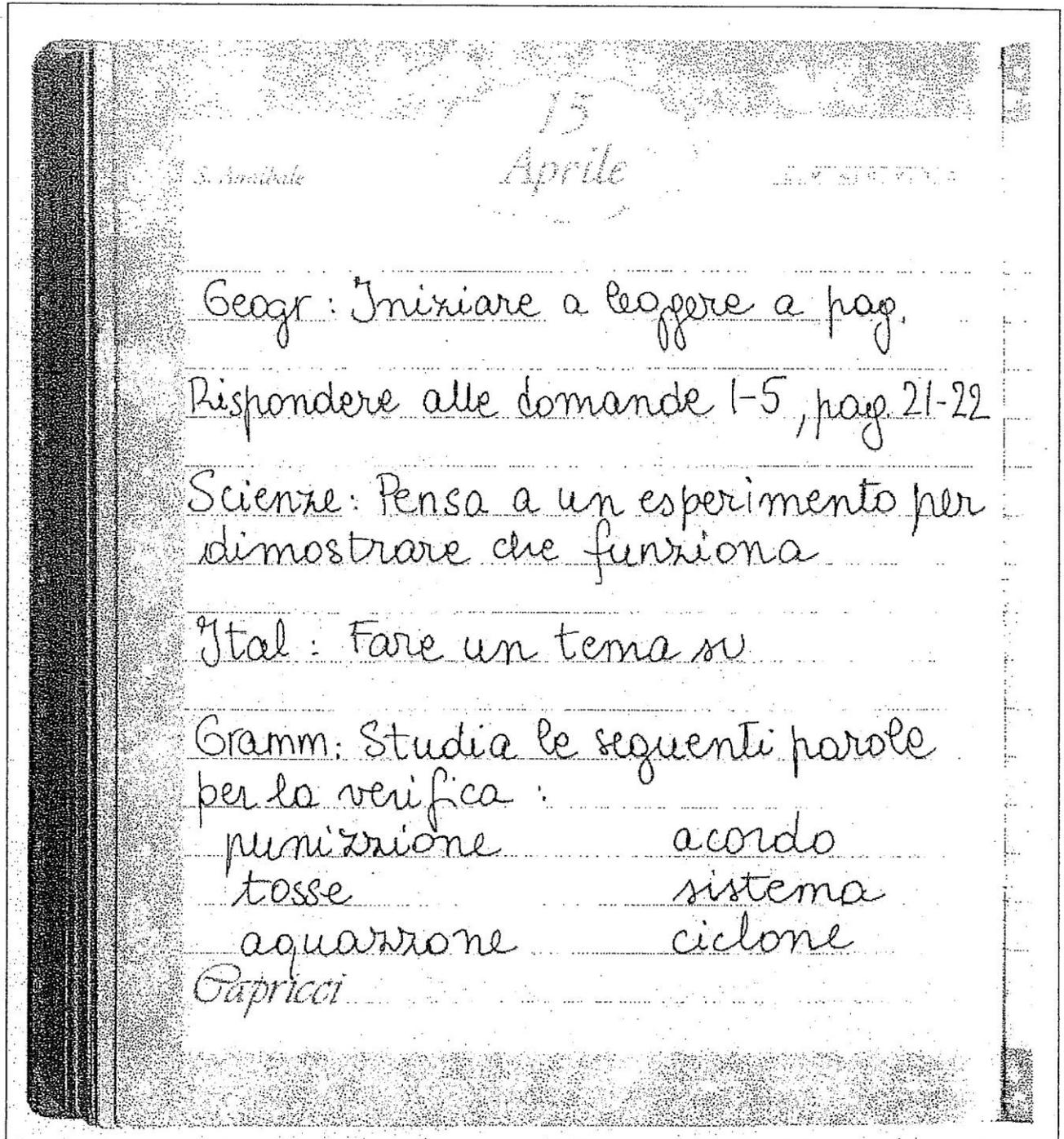
Insieme ai tuoi compagni conta i cartoncini dei due diversi colori e leggine il contenuto insieme a loro.

numero di cartoncini verdi (- o = a 10)	numero di cartoncini rossi (+ di 10)

Ora rifletti: cosa ti pare di aver imparato?



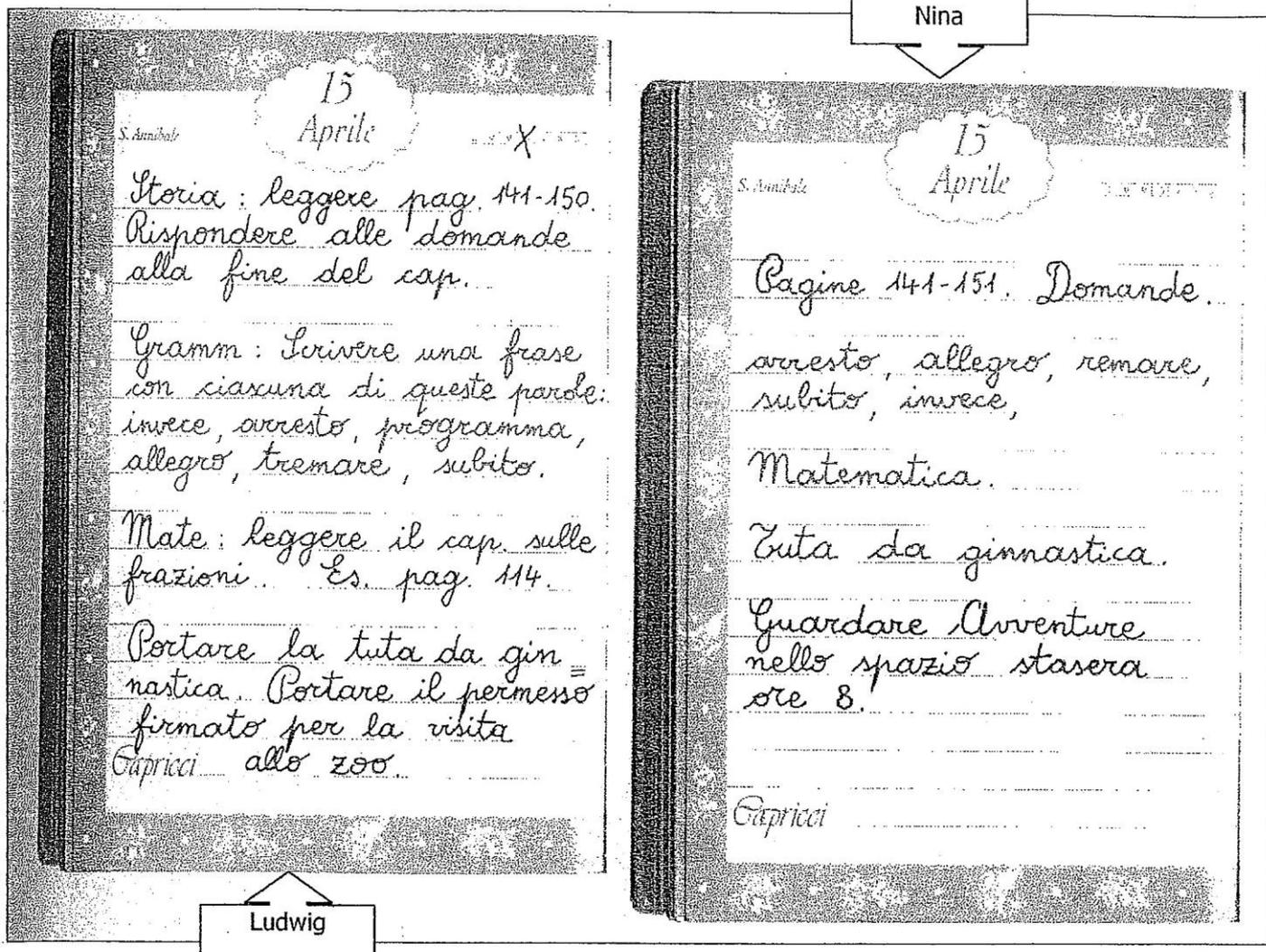
Questa volta proviamo a vedere se ci è chiaro il modo in cui va compilata una pagina di diario. Quella che ti proponiamo è stata scritta da un tuo coetaneo che distrattamente ha dimenticato alcune informazioni. Proviamo insieme a capire di quali informazioni si tratta usando un evidenziatore che ci permetta di correggere le cose errate e/o non chiare.



Ora prova ad elenca di seguito le informazioni mancanti

	materia	dati mancanti
1		
2		
3		
4		
5		

Osserva ora quello che Ludwig e Nina, compagni di classe, hanno scritto sui loro diari relativamente allo stesso giorno e agli stessi impegni.



Quale dei due studenti avrà problemi a completare i compiti? Perché?

Cosa ti sentiresti di dire a proposito del modo di appuntare i compiti per casa visti nelle situazioni esaminate?

Quali indicazioni ti sembra risultino essenziali affinché il diario aiuti veramente a richiamare alla memoria tutto ciò che va ricordato? Discutine con i compagni e poi scrivile qui di seguito.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Sicuramente ti sarai reso/a conto che non è facile usare bene il diario. In questo compito impegnativo e da imparare a poco a poco possono esserti di grande aiuto anche gli insegnanti.

Pensa a come loro potrebbero aiutare te ed i tuoi compagni; scrivi di seguito le ipotesi e poi confrontale con quelle degli altri alunni della classe. Se vi trovate d'accordo, potreste provare ad avanzare qualche richiesta. Tentar non nuoce!

1.

2.

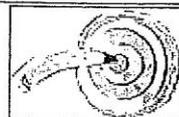
3.

4.

5.

6.

Ed allora quali indicazioni sono utili per non fare errori e ricordare sempre tutto ciò che è da ricordare?



COME FARE PER

Quando usi il diario ...

... a scuola

1. presta attenzione a ciò che l'insegnante dice e, se non capisci, fai domande per chiarirti le consegne,
2. ricorda di scrivere sempre la materia, la pagina e i numeri degli esercizi,
3. scrivi in modo leggibile, chiaro ed ordinato,
4. usa le abbreviazioni per risparmiare tempo (ad esempio: mate = matematica, pag. = pagina, es = esercizio, ...)

... a casa

1. prima di fare i compiti, verifica quali materie sono previste per il giorno successivo,
2. prima di fare i compiti, verifica quali consegne devi svolgere,
3. prima di preparare la cartella, controlla quali materiali portare.

Proposta 15	<u>LE REGOLE</u>
Competenza orientativa	Capacità socio Relazionali Soluzione dei problemi
Abilità	Costruire relazioni interpersonali significative. Identificare regole condivise. Assumere consapevolmente il rispetto del benessere collettivo. Ascoltare e considerare il punto di vista degli altri per trovare soluzioni comuni.
Proposta per	PRIMO E SECONDO BIENNIO
Fasi di lavoro	<u>Momento 1</u> Conversazione guidata sul comportamento rispettoso verso: se stessi, gli altri e le cose <u>Momento 2</u> Rappresentazione grafica delle regole riconosciute utili dal gruppo per vivere bene a scuola.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	es: cartellone con le regole per la mensa.

		
SI VA ALLA CATTEDRA UNO ALLA VOLTA	IN MENSA NON SI DEVE ALZARE LA VOCE, MA SI DEVESTAR SEDUTI COMPOSTI E SI DEVE ASSAGGIARE TUTTO.	PRIMA DI INIZIARE LA RICREAZIONE SI CHIUDE IL QUADERNO E SI METTONO LEPENNE E LE MATITE NELL'ASTUCCIO

Proposta 16	<u>IL MIO MATERIALE</u>
Competenza orientativa	Autonomia
Abilità	Organizzarsi nell'uso della cartella e dei propri oggetti scolastici.
Proposta per	Primo biennio
Fasi di lavoro	<p><u>Momento1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • In un momento di gruppo iniziale, si concordano i contrassegni da apporre sui propri materiali: in una classe prima si consiglia di adottare colori, forme o numeri; nelle classi seguenti si possono utilizzare i nomi dei bambini, sigle soprannomi, simboli particolari... • I bambini personalizzano delle etichette con un simbolo prescelto e le incollano su tutto il loro materiale. <p><u>Momento 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • In un momento di gruppo iniziale, si concordano i colori e/o i simboli identificativi per ciascuna disciplina di studio (ad esempio, matematica-rosso-abaco, storia-giallo-clessidra...). • I bambini realizzano le copertine dei quaderni seguendo le indicazioni stabilite in relazione a simboli e/ colori.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	

Proposta 17	<u>PRENDERE DECISIONI</u> (adattamento dell'attività dal libro "Imparo a scegliere" di Paola Ricchiardi, Ed. Erickson)
Competenza orientativa	Capacità socio/relazionali Soluzione dei problemi Capacità decisionale
Abilità	Collaborare con un gruppo di coetanei in attività di gioco e di lavoro Cercare soluzioni a situazioni problematiche autonomamente Saper conversare su semplici esperienze per formulare ipotesi di soluzione di problemi Saper valutare le possibili opzioni di scelta
Proposta per	Classe quarta
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • INCONTRO 1 (1 ora) <i>Che cosa succede se...?</i> Le conseguenze, gli impegni, i vantaggi e gli svantaggi collegati alla scelta • INCONTRO 2 (2 ore) <i>Una decisione importante...</i> Il legame tra gli interessi personali e le scelte. Le conseguenze di una scelta non che non si fonda su un interesse personale • INCONTRO 3 (2 ore) <i>L'animale giusto al posto giusto</i> L'analisi dei dati di realtà: punto di partenza imprescindibile per prendere decisioni efficaci. Le conseguenze delle scelte personali sulle persone che sono vicine • INCONTRO 4 (1 ora) <i>Che cosa succede se...?</i> Rilevazione finale: Provare ad affrontare alcune situazioni di scelta
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	MATERIALE: schede allegate scelte dal libro IMPARO A SCEGLIERE 2006 P. Ricchiardi Ed. Erickson TEMPI: attività proposta in 4 incontri (uno iniziale e uno finale da un'ora ciascuno e due centrali da 2 ore ciascuno)

PRIMO INCONTRO

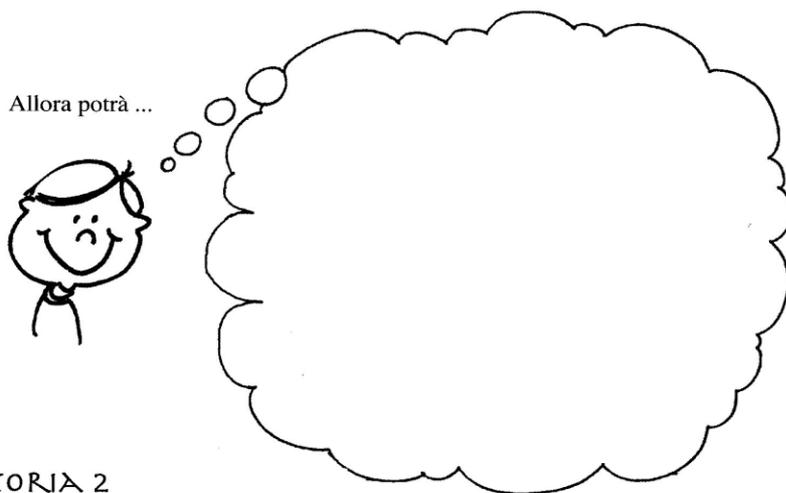
obiettivo	contenuto	Attività-strumento	tempo	note
Rilevare la consapevolezza che i bambini hanno rispetto alle responsabilità e agli impegni implicati nella scelta.	Le conseguenze, gli impegni i vantaggi e gli svantaggi collegati alla scelta	Che cosa succede se...? Schede pp. 197 - 198	1 ora	Per introdurre l'argomento, si può far precedere la prima attività con un brainstorming sulla parola "scelta"

CHE COSA SUCCEDERE SE...? (1)

Prova a immedesimarti nelle situazioni che troverai elencate di seguito e a rispondere completando le frasi.

STORIA 1

Giacomo, pur sapendo che il giorno seguente la maestra avrebbe potuto interrogare, ha preferito andare ai giardini a giocare, invece di stare a casa a studiare. Tornando a casa felice pensa al giorno successivo a scuola e gli viene in mente _____



STORIA 2

Da tempo Luca cerca di arrivare all'ultimo livello del suo nuovo gioco della PlayStation, così un pomeriggio decide di giocare per ore finché non ci riesce. Scrivi gli aspetti positivi e quelli negativi della sua decisione.

Positivi	Negativi

STORIA 3

Giulia e suo papà hanno comprato un cagnolino che lei desidera da tanto. Giulia è molto felice; da un po' di tempo, però, si è stancata di portarlo a fare un giro dopo pranzo. Per i suoi molti impegni è costretta, infatti, a portare il cane in strada proprio nel momento in cui c'è un programma televisivo che le interessa molto. Come si può fare?

STORIA 4

La mamma chiede a Francesca se preferisce iscriversi al corso di nuoto o a quello di pallavolo. Francesca decide di imparare a giocare a pallavolo, così la mamma, vedendola sicura della sua scelta, le paga le lezioni per l'intero anno. Dopo qualche lezione, però, Francesca si accorge che quello sport non le piace proprio. Al suo posto tu che cosa faresti a questo punto? Perché?

STORIA 5

L'allenatore di Claudio si raccomanda con lui e i suoi compagni di squadra di essere tutti presenti alla partita di calcio di domenica, perché se mancherà anche solo un giocatore, la partita non potrà svolgersi. Il migliore amico di Claudio lo invita alla sua meravigliosa festa di compleanno proprio lo stesso giorno della partita. Tu dove sceglieresti di andare? Perché?

STORIA 6

È sabato, Federica e i suoi genitori vanno a fare la spesa. Prima di uscire di casa la mamma e il papà fanno una lista degli acquisti e prendono solo i soldi necessari per comprare quello di cui hanno bisogno. Una volta al supermercato, Federica vede la maglietta all'ultima moda che hanno tutte le sue amiche.

Che cosa faresti al suo posto?

- a) Lasceresti che i genitori facciano liberamente la spesa come avevano concordato.
- b) Chiederesti loro di comprare la maglietta anche se non era prevista.

SECONDO INCONTRO

obiettivo	contenuto	Attività-strumento	tempo	note
Saper effettuare una scelta tenendo conto dei propri interessi (primo livello di responsabilità nella scelta)	Il legame tra gli interessi personali e le scelte Le conseguenze di una scelta che non si fonda su un interesse personale	Una decisione importante... Schede pp. 199 – 203	2 ore	Leggi il testo, controlla bene sulla scheda 1 quali sono gli interessi e i gusti di Gianni, colora sulle schede 2 e 3 i riquadri accanto agli interessi e gusti di Gianni, infine rispondi

CHE COSA SUCCEDERE SE...? (2)

Prova a immedesimarti nelle situazioni che troverai elencate di seguito e a rispondere completando le frasi.

STORIA 1

Questa sera in tv è in programma un film che piace molto a Maria. Il film è molto lungo e rischia di finire decisamente tardi. Domani mattina, però, Maria ha una verifica in classe. Allora pensa...

Dunque decide di...

STORIA 2

La mamma di Lucia chiede alla figlia se preferisce trascorrere le vacanze estive in campeggio o a casa della nonna al mare. Tu che cosa faresti?

Scegli per lei e scrivi gli aspetti positivi e quelli negativi della tua decisione.

Io scelgo: _____

Positivi	Negativi

SCHEDA 1

ECCO GLI INTERESSI E I GUSTI DI GIANNI

<p>➤ Fare sport (in particolare giocare a calcio con il suo amico Luca).</p>	
<p>➤ Imparare lingue straniere.</p>	
<p>➤ Fare fotografie ai bei paesaggi.</p>	
<p>➤ Fare passeggiate nel verde e osservare la natura.</p>	
<p>➤ Studiare gli animali.</p>	
<p>➤ Giocare con il suo fratellino.</p>	
<p>➤ Nuotare.</p>	
<p>➤ Fare le statuine e i castelli con la sabbia.</p>	

SCHEDA 2

Colora i riquadri accanto a ciò che corrisponde a interessi e gusti di Gianni

SE SCEGLIE DI ANDARE IN MONTAGNA CON IL FRATELLINO, GIANNI...

<p>➤ Può seguire attività di laboratorio sugli animali che popolano i boschi.</p>	
<p>➤ Ha la possibilità di fare delle belle fotografie.</p>	
<p>➤ Ha la possibilità di conoscere nuovi amici.</p>	
<p>➤ Può fare delle lunghe passeggiate nei boschi.</p>	
<p>➤ Può stare in compagnia del fratellino.</p>	
<p>➤ Può vivere tante belle esperienze.</p>	

SCHEDA 3

Colora i riquadri accanto a ciò che corrisponde a interessi e gusti di Gianni

SE SCEGLIE DI ANDARE AL MARE CON IL SUO AMICO LUCA, GIANNI...

<p>➤ Può seguire attività divertenti in lingua straniera.</p>	
<p>➤ Può fare tante belle fotografie.</p>	
<p>➤ Può frequentare un corso di nuoto.</p>	
<p>➤ Può giocare sulla spiaggia creando maestosi castelli di sabbia.</p>	
<p>➤ Può giocare a calcio con Luca.</p>	
<p>➤ Ha la possibilità di conoscere amici nuovi.</p>	

È IL MOMENTO DI DECIDERE

1. Secondo te che cosa sceglierà di fare Gianni?

2. Su che cosa deve riflettere bene per poter arrivare alla giusta decisione?

3. Quali sono gli impegni e le responsabilità che Gianni si assume con la sua scelta? E la sua scelta comporta delle responsabilità verso qualcun altro, oppure riguarda soltanto lui?

TERZO INCONTRO

obiettivo	contenuto	Attività-strumento	tempo	note
<p>Far riflettere sul fatto che per scegliere occorre tener conto dei propri gusti ed interessi, ma anche dei vincoli concreti che si incontrano nella realtà e di tutte le persone implicate</p> <p>(concetto di decisione responsabile)</p>	<p>L'analisi dei dati di realtà (la situazione concreta e reale): punto di partenza imprescindibile per prendere decisioni efficaci.</p> <p>Le conseguenze delle scelte personali sulle persone che sono vicine</p>	<p>L'animale giusto...al posto giusto</p> <p>pp. 206- 210</p>	<p>2 ore</p>	<p>L'attività proposta è a squadre.</p> <p>Naturalmente è possibile anche proporla a coppie o singolarmente, secondo le decisioni dell'insegnante</p>

Questo è un gioco a squadre.

Ti verranno presentate nella prima scheda (A) le caratteristiche di cinque animali, che puoi schematizzare con i tuoi compagni su un grosso cartellone.

Ogni gruppo verrà poi fornito di una griglia come la seguente.

Puoi ritagliarla e fotocopiarla in modo che ogni gruppo ne abbia una per ciascuna delle situazioni da analizzare.

CANE	GATTO	PESCE ROSSO	CANARINO	CRICETO

Nella seconda scheda (B) troverai quattro situazioni, in cui si descrivono le caratteristiche e le esigenze delle persone che devono acquistare un animale.

Ogni gruppo deve avere una copia delle situazioni e segnare con una crocetta l'animale più adatto per ciascuna delle esigenze, tenendo conto delle caratteristiche degli animali descritte nel cartellone.

Per esempio, se nella descrizione dei personaggi c'è scritto: «Laura cerca un animale di piccole dimensioni perché vive in un alloggio piccolo», allora dovrai mettere una crocetta sotto tutti gli animali di piccole dimensioni e così via finché non trovi l'animale, con più crocette, che sarà il favorito. Il cartellone con le caratteristiche degli animali ti può aiutare nelle situazioni dubbie.

ATTENZIONE! Non sempre sarà solo il numero delle crocette a definire quale animale deve comprare il protagonista!

La squadra che individua nel minor tempo possibile l'animale giusto riceve 5 punti.

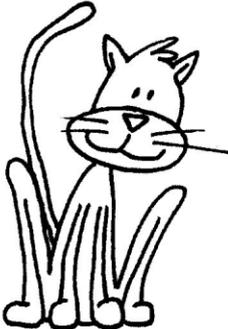
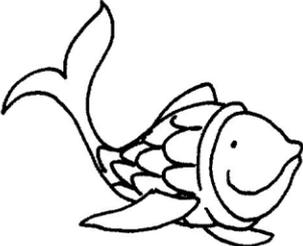
Alla fine vince la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio.

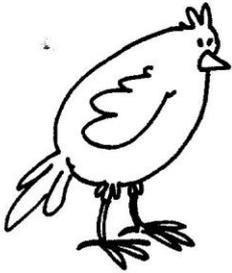
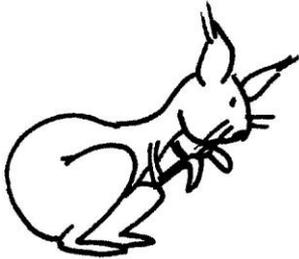
COMINCIAMO IL GIOCO!

• SCHEDA A •

CARATTERISTICHE DEGLI ANIMALI

In questa tabella troverai tutte le caratteristiche degli animali che ti servono per il gioco. Puoi riprodurre questa tabella su un cartellone.

ANIMALE	ASPETTI POSITIVI	ASPETTI IMPEGNATIVI (O MENO INTERESSANTI)
 <p>CANE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - è dolce e affettuoso - gli piace giocare al parco - fa le feste ai padroni - è allegro e giocherellone 	<ul style="list-style-type: none"> - non sopporta la solitudine - deve essere portato fuori a ore precise - richiede molte cure ogni giorno - può sporcare in casa - abbaia e fa baccano - richiede molto spazio
 <p>GATTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - è imprevedibile e indipendente - è dolce (quando vuole lui...) - non sporca in casa - non deve essere portato fuori - richiede poco spazio 	<ul style="list-style-type: none"> - è necessario dargli il cibo ogni giorno - se è di malumore è antipatico - non può andare al parco - può dare allergie - graffia le poltrone e le tende
 <p>PESCE ROSSO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - richiede poco spazio - è silenzioso (...«muto come un pesce»!) - l'acquario si può abbellire con molti oggettini - non richiede molte cure - non sporca in casa - non dà allergie 	<ul style="list-style-type: none"> - non ci puoi giocare insieme - non lo puoi portare al parco - non è molto affettuoso - bisogna cambiare l'acqua (ogni 2 - 3 giorni)

ANIMALE	ASPETTI POSITIVI	ASPETTI IMPEGNATIVI (O MENO INTERESSANTI)
 <p data-bbox="277 613 451 647">CANARINO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ha un bel canto melodioso - non dà allergie - richiede poco spazio - non sporca in casa - non richiede di dargli il cibo ogni giorno 	<ul style="list-style-type: none"> - non ci puoi giocare insieme - non è molto affettuoso - non lo puoi portare al parco - bisogna pulire il fondo della gabbia (ogni 2-3 giorni)
 <p data-bbox="300 1048 426 1081">CRICETO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - non ha bisogno di molto spazio - non richiede tanto tempo per le cure - è piccolino e simpatico - non sporca in casa - non dà allergie - è silenzioso 	<ul style="list-style-type: none"> - non ci puoi giocare insieme - non è molto affettuoso - non lo puoi portare al parco - bisogna pulire il fondo della gabbia (ogni 2-3 giorni)

• SCHEDA B •

CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

Ora ti verranno presentati dei personaggi (dei bambini che devono scegliere un animale domestico), le caratteristiche della loro casa e le esigenze della loro famiglia.

La scelta di Giorgio	
<i>Ciò che piace a Giorgio</i>	- Vuole un animale dolce e morbido da coccolare
	- È un po' distratto (non si ricorda sempre del cibo)
	- Gli piacciono molto gli acquari
	- Non vuole un animale silenzioso
<i>Caratteristiche della famiglia</i>	- La casa è poco spaziosa
	- La mamma è allergica ai gatti
	- La sorellina ha paura dei topi (e simili)

La scelta di Giulio	
<i>Ciò che piace a Giulio</i>	- Vuole un compagno di giochi allegro
	- Gli piace molto giocare al parco
	- Ha molto tempo per curare l'animale
	- Vuole un animale affettuoso
<i>Caratteristiche della famiglia</i>	- Il papà è allergico al pelo di gatto
	- La sorellina ha paura dei topi (e simili)
	- La casa è molto spaziosa
	- La mamma ci tiene molto a poltrone e tende

La scelta di Luca	
<i>Ciò che piace a Luca</i>	- Ha poco tempo per le cure (sport, tempo pieno, ecc.)
	- Vuole un animale piccolo
	- Gli piace il canto melodioso dei passerotti
	- Vuole un animale affettuoso
<i>Caratteristiche della famiglia</i>	- I genitori non vogliono un animale che fa baccano
	- La casa è molto piccola
	- I genitori non vogliono un animale che sporca

La scelta di Marco	
<i>Ciò che piace a Marco</i>	- Vuole un animale imprevedibile e indipendente
	- Vuole un animale dolce e morbido da coccolare
	- Ha molto tempo per le cure
<i>Caratteristiche della famiglia</i>	- La casa è poco spaziosa
	- I genitori sono fuori casa per tutto il giorno
	- Non vogliono un animale che sporca
	- La mamma è fortemente allergica ai gatti

QUARTO INCONTRO

obiettivo	contenuto	Attività-strumento	tempo	note
Rilevazione finale	Provare ad affrontare alcune situazioni di scelta	Che cosa succede se...? (2) pp. 217-218	1 ora	Si può concludere l'attività con un cartellone dove ciascun bambino scriverà una sua considerazione sull'attività svolta.

CHE COSA SUCCEDERE SE...? (2)

Prova a immedesimarti nelle situazioni che troverai elencate di seguito e a rispondere completando le frasi.

STORIA 1

Questa sera in tv è in programma un film che piace molto a Maria. Il film è molto lungo e rischia di finire decisamente tardi. Domani mattina, però, Maria ha una verifica in classe. Allora pensa...

Dunque decide di...

STORIA 2

La mamma di Lucia chiede alla figlia se preferisce trascorrere le vacanze estive in campeggio o a casa della nonna al mare. Tu che cosa faresti?

Scegli per lei e scrivi gli aspetti positivi e quelli negativi della tua decisione.

Io scelgo: _____

Positivi	Negativi

STORIA 3

Marco invita il suo amico Luigi ad andare a giocare da lui dopo la scuola. Luigi non è mai stato a casa sua, così Marco gli fa vedere tutti i giocattoli che ha, creando un gran disordine nella sua stanza.

Quando Luigi andrà via, che cosa farà Marco?

STORIA 4

Antonio insiste per farsi comprare dai suoi genitori un paio di sci molto costosi che ha visto in un negozio, poiché vorrebbe imparare a sciare. I genitori lo accontentano e lo portano in montagna sulle piste. Dopo le prime lezioni, Antonio non vuole più sciare. Tu che cosa faresti al suo posto? Perché?

STORIA 5

Stefania ricopre il ruolo di protagonista nel saggio di danza di sabato pomeriggio; l'insegnante si raccomanda di essere presente per la buona riuscita del saggio. Lo stesso giorno è già stata organizzata la festa di fine anno a scuola. Stefania è fortemente indecisa e non sa dove andare.

Tu quale scelta faresti se fossi in lei? Perché?

STORIA 6

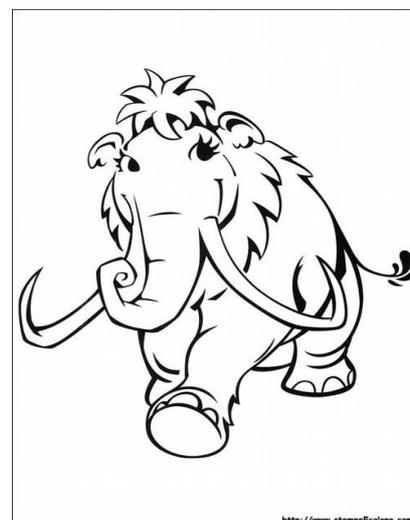
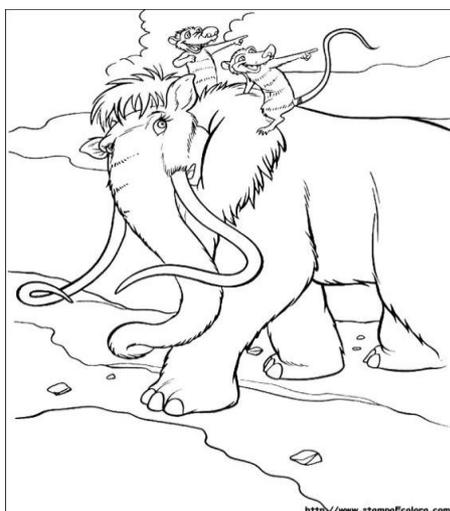
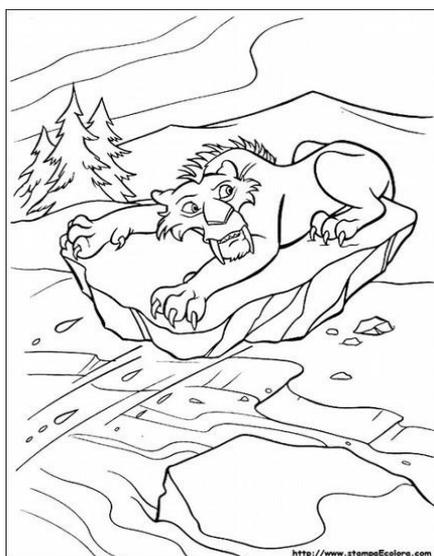
La zia di Paolo vuole fare al nipotino un regalo per il suo compleanno, così lo porta con lei in un grande negozio per fargli scegliere il dono. La mamma di Paolo gli raccomanda di non far spendere troppo alla zia.

Paolo è indeciso tra:

- a) una mountain-bike
- b) un computer
- c) un album e alcuni pacchetti di figurine
- d) altro

A Paolo piace molto la mountain-bike, ma costa molto. La zia insiste perché Paolo la prenda ugualmente. Che cosa sceglieresti al posto di Paolo?

Proposta 18	<u>L'ERA GLACIALE</u>
Competenza orientativa	Capacità socio relazionali Atteggiamento meta cognitivo
Abilità	Collaborare con un gruppo di coetanei in attività di gioco e di lavoro Lavorare sulla costruzione di una positiva immagine di sé
Proposta per	Secondo biennio
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • Visione del film d'animazione • ricostruzione della trama • ogni piccolo gruppo di bambini sceglie un personaggio lo riproduce graficamente • Presentazione dei personaggi, facendo emergere le caratteristiche che servono per raggiungere il fine condiviso • Realizzazione di un cartellone con i personaggi e le parole chiave utili al raggiungimento dell'obiettivo comune.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<p>Trama. Presentazione dei personaggi e rappresentazione grafica degli stessi.</p> <p>Altri film da usare come stimolo per la creazione di nuovi percorsi: Bianca e Bernie, Red e Toby, Pinocchio.</p>



Trama

Il film è ambientato all'inizio dell'era glaciale, 20.000 anni fa. All'inizio della storia, un intero branco di animali di diverso tipo sta viaggiando verso sud per sfuggire al freddo. Tra questi Sid, un bradipo alquanto imbranato e incapace di badare a se stesso, è stato lasciato indietro dalla propria famiglia. Poco dopo essere sceso dall'albero su cui stava dormendo, Sid viene inseguito da dei rinoceronti perché, avendo calpestato un escremento, si pulisce le zampe nell'insalata di fiori e foglie che i rinoceronti stavano per mangiare, rovinandola. Per sua fortuna, in suo aiuto arriva il mammut Manfred, denominato poi Manny, che gli salva la vita, sebbene pentendosene, perché poi Sid decide di non andarsene, visto che vede in Manny una specie di 'guardia del corpo'.

Nel frattempo, in un villaggio umano non molto lontano, un branco di tigri dai denti a sciabola, guidati da Soto e Diego, sono intenzionati ad attaccare il figlio del capo villaggio per vendetta, visto che egli ha ucciso molti dei loro compagni. Infatti, la mattina seguente, Diego e gli altri membri del branco attaccano il villaggio. Diego riesce a raggiungere il figlio del capo villaggio, quando la madre, moglie del capo, salta fuori all'improvviso e, insieme al bambino, scappa via. Diego li insegue, ma appena arrivati alla cascata, la donna, col figlio in braccio, si getta dalla cascata. Diego va a riferire la cosa a Soto, il quale, ovviamente non contento, gli ordina di portarglielo 'vivo' al mezzo picco, altrimenti sarà lui a essere sbranato.

Giu dalla cascata, Manny e Sid, trovano il bambino, ancora vivo, mentre la madre, in fin di vita, viene trascinata via dalla corrente. Sid si appresta a riportarlo agli umani, scalando la cascata, mentre Manny rimane in disparte a godersi la scena. Però Sid fa involontariamente cadere il bambino. Manny si appresta a prenderlo al volo, ma ecco che interviene Diego, che lo afferra coidenti, Manny però non gliela dà vinta e riesce a toglierglielo dalle zampe. Dopo una breve discussione, e dopo aver accertato che gli umani sono andati via, il trio si unisce per riportarlo agli umani. In realtà, questo è tutto un piano di Diego, che vuole portare sia il bambino che Manny a Soto.

Così inizia il viaggio. Passando vicino al complesso megalitico di Stonehenge (che viene definita da Manny "architettura moderna, roba che non dura"), e stando davanti ad un curioso semaforo, il trio affronta una colonia di dodo impazziti, i rinoceronti infuriati, e anche il freddo, ma alla fine arrivano a destinazione. Però, vicino al mezzo picco, Manny salva la vita a Diego, facendogli cambiare idea. Infatti Diego inventa un piano, con l'aiuto di Manny e Sid, per sconfiggere il suo stesso branco e portare 'davvero' il bambino agli umani. Il piano riesce con la sconfitta del branco e la morte di Soto, ma Diego è rimasto ferito durante lo scontro, nel tentativo di proteggere Manny. Manny e Sid, incoraggiati dallo stesso Diego, partono per raggiungere gli umani, che sono lì vicino.

Manny e Sid riescono, fortunatamente, a raggiungere gli umani e a restituire al capo suo figlio. Prima di andarsene però, Manny, Sid e il bambino si fanno una promessa a vicenda: nessuno di loro dimenticherà mai il nobile gesto di Manny e gli altri, e soprattutto, le avventure che hanno vissuto insieme. Poi gli umani si allontanano. Mentre Manny e Sid si apprestano a partire verso sud, rispunta Diego, ancora vivo, che dà anche lui un ultimo saluto al bambino, prima di essere 'abbracciato' da Sid. Infine Manny, Sid e Diego partono insieme verso sud, per sfuggire al freddo.

Proposta 19	<u>TEATRO A SCUOLA... ESPERIENZA ORIENTATIVA</u>
Competenza orientativa	Consapevolezza meta emozionale Capacità socio relazionali Atteggiamento meta cognitivo Autonomia
Abilità	Comunicare esperienze distinguendo il piano fantastico da quello reale Narrare i vissuti emotivi Costruire relazioni interpersonali significative Collaborare con un gruppo di coetanei e/o eterogeneo Essere gradualmente consapevole delle proprie capacità Utilizzare il corpo per sentire, fare, scoprire, conoscere e costruire l'identità corporea. Assumere incarichi di responsabilità
Proposta per	Tutte le classi
Fasi di lavoro	<p>Progetto educativo- didattico che, in una dimensione ludica e pertanto più motivante per i bambini, si conclude con una rappresentazione teatrale, offrendo così agli alunni la possibilità di sperimentare e affinare le capacità espressive e comunicative, di mettersi in gioco, di superare resistenze etimori, di sperimentare il linguaggio teatrale.</p> <p>FINALITÀ EDUCATIVE:</p> <p>5. Sviluppare lo spirito di gruppo e il senso di appartenenza al gruppo nella ricerca di un comune benessere psicofisico.</p> <p>6. Riconoscere come il raggiungimento di un buon risultato è condizionato dal contributo di ognuno.</p> <p>7. Riconoscere i propri punti di forza e di debolezza per l'accettazione di possibilità e limiti personali</p> <p>8. Stimolare la disponibilità a mettersi in gioco per acquisire la consapevolezza di avere un ruolo importante nel gruppo, una propria originalità, una personale competenza propositiva.</p> <p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avvalersi del linguaggio verbale e non (parola, gesto, musica, immagine ecc.) nelle loro componenti comunicative ed espressive. • Controllare lo spazio e i tempi scenici in relazione a sè e agli altri. • Scoprire le potenzialità del linguaggio teatrale e sperimentarlo nelle sue molteplici componenti espressivo-comunicativo-artistiche (scenografia, costumi, ruoli, dialoghi, colonna sonora). <p>CRITERI PER L'ASSEGNAZIONE DELLE PARTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desideri degli alunni. • Disponibilità, interesse, predisposizione e impegno nel mettersi in gioco. • Capacità vocali e di intonazione.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Esempio: "OCCHIO PINOCCHIO" edizioni didattiche Gulliver. Josè Sergio Santoro 2009

Proposta 20	<u>PRONTI? SI PARTE!</u>
Competenza orientativa	Autonomia Gestione delle informazioni Risoluzione dei problemi Atteggiamento meta-cognitivo Capacità socio/relazionali Capacità decisionale
Abilità	Capacità di organizzare e portare a termine un lavoro Ricavare informazioni da fonti diverse e utilizzarle Cercare soluzioni a situazioni problematiche autonomamente Ascoltare e considerare il punto di vista degli altri per trovare soluzioni comuni Collaborare con un gruppo di coetanei in attività di lavoro Scegliere autonomamente materiali e modalità di lavoro adatti allo svolgimento di un compito assegnato Saper valutare possibili opzioni di scelta
Proposta per	quarta (fine anno) e quinta (inizio anno)
Fasi di lavoro	Individuazione di criteri Costruzione griglia per raccolta informazioni Raccolta di prenosce sulle mete potenziali Decisione della meta Organizzazione delle gita Individuazione di punti di interesse Costruzione itinerario e programma gita Produzione di una guida Preparazione dei "Ciceroni"
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Schede di lavoro

Titolo: PRONTI SI PARTE?**–PERCORSO DIDATTICO PARTECIPATO PER PROGETTARE UNA GITA SCOLASTICA****Classi quarta/quinta**

MOTIVAZIONE FORMATIVA DELLA SCELTA:

Si è scelto di lavorare sull'organizzazione di un'uscita didattica per le seguenti ragioni:

- Coinvolge gli alunni e li rende protagonisti di una scelta condivisa;
- Sviluppa la capacità di argomentare e di motivare le proprie idee;
- Permette di esercitarsi nella ricerca/selezione di informazioni di vario tipo;
- Sviluppa la capacità di pianificare e progettare nei dettagli un'esperienza scolastica.

SEZIONE RIFERIMENTI AL CURRICOLO

COMPETENZA DI RIFERIMENTO PER LE DISCIPLINE COINVOLTE

COMPETENZA ORIENTATIVA

LINGUA ITALIANA:

Competenza 1: interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura

Competenza 2: Leggere, analizzare e comprendere testi

Competenza 3: Produrre testi in relazione a diversi scopi comunicativi

Competenza 4: Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

GEOGRAFIA:

Competenza 1: Leggere l'organizzazione di un territorio utilizzando il linguaggio, gli strumenti e i principi della geografia;

Competenza 2: Partendo dall'analisi dell'ambiente regionale, comprendere che ogni territorio è una struttura complessa e dinamica, caratterizzata dall'interazione tra uomo e ambiente: riconoscere le modificazioni apportate nel tempo dall'uomo sul territorio.

STORIA:

Competenza 1: Utilizzare i procedimenti del metodo storiografico e il lavoro su fonti per compiere semplici operazioni di ricerca storica.

Competenza 5: Operare confronti tra le varie modalità con cui gli uomini nel tempo hanno dato risposta ai loro bisogni e problemi, e hanno costituito organizzazioni sociali e politiche diverse tra loro, rilevando nel processo storico permanenza e mutamenti

Autonomia: capacità di organizzare e portare a termine un lavoro,

Risoluzione dei problemi: si articola in A) riconoscimento e analisi del problema; B) analisi delle risorse disponibili; C) saper formulare soluzioni; D) saper decidere e motivare quale soluzione adottare; E) applicare la soluzione; F) verificare gli esiti.

Atteggiamento meta-cognitivo: consapevolezza delle abilità personali, conoscenza dei meccanismi di apprendimento personale, capacità critica.

Prendere decisioni: saper cooperare con gli altri allo scopo di giungere a decisioni di gruppo

<p>MATEMATICA Competenza 1: Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali. Competenza 2: Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo. Competenza 3: Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici-</p> <p>INFORMATICA: Competenza 1: Utilizzo di internet per ricerca di informazioni sul web</p>	
<p>ABILITÀ COINVOLTE NELL'UNITÀ DI LAVORO</p>	<p>CONOSCENZE COINVOLTE NELL'UNITÀ DI LAVORO</p>
<p>LINGUA ITALIANA: È in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere il contenuto, distinguere informazioni principali e secondarie, cogliere il tema di un testo orale. • intervenire esprimendo le proprie idee e sostenendole con adeguate motivazioni. • riferire su un argomento di studio presentandolo in modo coerente, completo e chiaro, utilizzando il lessico specifico. • consultare testi di vario tipo (guide turistiche, enciclopedie...) per scopi pratici e/o conoscitivi; • riconoscere in un testo le informazioni principali. • riconoscere, in un testo informativo/espositivo, le informazioni principali • produrre testi informativi – espositivi in base all'argomento dato e alla consegna ricevuta; • rispettare le principali regole ortografiche e morfosintattiche. • revisionare il testo con attenzione all'ortografia, al lessico e alla coesione. <p>GEOGRAFIA: È in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare i diversi sistemi di rappresentazione cartografica in relazione agli scopi • orientare piante e carte stradali • ricercare e trarre informazioni dalle carte geografiche 	<p>LINGUA ITALIANA: Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i criteri per distinguere informazioni primarie e secondarie. • le modalità che regolano la conversazione e la discussione e gli aspetti formali della comunicazione interpersonale (forme di cortesia, registri comunicativi ...) • le strategie per l'esposizione efficace: pianificazione degli interventi con utilizzo di scalette e mappe. • strategie di lettura: lettura esplorativa, lettura analitica, lettura di consultazione • informazioni principali e secondarie in un testo espositivo • le principali regole ortografiche e morfosintattiche • le fasi della produzione scritta: selezione, scaletta, stesura e revisione. <p>GEOGRAFIA: Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - i sistemi di simbolizzazione e riduzione cartografica (uso del colore e del tratteggio; scala numerica e grafica, ecc.); - gli elementi naturali e antropici del territorio visitato.

- calcolare le distanze su carte utilizzando la scala grafica e/o numerica
- proporre itinerari di viaggio, prevedendo diverse tappe sulla carta
- rilevare nel paesaggio i segni dell'attività umana e mettere in relazione l'ambiente, le sue risorse e le condizioni di vita dell'uomo.

STORIA

È in grado di:

- Riconoscere i diversi tipi di fonte: fonte materiale, fonte scritta, fonte orale, fonte iconografica e li utilizza per ricavarne informazioni
- riconoscere i diversi tipi di fonte e utilizzarli per porsi domande e formulare ipotesi guidato dall'insegnante
- utilizzare testi di varia natura (cartacei e multimediali) per ricavare informazioni di carattere storico
- ricostruire e posizionare macro fenomeni sulla linea del tempo (dalla preistoria, alla caduta dell'impero romano...)

MATEMATICA

È in grado di:

- Eseguire operazioni di calcolo sotto varie forme (calcolo mentale, carta e penna, calcolatrice, computer).
- Raccogliere e classificare dati
- registrare e rappresentare dati attraverso tabelle e grafici
- calcolare moda e media
- Individuare, in un contesto concreto, le varie situazioni problematiche che si presentano, formulare possibili ipotesi di soluzione e scegliere la più adatta
- Esporre il procedimento seguito nella soluzione dei problemi
- Individuare possibili e diverse soluzioni a problemi a soluzione aperta
- Valutare la compatibilità delle soluzioni trovate

INFORMATICA

È in grado di:

- Accedere ad alcuni siti Internet per ricercare informazioni inerenti all'argomento in oggetto.
- Utilizzare lo strumento per la stesura per la stesura dei testi informativi della guida turistica.

STORIA

Conosce:

- gli elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (il metodo storico): □

Scelta del problema-tema

- Analisi di fonti e documenti
- Utilizzo di testi storici
- Raccolta delle informazioni

- le varie dimensioni e scale della storia: micro e macro-storia: quartiere/villaggio, città ...

MATEMATICA

Conosce:

- le quattro operazioni con relative prove
- diversi tipi di grafici (istogrammi, a torta...)
- diverse strategie di risoluzione di problemi-

INFORMATICA

Conosce:

- Un programma di scrittura (Word o altri)
- Internet come strumento di ricerca

ATTIVITÀ

1. INDIVIDUAZIONE DI CRITERI- Si propone un brainstorming coinvolgendo tutto il gruppo- classe, in cui si raccolgono idee in merito ai criteri da considerare nel momento in cui si tratta di progettare una uscita. Si fa discutere il gruppo in merito ai criteri emersi e si evidenziano alcuni criteri irrinunciabili per programmare in modo rigoroso e con consapevolezza la gita scolastica. I criteri irrinunciabili sono:
tempi di suddivisione della giornata (per il trasporto, per la visita, per il gioco, per il pranzo...)
distanze
costi
motivazione (che può essere legata alla programmazione della classe, a un particolare avvenimento o altro ancora...)

2. COSTRUZIONE GRIGLIA PER RACCOLTA INFORMAZIONI. Tenendo conto dei criteri individuati l'insegnante propone agli alunni tre/quattro possibili mete e sollecita e raccoglie le preconoscenze relative alle località geografico- turistiche proposte. Invita quindi la classe a suddividersi in sottogruppi in base alla località che vorrebbero visitare. Ciascun sottogruppo è inviato a costruire una griglia riportante gli elementi essenziali da recuperare per approcciarsi e conoscere le possibili mete della visita (Ad esempio: come arrivarci, la pianta della città, i musei principali, le chiese e le basiliche, i monumenti, le pinacoteche...). I sottogruppi illustrano le griglie abbozzate e insieme si costruirà una griglia definitiva per la raccolta di preconoscenze. L'insegnante coordina la discussione per giungere ad una scelta condivisa.

3. RACCOLTA DI PRECONOSCENZE SULLE METE POTENZIALI. L'insegnante invita ciascun sottogruppo a consultare materiale cartaceo e informatico per recuperare le informazioni e completare la griglia. Ciascun gruppo presenta il prodotto della propria ricerca, sostenendo con opportune motivazioni la propria scelta e confrontandosi con quella degli altri gruppi.

4. DECIDERE LA META. A questo punto il docente propone una discussione "in acquario" ai rappresentanti dei diversi gruppi. L'obiettivo è che la discussione porti a prendere un'unica decisione condivisa sulla città- meta della gita scolastica. Dietro a ciascun rappresentante starà la sua squadra e ogni sottogruppo potrà chiedere un *time-out*, cioè una sospensione del dibattito, ogni volta che ritiene di dover dare suggerimenti al proprio rappresentante per condurre più efficacemente il dibattito e il confronto. Al termine del processo decisionario verrà individuata la città in cui si realizzerà l'uscita.

5. ORGANIZZAZIONE GITA SCOLASTICA. L'insegnante propone di procedere con l'organizzazione della gita. Si divide la classe in sottogruppi e a ciascun sottogruppo verrà chiesto di raccogliere informazioni ad uno o più dei seguenti punti:

- Mezzi di trasporto possibili (orari, costi e tempi)
- Organizzazione della giornata
- Individuazione dei posti per soste
- Costi analitici e totali
- Valorizzazione delle risorse interne per un'ottimizzazione economica e organizzativa

Ciascun sottogruppo illustrerà le informazioni raccolte e insieme si prenderanno decisioni su ciascun punto.

6. INDIVIDUAZIONE DEI PUNTI DI INTERESSE - L'insegnante guida gli alunni a costruire un progetto relativo alla gita individuando prima le TAPPE (luoghi oggetto di visita), la STORIA DELLA CITTÀ, le TRADIZIONI.

1° FASE: TAPPE

Gli alunni suddivisi in piccoli gruppi cercano letture espositive, le leggono e ne selezionano informazioni per produrre riassunti.

2° FASE: STORIA LOCALE

L'insegnante propone agli alunni alcune diverse tipologie di fonti storiche utili alla ricostruzione delle tappe principali della storia locale. Guida l'analisi delle stesse, integra tale approfondimento con brevi letture espositive e invita gli alunni a produrre riassunti inerenti ai diversi periodi storici.

3° FASE: TRADIZIONI E DIALETTO LOCALE
L'insegnante propone alcuni video inerenti all'argomento proposto e invita gli alunni ad ascoltare, prendere appunti e produrre testi informativi.

7. COSTRUZIONE: ITINERARIO E PROGRAMMA GITA. Il gruppo classe legge una mappa della città e individua su di essa le tappe del percorso.

Individua, attraverso lavori in sottogruppo, i possibili percorsi e sceglie quello più valido (distanze, tempi...) La classe, con la tecnica del ricalco produce una mappa semplificata riportante le tappe e il percorso della visita. Gli alunni, in base alle tappe e all'itinerario prodotti, stilano il programma della gita.

8. PRODUZIONE DI UNA GUIDA TURISTICA. L'insegnante raccoglie tutti i materiali prodotti (testi informativi sulle diverse tappe e sulla storia della città, mappe con l'itinerario e programma...), li mostra agli alunni e propone la costruzione di una guida turistica. La classe viene suddivisa in sottogruppi ed ogni sottogruppo si occuperà di curare su pc l'impaginazione e la grafica di una sezione della guida. Le diverse parti verranno assemblate e insieme si concorderà la produzione della copertina (si discute e si decide il titolo e l'immagine appropriata), dell'indice e della recensione.

9. PREPARAZIONE DEI CICERONI

Come ultima fase del lavoro si suddivide il gruppo-classe in sottogruppi. Ciascun sottogruppo si candiderà per prepararsi su una tappa del programma. Ciascun sottogruppo dovrà attribuirsi una parte culturale e verrà lasciato spazio per lo studio e la preparazione su ciò che è stato prescelto. L'obiettivo è che ciascun bambino svolga il ruolo di "cicerone", cioè illustri "qualcosa" agli altri compagni nel corso della gita.

Gli alunni diventano perciò protagonisti e, suddivisi in piccoli gruppi, a turno faranno da piccoli "CICERONI", cioè da guida alla vivace comitiva raccontando e spiegando tutto ciò che hanno raccolto e rielaborato nelle diverse fasi di questa unità di lavoro

Proposta 21	<u>E ADESSO CHE FACCIO?</u>
Competenza orientativa	Soluzione dei problemi Atteggiamento meta cognitivo
Abilità	Sapersi porre in atteggiamento critico di fronte ai problemi, cercare soluzioni, attuare la più efficace
Attività indicata per la classe	tutte
Fasi di lavoro	<p>L'obiettivo è sviluppare nei bambini un atteggiamento critico nei confronti dei problemi.</p> <p>L'insegnante può all'inizio del percorso scolastico creare dei problemi ad hoc per aiutare i bambini a cercare soluzioni piuttosto di trovarle preconfezionate.</p> <p><u>ESEMPI</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. entrare in classe e far trovare le luci spente 2. scarabocchiare una pagina del quaderno dei bambini 3. far trovare al mattino un banco (o una sedia) in meno <p>Di fronte alle domande dei bambini, invitare a trovare soluzioni. Importante è che l'insegnante assuma un atteggiamento di invito alla riflessione... un quaderno, un astuccio dimenticato, un pantalone che si strappa in seguito a una caduta... ogni piccolo problema va affrontato con la domanda: "Cosa puoi fare? Pensa a una soluzione" coinvolgendo poi anche gli altri bambini nel formulare ipotesi di soluzione, valutare quali siano percorribili e sceglierne infine una da attuare.</p>

Proposta n 21a	<u>CARTELLONE DELLE 3 P (PROPOSTE, PROBLEMI, POSITIVITÀ)</u>
Competenza	Capacità Socio Relazionali Soluzione dei problemi Capacità decisionale
Attività per la classe	QUARTA E QUINTA SP
Fasi di lavoro	<p>COSA FANNO GLI INSEGNANTI DI CLASSE</p> <p>9. Predispongono un cartellone per classe, diviso con tre colonne (una per le positività, una per le proposte e una per i problemi) suddivise in mesi: negli appositi spazi gli alunni, mediante dei post-it, possono segnalare problematiche, positività e proposte.</p> <p>10. Periodicamente (una volta al mese), si tiene l'assemblea di classe in cui si discutono gli argomenti proposti (come fare la fila, come sistemare i banchi o tutto quello che viene loro in mente), si confrontano i punti di vista (litigi o altro), si prendono delle decisioni (anche per votazione) per risolvere le situazioni.</p> <p>11. Ogni incontro viene verbalizzato e all'inizio di quello successivo si verifica l'efficacia delle azioni che sono state decise.</p>
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Esempio tipo di un cartellone.



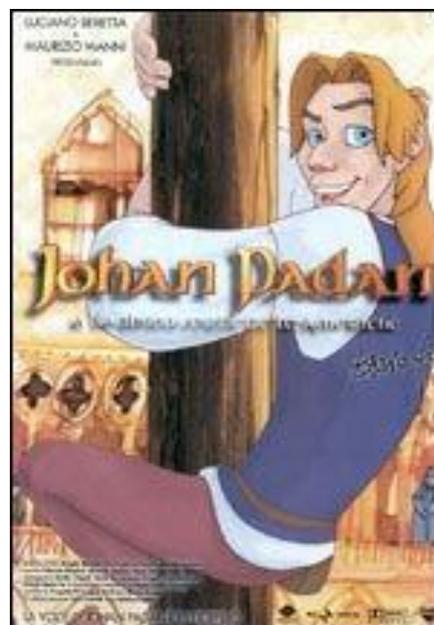
Proposta 22	<u>JOHAN PADAN</u>
Competenza	Capacità decisionale Soluzione dei problemi
Abilità	Saper cogliere il valore della libertà, intesa come capacità di scelte autonome e consapevoli.
Attività indicata per la classe	QUINTA
Fasi di lavoro	Visione del film per: - Promuovere un dialogo sul valore della <i>libertà</i> . Successive fasi di lavoro: - Rappresentare il concetto di <i>libertà</i> attraverso un disegno. - Lavoro di gruppo: riflettere sulle motivazioni che hanno portato il protagonista del film alla sua scelta finale. - Considerazioni personali sul messaggio del film.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Trama.

Trama:

Tratto da una commedia teatrale del premio Nobel, Dario Fo, è la storia di Johan Padan, che agli inizi del 1500, costretto a partire per le Americhe, viene accolto dagli indigeni, li spinge alla rivolta contro gli spagnoli e impara da loro cosa significa essere liberi.

Il giovane Johan Padan fugge in maniera rocambolesca, da un campo di addestramento dei lanzichenecci, e si ritrova prima a Venezia, e poi – sempre fuggendo – a Siviglia, dove è costretto a imbarcarsi per il Nuovo Mondo, a bordo di una caravella spagnola. Arrivato in Florida dopo un naufragio, affronta una serie di incredibili peripezie che gli permetteranno di conquistare la fiducia degli indigeni, e di insegnar loro a combattere la schiavitù e la violenza dei conquistatori.

Insomma, da imbroglione ed egoista, Johan Padan è diventato un uomo migliore, ha acquistato coscienza della propria maturità e soprattutto del valore inestimabile della libertà.



Proposta n 23	<u>CONOSCIAMO LA SSPG – GIORNATA DELL'ACCOGLIENZA</u>
Competenza	Gestione delle Informazioni Capacità Socio Relazionali Atteggiamento Metacognitivo
Attività per la classe	QUINTA SP – PRIMA SSPG
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • COSA FANNO GLI INSEGNANTI SSPG Predispongono i tempi e gli spazi per un pomeriggio di accoglienza degli alunni di 5PS futuri alunni di 1SSPG organizzando tre momenti: -conoscenza della scuola -attività di laboratorio -partecipazione alle lezioni Coinvolgono gli alunni di classe prima e organizzano le attività didattiche. • COSA FANNO GLI ALUNNI SSPG Sulla base delle indicazioni degli insegnanti aiutano nei vari momenti di accoglienza: -alcuni alunni tutor presentano l'organizzazione scolastica della SSPG, forniscono informazioni circa le materie, il carico di lavoro, le varie difficoltà affrontate, le risorse messe in campo per superarle, rispondono alle curiosità; -alcuni alunni aiutano gli insegnanti nelle attività di laboratorio e affiancano i bambini di quinta nell'esecuzione delle attività esperienziali di vario tipo; -alcuni alunni accompagnano i gruppi delle elementari nei vari spostamenti; -alcuni alunni rimangono nelle proprie classi e accolgono i bambini a lezione; • COSA FANNO GLI INSEGNANTI SP Preparano gli alunni di quinta spiegando loro in cosa consiste l'attività. Suddividono gli alunni in tre gruppi per alternarsi nei tre momenti previsti. • COSA FANNO GLI ALUNNI SP Partecipano alle attività di conoscenza, laboratorio e di intervento a lezione. Si attivano nel riflettere sull'esperienza e ne discutono con i propri maestri. Fanno tesoro di questa giornata e eseguono i compiti ad essa collegati (vari).
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Prospetto organizzativo della giornata. Schede di lavoro per riflettere sull'esperienza.

Esempio: SCHEDA ORGANIZZATIVA DELLA GIORNATA DELL'ACCOGLIENZA DELL'ANNO SCOL. 2016-2017

ATTIVITÀ DI PRESENTAZIONE SSPG IL GRUPPO – COLORE DEVE ESSERE INTERO: n° _____ ALUNNI

ATTIVITÀ DI LABORATORIO IL GRUPPO – COLORE DEVE ESSERE DIVISO A METÀ: n° _____ INFORMATICA + n° _____

LAB.SCIENZELEZIONI IN

CLASSE IL GRUPPO – COLORE DEVE ESSERE DIVISO IN TRE: n° _____ PER CIASCUNA CLASSE

PRIMA

Ore	Gruppo A	Gruppo B	Gruppo C
14.20 – 15.10	<p>In aula 2a con prof. _____ e alunni tutor:</p> <p>presentazione SSPG saluto DS + merenda</p> <p>N° _____ alunni</p>	<p>In aula di informatica con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In laboratorio di scienze con la prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p>	<p>In aula magna con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In aula 1a con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In aula 1c con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p>
15.10 – 16.00	<p>In aula 2a con prof. _____ e alunni tutor:</p> <p>presentazione SSPG saluto DS + merenda</p> <p>N° _____ alunni</p>	<p>In aula di informatica con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In laboratorio di scienze con la prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p>	<p>In aula magna con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In aula 1a con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In aula 1c con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p>
16.00 – 16.50	<p>In aula 2a con prof. _____ e alunni tutor:</p> <p>presentazione SSPG saluto DS + merenda</p> <p>N° _____ alunni</p>	<p>In aula di informatica con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In laboratorio di scienze con la prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p>	<p>In aula magna con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In aula 1a con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p> <p>In aula 1c con prof. _____</p> <p>N° _____ alunni</p>

Proposta n. 23a	<u>CUORE E BATTICUORE</u> quinta SP/prima SSPG
Competenze orientative	Gestione delle informazioni Consapevolezza meta/emozionale Atteggiamento meta/cognitivo Capacità socio/relazionali
Obiettivi	Riconoscere ed esprimere le proprie aspettative (desideri) e le paure legate al passaggio alla Scuola Secondaria. Riconoscere le proprie competenze e assumere un ruolo. Partecipare attivamente alla preparazione e alla realizzazione dell'attività. Suddividere le paure e i propri desideri per tipologia. Confrontare le proprie paure e i propri desideri con quelle degli altri. Gestire l'attività in piccolo gruppo. Valorizzare la propria e l'altrui esperienza. Riconoscere il rapporto tra emozione, pensiero e strategia. Individuare strategie per fronteggiare le paure. Esprimere una valutazione sull'attività svolta.
Destinatari	Alunni della classe quinta della Scuola Primaria e alunni della classe prima della Scuola Secondaria di Primo grado
Fasi di lavoro	c/o SP e SSPG: fase preparatoria c/o SSPG: fase dello svolgimento (c/o SSPG): <ul style="list-style-type: none"> • momento introduttivo • lavori di gruppo • valutazione
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	vd. progetto seguente

Attività per il terzo biennio: **CUORE E BATTICUORE**
riconoscere i desideri e fronteggiare i timori per affrontare le novità

destinatari: alunni di classe quinta della SP e di classe prima della SSPG
tempi: aprile/maggio

FASE PREPARATORIA

con gli alunni della SSPG in classe		
tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
1 momento lezione	L'insegnante della SSPG spiega ai ragazzi l'attività e fa preparare i biglietti di invito	Preparano ciascuno un biglietto di invito nominale per un compagno della SP
con gli alunni della SP presso i rispettivi plessi		
tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
1 momento lezione	L'insegnante della SSPG, in accordo con i colleghi della SP, porta agli alunni della classe quinta l'invito. Distribuisce le sagome e, dopo che gli alunni le hanno compilate, le raccoglie	Ricevono l'invito dei compagni della SSPG Scrivono una o due paure legate al passaggio alla SSPG sulla sagoma e una o due aspettative sull'altra e le consegnano all'insegnante
Prima dell'intervento in classe è suggerita la visione del film INSIDE OUT per una riflessione sul tema delle emozioni		
con gli alunni della SSPG		
tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
1 o 2 momenti lezione	Colloca sui cartelloni le sagome raccolte alla SP, in base ai gruppi che si formeranno Legge insieme ai ragazzi i timori e le aspettative riportati sulle sagome	Ricercano possibili risposte in previsione dei lavori di gruppo

FASE DELLO SVOLGIMENTO

giornata conclusiva alla SSPG

MOMENTO INTRODUTTIVO		
tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
15'	Saluta i presenti e illustra il programma della mattinata	Ascoltano
LAVORI DI GRUPPO		
tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
4 o 5 moment ilezione	Dà le indicazioni per i lavori di gruppo e monitorizza l'attività	Si dividono in gruppi e in ognuno si fa una veloce presentazione. Leggono i timori e le aspettative riportate sulle sagome, li confrontano tra loro e per ciascun timore cercano una o più strategie di fronteggiamento (i ragazzi della SSPG presenteranno la loro esperienza in merito)
<p>Il momento dei lavori di gruppo nella giornata conclusiva è concluso dalla visione di un video realizzato dai ragazzi delle prime riportante le principali informazioni riguardanti la scuola e la sua organizzazione.</p> <p>Altro momento consigliato è il fermarsi a mangiare in mensa in modo da conoscere e vivere già alcuni spazi della scuola</p>		
VALUTAZIONE		
tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
30'	Invita a esprimere una valutazione sull'attività svolta Consegna un post-it a ogni alunno e indica le modalità per esprimere la valutazione (smile) Raccoglie i post-it e li colloca su un cartellone	Esprimono la valutazione attraverso i post-it, disegnando una faccia (smile) con l'espressione del loro gradimento OPPURE Incollano il post-it del colore indicante gradimento o non gradimento rispetto all'attività

Proposta n° 24	<u>GRADIMENTO ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO</u>
Competenza	Atteggiamento Metacognitivo
Attività indicata per la classe	Terza SSPG
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> ● COSA FA L'INSEGNANTE Distribuisce agli alunni il questionario di gradimento relativo a tutte le attività di orientamento effettuate nell'ultimo biennio e le rammenta con loro. Lascia mezz'ora di tempo per la compilazione individuale e anonima. Raccoglie i questionari e li consegna alla Referente della Commissione. ● COSA FA L'ALUNNO Partecipa nel momento rievocativo delle iniziative con il proprio contributo. Riflette sulle attività e ne evidenzia in se stesso i punti di forza e di debolezza. Compila il questionario e lo consegna nei tempi e nelle modalità stabilite. ● COSA FA LA COMMISSIONE ORIENTAMENTO Tabula i questionari e ne valuta le risposte inserendo i dati in grafici e tabelle. Valuta il gradimento delle attività e decide quali mantenere e quali invece modificare o migliorare per renderle più efficaci e rispondenti ai bisogni.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Questionario di gradimento, con possibili modifiche in base alle attività attivate.

Proposta n 25	<u>PASSEGGIATA DELL'ACCOGLIENZA</u>
Competenza	Capacità Socio-Relazionale
Attività indicata per la classe	Prima SSPG
Fasi di lavoro	<p>IN PREPARAZIONE ALL'USCITA Cosa fa l'insegnante a) Distribuisce ad ogni alunno la carta della zona con l'esercizio "Orientarsi sul territorio" e a grandi linee spiega il contenuto. Fa scrivere su ognuna nome e cognome. b) Organizza gli alunni della classe a gruppetti. Assegna ad ogni gruppo degli incarichi per: ✱ fotografare elementi antropici: centrale, piscicoltura, canali, fabbriche, parco giochi, ponte, ecc. ✱ fotografare elementi fisici: cascata, fiume, montagne, campi, vegetazione, animali, rocce, ecc. ✱ fotografare diverse specie di piante, fiori, i colori della natura o particolarità che colpiscono, ecc. ✱ fotografare segnaletica stradale presente lungo il tragitto e simboli raccolta differenziata, ecc.</p> <p>Per fotografare si usa solo la macchina fotografica; consigliabile portare binocolo, bussola ecc</p> <p>DURANTE L'USCITA Cosa fa l'alunno Per l'uscita porta la carta della zona con la fotocopia dell'esercizio "Orientarsi sul territorio", qualche penna, evidenziatore, un righello (10-20 cm). Può portare macchina fotografica, bussola.</p> <p>Esercizio "Orientarsi sul territorio" ▲ Evidenzia sulla carta il percorso che hai fatto partendo da scuola. Che scala porta la carta? Significa che un cm = m..... Misura con il righello il percorso. Quanti cm hai misurato? Quanti Km sono tra andata e ritorno?</p>

▲ Localizza sulla carta gli elementi sottoelencati, segnandoli con un numero:

centrale idroelettrica (1)

parco giochi (2)

nome della cascata/e (3)

torrente Palvico (4)

fiume Chiese (5)

le condotte per l'acqua che scendono dalla montagna (6)

chiesetta di S Maurizio (7)

campo motocross (8)

discarica (9)

laghetti del biotopo (10)

campo sportivo "Grilli" (11)

▲ Evidenzia sulla carta il nome di qualche montagna attorno a Storo e Condino e riscrivilo qui:

.....
.....

▲ Presso la chiesetta di S. Maurizio ascolto le spiegazioni relative al centenario Grande Guerra

.....
.....

▲ Merenda e Giochi di squadra presso i tavolini e il prato accanto al Campo da Motocross

Proposta n 26	<u>CONSIGLIO ORIENTATIVO</u>
Competenza	Capacità Decisionale Gestione delle Informazioni Atteggiamento Metacognitivo
Attività per la classe	Terza SSPG
Fasi di lavoro	<p>COSA FA L'INSEGNANTE</p> <p>In un primo momento: legge la parte compilata dagli alunni e dalle loro famiglie, poi, sulla base:</p> <ul style="list-style-type: none"> -delle capacità dimostrate dall'alunno durante il triennio e in particolare nel primo quadrimestre della classe terza; -degli interessi manifestati nei mesi dedicati al progetto di orientamento formativo delle classi seconda e terza; -della costanza e della motivazione che si sono rese evidenti in corso d'anno; <p>il Consiglio di Classe stende il Consiglio orientativo relativo a ciascun alunno e lo consegna alle famiglie prima delle vacanze di Natale o a gennaio;</p> <p>In un secondo momento: rimane a disposizione per eventuali chiarimenti e confronti nei colloqui.</p> <p>COSA FANNO ALUNNI E FAMIGLIE</p> <p>In un primo momento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -l'alunno riflette e compila la propria parte relativa alla raccolta di dati riguardanti le proprie attitudini, aspirazioni e la propria scelta scolastica, il genitore indica il grado di accordo con la scelta del figlio e l'approccio che si intende avere in merito, mostrando la modalità di accompagnarlo alla scelta. <p>In un secondo momento:</p> <ul style="list-style-type: none"> -prende atto del Consiglio orientativo riflette insieme ai genitori a riguardo; -chiede spiegazioni circa l'indicazione ricevuta se non corrisponde alle proprie aspettative e se mette in difficoltà la scelta scolastica futura; • -gestisce il consiglio quale informazione rilevante insieme ai propri interessi per una scelta più matura e consapevole del proprio percorso scolastico;
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Modelli di consiglio orientativo approvato di rete

CONSIDERAZIONI DEI DOCENTI

Il Consiglio di Classe, considerato gli elementi emersi dal percorso effettuato, la scelta espressa dall'alunna/o, le indicazioni dei genitori, l'efficacia del metodo di lavoro, il grado di autonomia raggiunto e la motivazione allo studio

CONSIGLIA L'ISCRIZIONE

CARATTERISTICHE DEL PERCORSO

SCUOLA SUPERIORE DI SECONDO GRADO	Durata quinquennale Approccio prevalentemente teorico alle discipline Fornisce strumenti culturali e metodologici per una comprensione approfondita della realtà Preparazione al proseguimento degli studi universitari PER FREQUENTARE CON SUCCESSO IL LICEO È OPPORTUNO AVERE Interesse e capacità all'approfondimento teorico Abitudine allo studio individuale prolungato Desiderio di approfondimento culturale Disponibilità ad aggiornarsi
<input type="checkbox"/> ISTRUZIONE LICALE <input type="checkbox"/> solo se supportato da maggior impegno	Interesse e capacità all'approfondimento teorico Abitudine allo studio individuale prolungato Desiderio di approfondimento culturale Disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata quinquennale Solida base culturale di carattere scientifico, tecnologico e linguistico Approccio teorico - pratico alle discipline anche attraverso laboratori Formazione di competenze per l'inserimento nel mondo del lavoro Preparazione per l'accesso all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN ISTITUTO TECNICO È OPPORTUNO AVERE Interesse e capacità nelle materie tecniche, scientifiche e operative Abitudine allo studio individuale Interesse per l'analisi e la soluzione concreta dei problemi Apertura verso le innovazioni tecnologiche e disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata triennale (attualmente presenti in Trentino due indirizzi: socio-sanitario a indirizzo generale e socio sanitario articolazione odontotecnico) Base culturale generale e tecnico - professionale Approccio alle discipline da pratico - operativo a teorico Formazione di competenze per un rapido inserimento nel mondo del lavoro, preparazione per l'accesso all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN ISTITUTO PROFESSIONALE È OPPORTUNO AVERE Interesse e capacità nelle materie tecniche, scientifiche e operative Abitudine allo studio individuale Interesse per l'analisi e la soluzione concreta dei problemi Apertura verso le innovazioni tecnologiche e disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata triennale (qualifica di operatore), quadriennale (diploma di tecnico) e quinquennale (CAPES, diploma di maturità) Base di istruzione culturale generale e professionale specifica Approccio alle discipline prevalentemente pratico- operativo Formazione di competenze per un rapido inserimento nel mondo del lavoro Possibilità di proseguire gli studi all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN CENTRO DI FORMAZIONE PROFESSIONALE È OPPORTUNO AVERE Desiderio di acquisire competenze per il mondo del lavoro Predisposizione ad attività pratico-esperienziali (in Laboratorio) Interesse per una specifica specializzazione Disponibilità ad aggiornarsi
<input type="checkbox"/> ISTRUZIONE TECNICA <input type="checkbox"/> solo se supportato da maggior impegno	Interesse e capacità nelle materie tecniche, scientifiche e operative Abitudine allo studio individuale Interesse per l'analisi e la soluzione concreta dei problemi Apertura verso le innovazioni tecnologiche e disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata triennale (attualmente presenti in Trentino due indirizzi: socio-sanitario a indirizzo generale e socio sanitario articolazione odontotecnico) Base culturale generale e tecnico - professionale Approccio alle discipline da pratico - operativo a teorico Formazione di competenze per un rapido inserimento nel mondo del lavoro, preparazione per l'accesso all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN ISTITUTO TECNICO È OPPORTUNO AVERE Interesse e capacità nelle materie tecniche, scientifiche e operative Abitudine allo studio individuale Interesse per l'analisi e la soluzione concreta dei problemi Apertura verso le innovazioni tecnologiche e disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata triennale (qualifica di operatore), quadriennale (diploma di tecnico) e quinquennale (CAPES, diploma di maturità) Base di istruzione culturale generale e professionale specifica Approccio alle discipline prevalentemente pratico- operativo Formazione di competenze per un rapido inserimento nel mondo del lavoro Possibilità di proseguire gli studi all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN CENTRO DI FORMAZIONE PROFESSIONALE È OPPORTUNO AVERE Desiderio di acquisire competenze per il mondo del lavoro Predisposizione ad attività pratico-esperienziali (in Laboratorio) Interesse per una specifica specializzazione Disponibilità ad aggiornarsi
<input type="checkbox"/> ISTRUZIONE PROFESSIONALE <input type="checkbox"/> solo se supportato da maggior impegno	Interesse e capacità nelle materie tecniche, scientifiche e operative Abitudine allo studio individuale Interesse per l'analisi e la soluzione concreta dei problemi Apertura verso le innovazioni tecnologiche e disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata triennale (qualifica di operatore), quadriennale (diploma di tecnico) e quinquennale (CAPES, diploma di maturità) Base di istruzione culturale generale e professionale specifica Approccio alle discipline prevalentemente pratico- operativo Formazione di competenze per un rapido inserimento nel mondo del lavoro Possibilità di proseguire gli studi all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN CENTRO DI FORMAZIONE PROFESSIONALE È OPPORTUNO AVERE Desiderio di acquisire competenze per il mondo del lavoro Predisposizione ad attività pratico-esperienziali (in Laboratorio) Interesse per una specifica specializzazione Disponibilità ad aggiornarsi
<input type="checkbox"/> ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE <input type="checkbox"/> solo se supportato da maggior impegno	Interesse e capacità nelle materie tecniche, scientifiche e operative Abitudine allo studio individuale Interesse per l'analisi e la soluzione concreta dei problemi Apertura verso le innovazioni tecnologiche e disponibilità ad aggiornarsi CARATTERISTICHE DEL PERCORSO Durata triennale (qualifica di operatore), quadriennale (diploma di tecnico) e quinquennale (CAPES, diploma di maturità) Base di istruzione culturale generale e professionale specifica Approccio alle discipline prevalentemente pratico- operativo Formazione di competenze per un rapido inserimento nel mondo del lavoro Possibilità di proseguire gli studi all'istruzione tecnica superiore e all'università PER FREQUENTARE CON SUCCESSO UN CENTRO DI FORMAZIONE PROFESSIONALE È OPPORTUNO AVERE Desiderio di acquisire competenze per il mondo del lavoro Predisposizione ad attività pratico-esperienziali (in Laboratorio) Interesse per una specifica specializzazione Disponibilità ad aggiornarsi

Data _____

Il coordinatore _____ per IL CONSIGLIO DI CLASSE _____

ISTITUTI COMPRENSIVI DELLA RETE C8

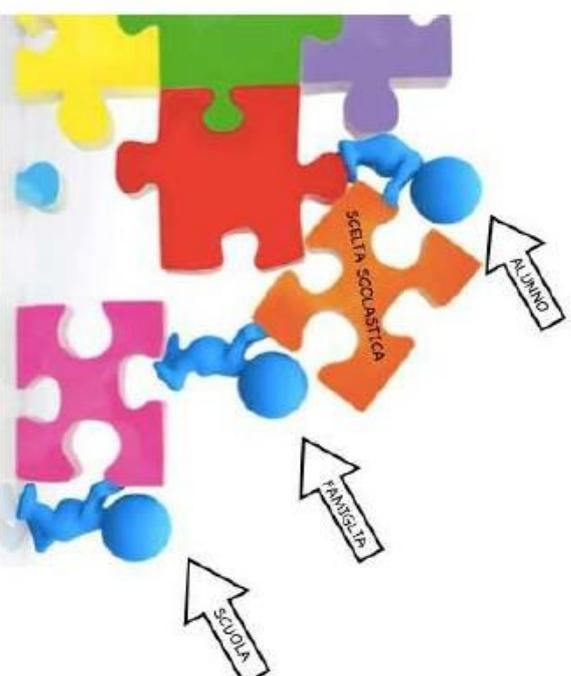
Chiese - Giudicarie Esteriori - Tione - Val Rendena

CONSIGLIO ORIENTATIVO

Alunna/o _____

Classe 3^ _____

Anno Scolastico
20.../20...



CONSIDERAZIONI DELL'ALUNNA/O

STUDIO	Quante ore al giorno dedichi, in media, allo studio a casa?	<input type="checkbox"/> meno di 1 ora <input type="checkbox"/> 1 ora	<input type="checkbox"/> 2 ore <input type="checkbox"/> più di 2 ore
	Per quanto tempo riesci a mantenere la concentrazione a scuola	<input type="checkbox"/> ho difficoltà a concentrarmi <input type="checkbox"/> mi concentro a seconda della materia <input type="checkbox"/> rimango concentrato tutta la lezione	
ATTITUDINI E INTERESSI	Quali sono le materie di studio in cui ottieni i risultati migliori?	
	Sei più portata/o per discipline teoriche o per discipline tecnico-pratiche?	<input type="checkbox"/> discipline teoriche	<input type="checkbox"/> discipline tecnico-pratiche
ASPIRAZIONI	Quali sono i tuoi ambiti di interesse? (attività extra-scolastiche: sport, musica, teatro...)	
	Cosa vorresti fare da grande? Elenca una o più professioni.	
CONSAPEVOLEZZA DI SÉ	Per te prevedi un percorso di studio	<input type="checkbox"/> di 3/4 anni <input type="checkbox"/> di 5 anni <input type="checkbox"/> di più di 5 anni	
	Quali sono i tuoi punti di forza?	
VALORI	Quali sono gli ambiti in cui puoi (dovresti) migliorare?	
	Quali valori ispirano le tue scelte ?	
FUTURA SCUOLA	Indica la scuola a cui vorresti iscriverti il prossimo anno:	
		Firma alunna/o	

CONSIDERAZIONI DEI GENITORI

AMBITO	Indicate l'ambito formativo e professionale per il quale vostro/a figlio/a è più portato/a	<input type="checkbox"/> forestale <input type="checkbox"/> alimentare <input type="checkbox"/> artistico <input type="checkbox"/> benessere e cura <input type="checkbox"/> giuridico/amministrativo <input type="checkbox"/> linguistico/turistico <input type="checkbox"/> scientifico <input type="checkbox"/> sportivo <input type="checkbox"/> tecnologico/industriale <input type="checkbox"/> umanistico/educativo <input type="checkbox"/> altro
MOTIVAZIONI	Indicate i criteri considerati nella vostra indicazione	<input type="checkbox"/> Interessi, attitudini e aspirazioni di mia/o figlia/o <input type="checkbox"/> In risposta alle nostre aspirazioni e attese di genitori <input type="checkbox"/> Vicinanza a casa <input type="checkbox"/> Opportunità lavorative <input type="checkbox"/> Altro
FUTURA SCUOLA	La scuola superiore che consiglieremo a nostra/o figlia/o è la seguente:	Firma dei genitori



Proposta n 27	<u>RICONOSCO LE MIE EMOZIONI</u>
Competenza	Consapevolezza meta-emozionale (Riconoscere le emozioni)
Attività per la classe	Prima - seconda - terza SSPG
Fasi di lavoro	<p>Mettere ai disposizione dei ragazzi alcuni giornali di diverso genere dai quali poter ritagliare le fotografie di diverse persone mentre stanno esprimendo emozioni diverse. Lasciare la possibilità a ciascun ragazzo di scegliere e ritagliare le 3/4 immagini che preferisce.</p> <p>Successivamente a ciascun ragazzo verrà chiesto di compilare la scheda allegata alla presente attività dove avrà la possibilità di annotarsi degli spunti di riflessione relativamente alle immagini osservate.</p> <p>Successivamente ciascuna fotografia verrà incollata nell'apposito spazio della scheda.</p> <p>Successivamente i ragazzi sceglieranno l'immagine che preferiscono ed inventano una breve storia che riguardi quanto rappresentato nell'immagine.</p> <p>Ultimato l'esercizio l'insegnante offrirà a ciascun ragazzo l'opportunità far vedere l'immagine prescelta al gruppo classe raccontando la storia che ha inventato su di essa.</p> <p>La stessa attività può essere realizzata anche dividendo il gruppo classe in sottogruppi. In questo caso saranno i membri di ciascun sottogruppo a scegliere le immagini e a inventare una storia avvalendosi di esse.</p> <p>Può essere molto interessante lavorare anche con dei filmati che mostrino delle immagini riprese in diverse situazioni dalle quali i ragazzi possano trarre lo spunto per creare una storia.</p>
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<p>- Tempi: 2 ore</p> <p>- Materiale: giornali con foto patinate oppure video scelti in rete</p>

Proposta n 28	<u>PATTO FORMATIVO (REGOLE DI CLASSE)</u>
Competenza	Capacità Socio Relazionali
Attività per la classe	PRIMA SSPG (ANCHE LE ALTRE SE SONO NUOVE PER L'INSEGNANTE)
Fasi di lavoro	<p>COSA FANNO GLI INSEGNANTI DI CLASSE</p> <p>Sulla lavagna interattiva si apre un padlet (https://it.padlet.com). L'insegnante che condurrà l'attività avrà provveduto a logarsi in precedenza al sito.</p> <p>L'insegnante scrive sul muro questa domanda: quali sono le regole che la classe XX si darebbe per vivere bene durante questo anno scolastico?</p> <p>Ogni ragazzo va al PC e scrive la propria idea generale</p> <p>Conclusa questa parte, si arriva a scegliere le regole facendo una votazione;</p> <p>Si chiede quindi ai ragazzi di associare a ciascuna regola votata un modo concreto per renderla operativa;</p> <p>Le regole più votate (accompagnate dagli esempi concreti) verranno copiate su un cartellone dal titolo "Patto formativo" che verrà firmato dagli alunni e appeso in classe</p>
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<ul style="list-style-type: none"> - Tempi: 2 ore - Collegamento internet - Cartellone - Vedi allegato

ESEMPIO DI PATTO FORMATIVO

Gli allievi di seguito indicati e l'Ente (di seguito denominato Ente) rappresentato dal Sig./Sig.ra <Tutor> si impegnano con il presente contratto formativo a definire i diritti e doveri delle parti nella realizzazione del seguente percorso: <Titolo>; <Codice>.

L'allievo si impegna a:

- frequentare le lezioni e le attività formative presentandosi in orario e rispettando le consegne assegnate;
- rispettare i compagni e il personale docente e non docente non assumendo

comportamenti e utilizzando linguaggi che possono recare offesa o disturbo alla dignità e alla sensibilità altrui o contrari al comune senso di pudore;

- avere un abbigliamento adeguato all'ambiente formativo;
- conservare con cura tutti i materiali e le dotazioni previste e rispettare i materiali dei compagni e gli strumenti utili alle varie attività;
- non utilizzare cellulari e altri dispositivi elettronici durante le lezioni (in aula o laboratorio);
- non introdurre o diffondere oggetti potenzialmente pericolosi, offensivi o contrari al comune senso di pudore;
- non sottrarre oggetti appartenenti a compagni, al personale docente o non docente o facenti parte delle dotazioni del centro;
- non fumare durante le ore di lezioni o all'interno delle strutture del centro;
- rispettare gli spazi (aule, laboratori, corridoi) e tutte le attrezzature del Centro;
- non consumare cibi o bevande all'interno di aule o laboratori, ma negli appositi spazi durante le pause, ripristinando l'ordine dopo la consumazione;
- partecipare alle attività proposte con spirito di collaborazione.

L'allievo ha diritto a:

- frequentare la scuola e ricevere una formazione professionale e culturale qualificata;
- essere informato sulle norme che regolano la vita dell'Ente;
- frequentare le lezioni d'aula e di laboratorio senza essere disturbato dagli altri allievi;
- essere rispettato dal personale docente, non docente e dai compagni;
- essere valutato dal corpo docente per i risultati conseguiti e conoscere l'esito;
- essere seguito dai docenti;
- avere le stesse opportunità formative anche se in condizioni di difficoltà fisica, psichica o sensoriale;
- fruire di un ambiente scolastico salubre e sicuro;
- esprimere le proprie idee, i problemi propri e del gruppo e discuterne a livello di gruppo;
- di avere il supporto di un tutor formativo che funge da mediatore e facilitatore nei rapporti tra i pari e con il corpo docente.

L'Ente si impegna a:

- far applicare il contratto formativo;
- fornire la presenza di un tutor con la funzione di mediatore/facilitare del processo formativo;
- informare gli allievi e le famiglie circa gli obiettivi e le finalità del corso;
- fornire servizi di docenza teorica e pratica qualificata;
- mantenere e sviluppare aule e laboratori per il corretto svolgimento delle lezioni teoriche e pratiche;
- garantire i livelli minimi di sicurezza e salubrità dei locali e degli ambienti adibiti alla formazione professionale e culturale degli allievi;
- stipulare adeguata copertura assicurativa per infortuni e rischi civili per gli Allievi iscritti;
- fornire adeguate dotazioni individuali per le attività pratiche;
- mettere a disposizione degli allievi che ne facciano richiesta un servizio di somministrazione pasti adeguato alle esigenze dell'utenza;
- predisporre il calendario delle attività formative;
- predisporre e mantenere adeguati registri di classe validanti dal competente ufficio Regionale;
- comunicare alla scuola secondaria di primo grado le assenze degli allievi iscritti al percorso.

L'Ente ha diritto a:

- pretendere il risarcimento pecuniario da parte degli allievi in caso di danneggiamenti, atti vandalici, furti di materiali o attrezzature.

Elenco allievi:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Tutor ente di Formazione _____

Proposta n 29	<u>ALLENAMENTO AL RALLY MATEMATICO TRANSALPINO</u>
Competenza	Capacità socio/relazionali Soluzione dei problemi Autonomia Capacità decisionale
Attività per la classe	3°, 4° 5° SP e 1°, 2°, 3° SSPG
Fasi di lavoro	<p>I problemi del RMT sono ricchi di spunti matematici e molto motivanti per gli alunni. Propongono situazioni per le quali non si dispone di una soluzione immediata, conducono ad inventare una strategia, a fare tentativi, a verificare, a giustificare la soluzione.</p> <p>Possono essere utilizzati per la presentazione, per lo sviluppo o l'approfondimento, per la verifica degli argomenti comunemente trattati. Dopo la prova, i problemi possono essere riesaminati, sia individualmente sia in forma collettiva, per la ricerca di altri possibili percorsi risolutivi e della rappresentazione più opportuna.</p> <p>In questa fase, inoltre, possono essere analizzate le motivazioni della mancata o errata soluzione.</p> <p>Gli alunni hanno l'occasione di discutere sull'interpretazione del testo del problema, sulla scelta delle strategie risolutive e sulla rappresentazione più opportuna e di sostenere le proprie affermazioni.</p> <p>La classe si suddivide in gruppi ognuno dei quali si assume il compito di risolvere uno o più problemi. Gli alunni hanno l'occasione di imparare ad organizzarsi, dividersi il lavoro, gestire il tempo, apportare il proprio contributo, accettare quello degli altri e poter comprendere i loro punti di vista, lavorare insieme per un fine comune.</p> <p>Agli insegnanti, impegnati nelle diverse fasi il RMT permette di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • osservare gli allievi (i propri in occasione delle prove di allenamento o quelli di altre classi in occasione della gara ufficiale) in attività di risoluzione di problemi; • evidenziare fenomeni, atteggiamenti, competenze (ma anche lacune e ostacoli) difficilmente percepibili in condizioni abituali; • valutare le produzioni dei propri allievi e le loro capacità organizzative; • discutere le soluzioni e di utilizzarle ulteriormente in classe; • approfondire le tematiche che fanno parte della normale prassi didattica facendo leva su una forte motivazione; • introdurre elementi di rinnovamento nel proprio insegnamento e realizzare scambi con altri insegnanti su problemi stimolanti come la pratica didattica e la riflessione pedagogica; • di far parte del gruppo di animatori e di partecipare così alla preparazione, alla discussione e alla scelta dei problemi, alla correzione collettiva degli elaborati, all'analisi delle soluzioni.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	- Tempi: più momenti durante l'anno - http://www.armtint.org/ - vedi esempi allegati

Proposta 30	<u>PREPARIAMO LO ZAINO</u> Ed. Erickson
Competenza orientativa	Autonomia
Abilità	Essere gradualmente consapevole delle proprie capacità per la gestione del materiale scolastico.
Proposta per	Primo anno SSPG
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • Attività da proporre nelle prime due settimane di scuola. • Partendo dai passi indicati sulle schede, si arriva a far avere consapevolezza sulla preparazione dello zaino e sulla gestione del diario. • Si consiglia di fare un controllo degli zaini e dei diari più volte in seguito all'attività somministrata. • Si rilevano, su un cartellone, le criticità che permangono nella gestione del materiale scolastico e i suggerimenti per superarle.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Tempi: un'ora per ciascuna attività - v. allegato - cartellone

Esercitazione 3. Nello zaino

■ Probabilmente hai scelto con cura e attenzione lo zaino che usi per andare a scuola. Ma sei sicuro di utilizzarlo nel modo migliore? Rispondi sinceramente alle domande, indicando con una crocetta la risposta che ritieni più opportuna.

- a.** Quando prepari, in genere, lo zaino?
 alla sera
 alla mattina, prima di andare a scuola
- b.** Lo svuoti completamente ogni volta?
 sì
 no, ci lascio sempre dentro alcuni libri o quaderni perché potrebbero servirmi
- c.** Che cosa ci metti dentro?
 solo i libri che sono necessari quel giorno
 di certe materie, per non sbagliare, porto sempre tutti i testi
- d.** Controlli che nell'astuccio ci sia tutto l'occorrente?
 sì, sempre
 no, perché faccio affidamento sulla generosità dei compagni
- e.** Metti sui tuoi libri un'etichetta con il tuo nome e quello della materia?
 sì
 no, e a volte mi capita di prenderne uno al posto di un altro
- f.** Quando prepari lo zaino
 consulto sempre il diario
 ti fidi della tua memoria
- g.** Hai sempre con te l'occorrente per la lezione di Educazione motoria?
 sì
 no, a volte vado in palestra senza l'abbigliamento adatto
- h.** Quando devi portare a scuola anche dizionari o atlanti
 ti organizzi con i compagni in modo da suddividervi il carico di libri
 metti tutto nello zaino, portandolo a fatica
- i.** In genere, a scuola porti
 solo il materiale didattico
 anche altri oggetti oltre ai libri e ai quaderni
- l.** I tuoi quaderni sono facilmente distinguibili l'uno dall'altro?
 sì, uso un quaderno per ogni materia
 no, infatti faccio spesso confusione

■ Controlla le tue risposte. Se hai indicato la seconda possibilità **più di cinque** volte, allora è giunto il momento di **organizzarti meglio**.

- Compila tu un promemoria in 5 punti per fare bene lo zaino

Promemoria

1. Controlla sempre di avere con te
per annotare orari, avvisi, compiti.
2. Porta solo i libri necessari quel giorno. con-
sultando
..... delle materie.
3. Metti nell'astuccio il materiale di cancelleria
che ti serve:
.....
.....
4. Attenzione ai quaderni! Per non confonderti,
.....
.....
5. Lascia a casa:
.....
.....

- In conclusione, sei uno studente che sa organizzare abbastanza bene il materiale scolastico?

.....
.....
.....

Proposta 31	<u>DI CHE STILE SEI?</u>
Competenza orientativa	Consapevolezza meta/emozionale Capacità decisionale Atteggiamento metacognitivo
Proposta per	Terza SSPG
Fasi di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante somministra agli alunni il questionario (Gli stili di apprendimento). • Gli alunni lo compilano e ne calcolano i punteggi. • L'insegnante esplicita i diversi stili di apprendimento e si sofferma sui suggerimenti per migliorare quelli più deficitari.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<ul style="list-style-type: none"> • Tempi: un'ora • Materiali: fotocopie del questionario (studenti) e interpretazione risposte (insegnante) • v. allegato: Fonte: Mariani L. 2000. <i>Portfolio</i>. Strumenti per documentare e valutare cosa si impara e come si impara. Zanichelli, Bologna.

CALCOLO DEI PUNTEGGI

Trascrivi il punteggio relativo ad ogni affermazione e calcola i totali.

AREA A							
<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>
5		4		10		1	
8		12		14		7	
15		21		32		17	
34		26		36		22	
40		29		39		31	
Totale <i>Stile visivo verbale:</i>		Totale <i>Stile visivo non-verbale:</i>		Totale <i>Stile uditivo:</i>		Total <i>Stile cinestetico:</i>	
Totale Area A:							
AREA B				AREA C			
<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>	<i>Affermazione No.</i>	<i>Punteggio</i>
6		2		3		11	
13		9		16		19	
20		27		18		23	
24		35		25		30	
28		38		37		33	
Totale <i>Stile Analitico:</i>		Totale <i>Stile globale:</i>		Totale <i>Stile individuale:</i>		Totale <i>Stile di gruppo:</i>	
Totale Area B:				Totale Area C:			

Calcola i valori percentuali.

AREA A					
Visivo verbale	$\frac{\text{Totale Visivo verbale} \times 100}{\text{Totale Area A}}$	=%	Visivo non-verbale	$\frac{\text{Totale Visivo non-verbale} \times 100}{\text{Totale Area A}}$	=%
Uditivo	$\frac{\text{Totale Uditivo} \times 100}{\text{Totale Area A}}$	=%	Cinestetico	$\frac{\text{Totale Cinestetico} \times 100}{\text{Totale Area A}}$	=%
AREA B			AREA C		
Analitico	$\frac{\text{Totale Analitico} \times 100}{\text{Totale Area B}}$	=%	Individuale	$\frac{\text{Totale Individuale} \times 100}{\text{Totale Area C}}$	=%
Globale	$\frac{\text{Totale Globale} \times 100}{\text{Totale Area B}}$	=%	Di gruppo	$\frac{\text{Totale Di gruppo} \times 100}{\text{Totale Area C}}$	=%

INTERPRETAZIONE DEI PUNTEGGI

I modi di studiare e di imparare sono diversi da persona a persona, ma possono essere riassunti in alcune grandi categorie. Questo questionario mette a fuoco i seguenti modi di imparare:

* AREA A: visivo verbale, visivo non verbale, uditivo o cinestetico: si tratta dei canali sensoriali attraverso cui percepiamo il mondo esterno. Le persone con preferenza visiva verbale imparano meglio leggendo; quelle con preferenza visiva non verbale guardando figure, diagrammi, ecc.; quelle con preferenza uditiva ascoltando; quelle con preferenza cinestetica facendo esperienza diretta delle cose;

* AREA B: analitico o globale: si tratta dei modi di elaborare le informazioni. Le persone con preferenza analitica tendono a preferire il ragionamento logico e sistematico, basato su fatti ed dettagli; quelle con preferenza globale tendono a considerare le situazioni in modo sintetico, basandosi sull'intuito e sugli aspetti generali di un problema.

* AREA C: individuale o di gruppo: si tratta della preferenza verso il lavoro individuale o verso il lavoro con gli altri.

La maggior parte delle persone dimostra una certa preferenza per un determinato stile: ad esempio, una persona può preferire uno stile uditivo, globale e di gruppo; un'altra uno stile visivo verbale, analitico e individuale; e così via.

Ciò non significa che non si possano usare più stili a seconda delle necessità: anzi, il modo più efficiente di imparare consiste proprio nel sapere usare, oltre al proprio stile preferito, anche modi diversi secondo le circostanze.

Le seguenti descrizioni, ed i relativi suggerimenti, potranno risultarti utili per sfruttare a fondo il tuo stile preferito. Leggi comunque anche le strategie suggerite per gli altri stili: alcune di esse potrebbero interessarti, e varrà allora la pena di provare a metterle in pratica.

Al termine di questa attività, compila la "scheda di valutazione finale" e consegnala al tuo insegnante.

AREA A

STILE VISIVO VERBALE

Preferisci vedere ciò che devi imparare e basarti soprattutto sul linguaggio verbale: trovi utile, per esempio:

- * leggere delle istruzioni piuttosto che ascoltarle
- * prendere nota di ciò che viene detto in classe
- * vedere scritte le cose alla lavagna
- * studiare sui libri piuttosto che ascoltare una lezione

Strategie suggerite:

- * prendi appunti in classe e riguardali a casa; anche ricopiarli e riordinarli può aiutarti a ricordarne meglio
- * prima di studiare un capitolo di un libro, leggi attentamente i titoli, i sottotitoli, le didascalie delle figure
- * riassumi per iscritto quanto hai letto o ascoltato
- * prendi nota delle istruzioni per i compiti e le lezioni
- * studia e leggi silenziosamente (non a voce alta)
- * evidenzia con sottolineature, simboli o abbreviazioni le idee più importanti di un testo, e

- riassumile a margine dei paragrafi con parole tue
- * accompagna grafici e diagrammi con spiegazioni scritte
- * in generale, elenca per iscritto ciò che desideri ricordare
- * chiedi all'insegnante istruzioni o spiegazioni scritte
- * guarda in volto la persona che parla: può aiutarti a concentrarti
- * in classe, cerca di sederti in un posto vicino all'insegnante e alla lavagna

STILE VISIVO NON VERBALE

Preferisci vedere ciò che devi imparare, ma basandoti soprattutto sul linguaggio non verbale (disegni, fotografie, simboli, grafici, diagrammi, ecc.). Trovi utile, per esempio:

- * scorrere un libro o una rivista guardando le figure
- * imparare a fare qualcosa osservando come si fa piuttosto che leggendo o ascoltando delle spiegazioni
- * guardare un film su un certo argomento piuttosto che ascoltare una lezione o una discussione basarti sulla memoria visiva per ricordare luoghi, persone, fatti e circostanze
- Strategie suggerite:
- * disegna figure, grafici, diagrammi per ricordare termini, e concetti e per riassumere ciò che hai letto o ascoltato
- * usa evidenziatori colorati nei tuoi appunti
- * prima di leggere un capitolo di un libro, guarda attentamente figure, fotografie, eventuali grafici, ecc.
- * creati delle immagini mentali di ciò che stai leggendo o ascoltando, in modo da ricordarle meglio le informazioni date solo verbalmente
- * usa simboli e abbreviazioni
- * chiedi all'insegnante esempi concreti di concetti difficili e modelli di come deve essere svolto un compito
- * guarda in volto la persona che parla: può aiutarti a concentrarti

STILE UDITIVO

Preferisci sentire ciò che devi imparare: trovi utile, ad esempio:

- * ascoltare una lezione piuttosto che studiare su un libro
- * leggere a voce alta
- * ripetere mentalmente
- * partecipare a discussioni in classe
- * lavorare con un compagno o a gruppi
- * ascoltare una dimostrazione di come fare qualcosa piuttosto che leggere istruzioni scritte
- Strategie suggerite:
- * prima di leggere un capitolo, guarda titoli e figure e dì a voce alta di che cosa secondo te tratterà il capitolo
- * riferisci a qualcuno ciò che hai studiato; fatti fare domande
- * leggi e riassumi le idee principali a voce alta; se non ti è possibile, cerca comunque di "sentire" le parole nella mente mentre leggi
- * recita a voce alta la soluzione di un problema prima di trascriverla
- * registra su una cassetta le lezioni o i tuoi appunti e ascolta la registrazione
- * chiedi all'insegnante spiegazioni o istruzioni orali
- * lavora con un compagno

STILE CINESTETICO

Preferisci svolgere attività concrete: trovi utile, ad es.:

- * fare esperienza diretta di un problema
- * eseguire lavori anche senza leggere/ascoltare istruzioni
- * poterti muovere mentre studi
- * usare gesti nella conversazione
- * lavorare con un compagno o in gruppo
- * fare esperienze attive dentro e fuori della scuola, come ricerche, interviste, esperimenti di laboratorio

Strategie suggerite:

- * prendi appunti mentre ascolti una lezione o studi un testo a casa: scrivere può aiutare la concentrazione
- * prima di studiare un capitolo di un libro, guarda le figure, leggi eventuali introduzioni o riassunti, considera con attenzione i titoli e le parole in neretto o corsivo
- * accompagna i tuoi appunti con grafici e diagrammi
- * evidenzia le idee principali in un testo, poi fanne un riassunto con parole tue su un foglio aparte
- * programma il tuo studio in modo da alternare i periodi di lavoro con le pause di cui hai bisogno
- * dividi un compito lungo in parti più piccole, e varia le attività in modo da non dover fare la stessa cosa a lungo
- * a casa, cerca le posizioni e i movimenti che più ti aiutano a concentrarti mentre studi: per esempio, alterna momenti in cui stai seduto a momenti in cui cammini
- * in classe, cerca di fare qualche movimento (anche solo con le mani), senza naturalmente disturbare gli altri
- * studia con un compagno

AREA B

STILE ANALITICO

Preferisci considerare un problema scomponendolo nelle sue parti e considerando ogni parte una per una: trovi utile, ad esempio,

- * ragionare in modo logico, basandoti su fatti precisi
- * mettere a fuoco le differenze tra le cose
- * procedere nel lavoro in modo lineare, passo dopo passo
- * svolgere i compiti in modo sistematico
- * programmare in anticipo ciò che devi fare
- * usare bene il tempo che hai a disposizione, sia per lo studio che per altre attività
- * non essere distratto da altri stimoli (per esempio, musica) mentre studi
- * avere e rispettare dei termini entro cui svolgere determinati compiti

Strategie suggerite:

- * cerca di sfruttare a fondo i tuoi punti di forza, che sono quelli sopra elencati, ma cerca anche di renderti conto dei vantaggi di uno stile più globale: ad esempio:
- * sforzati di considerare un problema nel suo complesso
- * sintetizza i particolari e i dettagli di un argomento in una visione di insieme
- * non trascurare le tue sensazioni e ciò che ti suggerisce l'intuito
- * cerca di esprimere e di comunicare ciò che sai anche se non possiedi tutte le informazioni che vorresti
- * confrontati con i compagni e l'insegnante.

STILE GLOBALE

Preferisci considerare un problema valutandolo nel suo complesso: trovi utile, ad esempio:

- * sintetizzare spesso quello che stai studiando
 - * mettere a fuoco le somiglianze tra le cose
 - * prendere decisioni in modo intuitivo, basandoti sulle sensazioni
 - * svolgere più compiti nello stesso tempo
 - * decidere cosa fare man mano che il lavoro procede, piuttosto che pianificare tutto in anticipo
 - * non programmare rigidamente il tempo per lo studio e per altre attività
- Strategie suggerite:
- * cerca di sfruttare a fondo i tuoi punti di forza, che sono quelli sopra elencati, ma cerca anche di renderti conto dei vantaggi di uno stile più analitico: ad esempio:
 - * cerca di organizzare il tuo tempo, prendendo nota di scadenze e decidendo l'ordine in cui svolgere i lavori
 - * concentrati a fondo su un particolare compito, evitando di disperderti in più direzioni
 - * oltre a una visione d'insieme di un problema, analizza le informazioni in tuo possesso e integrala visione complessiva con i necessari dettagli
 - * sforzati di prendere decisioni non solo in base all'intuito ma anche considerando attentamente i fatti e i legami logici
 - * leggi attentamente le istruzioni di un compito e cerca di capire bene come devi procedere prima di cominciare il lavoro
 - * confrontati con i compagni e l'insegnante

AREA C

STILE INDIVIDUALE

Preferisci lavorare da solo e condurre uno studio individuale piuttosto che con un compagno o in gruppo. Impari forse meglio studiando su un libro, a casa, che non lavorando con gli altri a scuola.

Strategie suggerite:

- * tieni presente che il confronto con l'insegnante e i compagni può essere molto utile: non togli nulla al tuo stile personale di lavoro, ma in più ti dà la possibilità di conoscere altre opinioni, altri modi di pensare e di fare
- * cerca di sfruttare meglio il tempo di lavoro in classe, oltre che a casa, per esempio cominciando ad ascoltare con attenzione ciò che gli altri dicono e confrontandolo con ciò che tu sai o pensi.

STILE DI GRUPPO

Preferisci lavorare in classe piuttosto che a casa, a coppie o in gruppo piuttosto che da solo, discutendo con gli altri piuttosto che studiando per conto tuo sui libri.

Strategie suggerite:

- * il confronto con gli altri è indubbiamente prezioso, ma lo studio individuale è altrettanto importante per rielaborare in modo personale ciò che stai imparando
- * cerca di sfruttare meglio il tempo di lavoro a casa, oltre che in classe, per esempio organizzando i tuoi strumenti di lavoro (libri, quaderni, appunti, ecc.) e facendo delle sintesi personali di quanto hai studiato.

Proposta n 32	<u>DECIDO O NON DECIDO</u>
Competenza	Consapevolezza meta/emozionale Soluzione di problemi Capacità decisionale
Attività per la classe	Seconda SSPG
Fasi di lavoro	Si proietta le immagini dell'allegato 1 alla classe invitandola a riflettere sugli stili decisionali esistenti. L'insegnante sollecita gli alunni a focalizzare il proprio stile prevalente e a mettere a fuoco le strategie per, eventualmente, migliorare.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<ul style="list-style-type: none"> • Tempi: un'ora • Allegato n 1

DECIDERE O NON DECIDERE
Questo il problema!




UdA Primi passi verso il futuro

DECIDERE SIGNIFICA....

Formulare un giudizio in merito al fare o non fare una cosa (Galimberti 1994)



UdA Primi passi verso il futuro

CI SONO MODI DIVERSI DI DECIDERE ...



UdA Primi passi verso il futuro

Per poter decidere è indispensabile.

Conoscere bene se stessi, i propri valori, le proprie priorità, le proprie tendenze

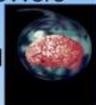
Avere informazioni chiare e saperle gestire per leggere il contesto




UdA Primi passi verso il futuro

Per poter decidere è indispensabile.

Far fronte ad una serie di impegni cognitivi
ovvero

Usare il  per

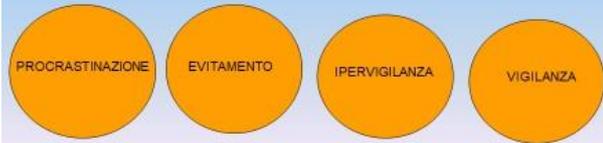


UdA Primi passi verso il futuro

Ci sono diversi modi per affrontare una decisione.

Questi modi vengono detti anche
"STILI DECISIONALI"

Gli stili decisionali principali sono quattro"



UdA Primi passi verso il futuro

Gli stili decisionali



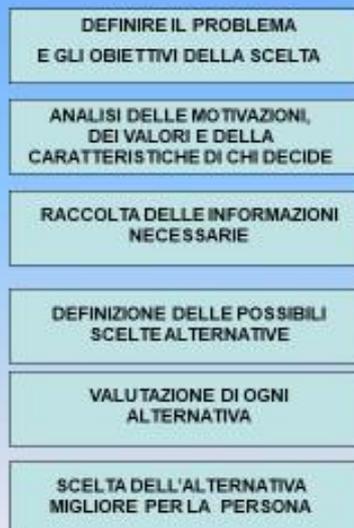
UdA Primi passi verso il futuro

Gli stili decisionali



UdA Primi passi verso il futuro

I passaggi della scelta



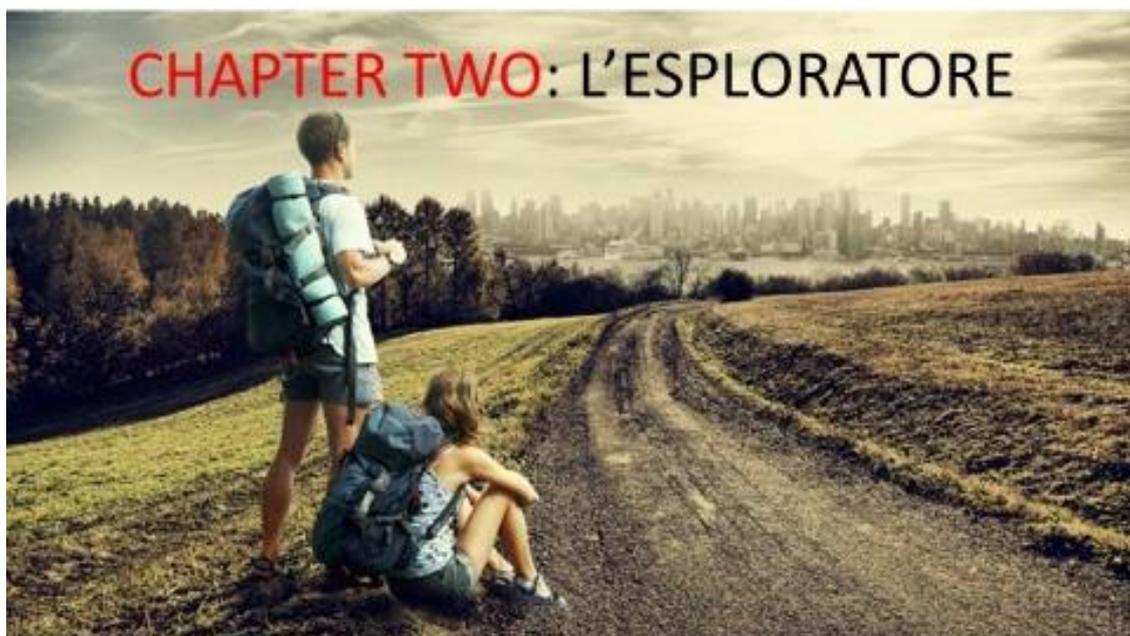
UdA Primi passi verso il futuro

Proposta n 33	<u>QUATTRO FIGURE PER DECIDERE</u>
Competenza	Gestione delle informazioni Soluzione dei problemi Capacità decisionale
Attività per la classe	Seconda e terza SSPG
Fasi di lavoro	<p>È un'attività introduttiva che il gruppo classe può mettere in atto ogni volta che deve prendere una decisione su come affrontare un compito di realtà (organizzare una gita, allestire una mostra, creare un prodotto di studio a gruppi, ecc.).</p> <p>L'attività si svolge in 4 momenti a cui corrispondono 4 figure creative:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) l'esploratore (un viaggio dentro e fuori di noi per raccogliere le idee) 2) il giudice (una testa, un voto: si votano le attività da mettere in scena) 3) l'artista (si raccolgono le idee creative per dare forma ai contenuti prescelti) 4) il guerriero (chi fa cosa: ciascuno sceglie quale attività vuole portare avanti). <p>Alla fine dell'attività si arriva a produrre una tabella con i contenuti da realizzare e con i nomi degli alunni che hanno scelto il proprio ruolo creativo.</p> <p>NB: ci sono dei video da mostrare agli alunni relativi alla figura dell'esploratore, dell'artista e del guerriero per aumentare la loro motivazione.</p>
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<p>- Tempi: 2 ore</p> <p>- Materiale: giornali con foto patinate oppure video scelti in rete (Achille il guerriero al link https://www.youtube.com/results?search_query=achille+vs+ettore+italiano)</p> <p>(La mia Africa: il volo al link: https://www.youtube.com/watch?v=cTE-rKfx2x4)</p> <p>(Graffiti art tribute mural to Judge Dredd al link: https://www.youtube.com/watch?v=7Ua22E7-n2o)</p> <p>- v. allegato n 1 di seguito</p>

New Story
Chapter One



Raccontare a chi ci è vicino la nostra
scelta...



UN VIAGGIO DENTRO E FUORI DI
NOI....

CHAPTER THREE: IL GIUDICE



CHAPTER FOUR: L'ARTISTA



CHAPTER FIVE: IL GUERRIERO



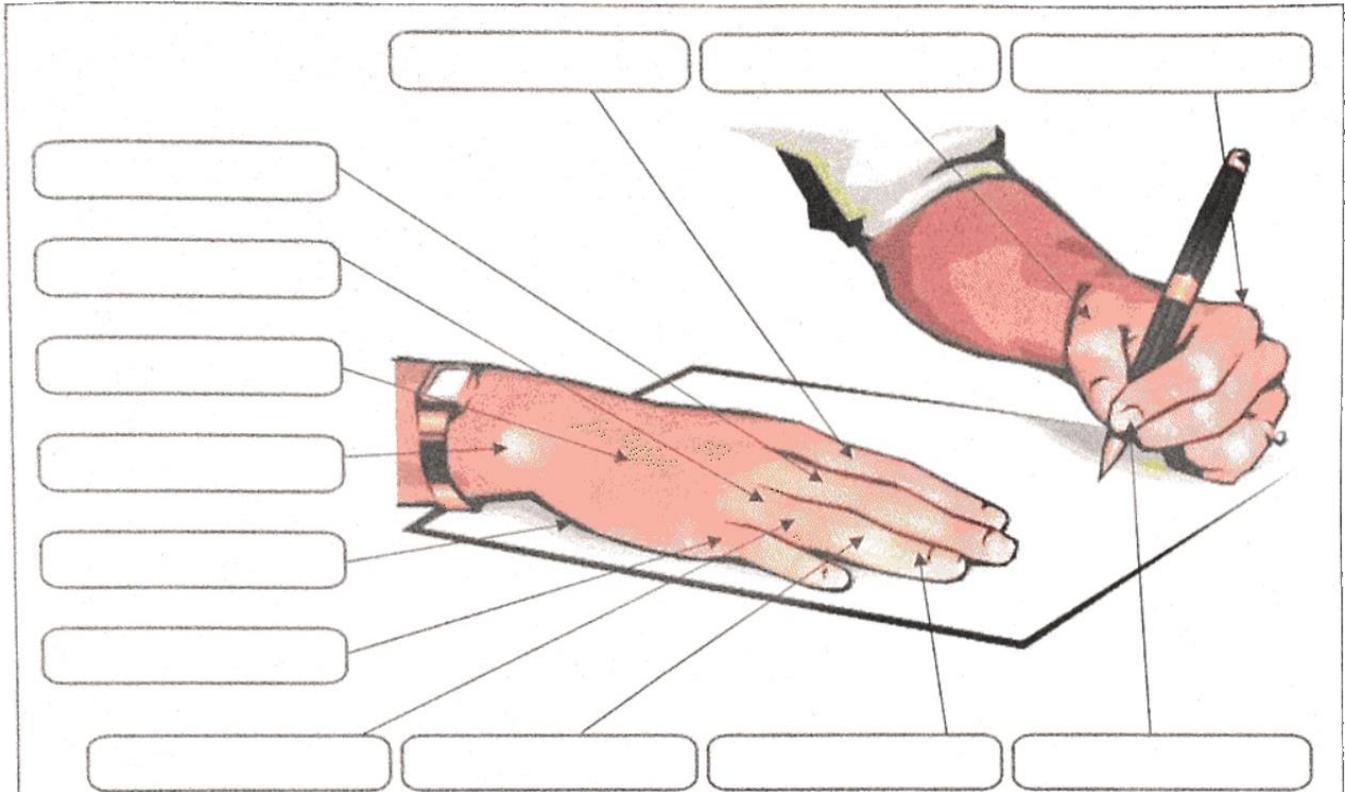
.... ALL' ATTACCO ... CON
ENERGIA

grazie
a tutti!

Proposta n 34	<u>INTRODUZIONE AL PERCORSO SULLA MAPPA CONCETTUALE</u> Ed. Erickson
Competenza	Gestione delle informazioni
Attività per la classe	Terzo biennio, cl. prima SSPG
Fasi di lavoro	<p>L'attività è stata progettata per avviare gli studenti all'uso delle mappe concettuali come strumenti di sintesi e/o espansione di testi. Il lavoro di riflessione e rielaborazione sottesi alla produzione delle mappe concettuali è complesso e quindi le attività vanno replicate.</p> <p>Il lavoro di avvio prevede l'accostamento di fonti informative diverse, immagini e testo, dalle quali derivare la mappa.</p> <p>Fase 1: si utilizza la scheda per "lavorare" su contenuti noti e chiari agli studenti. L'estrazione dei concetti viene sottolineata attraverso l'associazione di immagini e nomi. Successivamente alla visione e alla lettura, si completa la mappa preconstituita. Ne segue una riflessione sulle sue caratteristiche (analisi delle componenti).</p> <p>Fase 2: si riparte dai riferimenti a chiusura della precedente lezione per ripetere l'esperienza di individuazione dei concetti con l'uso di un nuovo argomento noto. Anche in questo caso l'uso di forme comunicative diverse aiuta a riconoscere concetti e legami; i primi completeranno la mappa. Ne segue una riflessione sugli aspetti di gestione dei collegamenti e sulla gerarchizzazione dei concetti.</p> <p>Fase 3: si vuole spiegare la logica gerarchica dei concetti nella mappa. La scheda può essere seguita fedelmente poiché essa è strutturata in modo da gestire sia la parte teorica che quella operativa.</p> <p>Fase 4: utilizzando la scheda si lavora giocando con le relazioni tra sostantivi. L'individuazione dei legami, infatti, è l'aspetto più complicato per gli studenti. Giocare con i legami è un modo per cogliere il significato di "relazioni".</p> <p>Queste attività non esauriscono il percorso al quale devono seguire attività di approfondimento ed esercizio.</p>
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	<p>Scheda 1: la mano Scheda 2: la bicicletta Scheda 3: gerarchizzare Scheda 4: le relazioni</p> <p>https://drive.google.com/drive/folders/11ZFxdUTI4yK9Tx1YEUIEM7y8xeQugrca</p>

LAVORARE CON LE MAPPE: Scheda 1

Oggi cominciamo esaminando questo disegno. Osservalo bene ed inserisci nelle etichette i nomi delle parti indicate con la freccia.



Ed ora proviamo a leggere la descrizione di quello che è rappresentato nell'immagine:

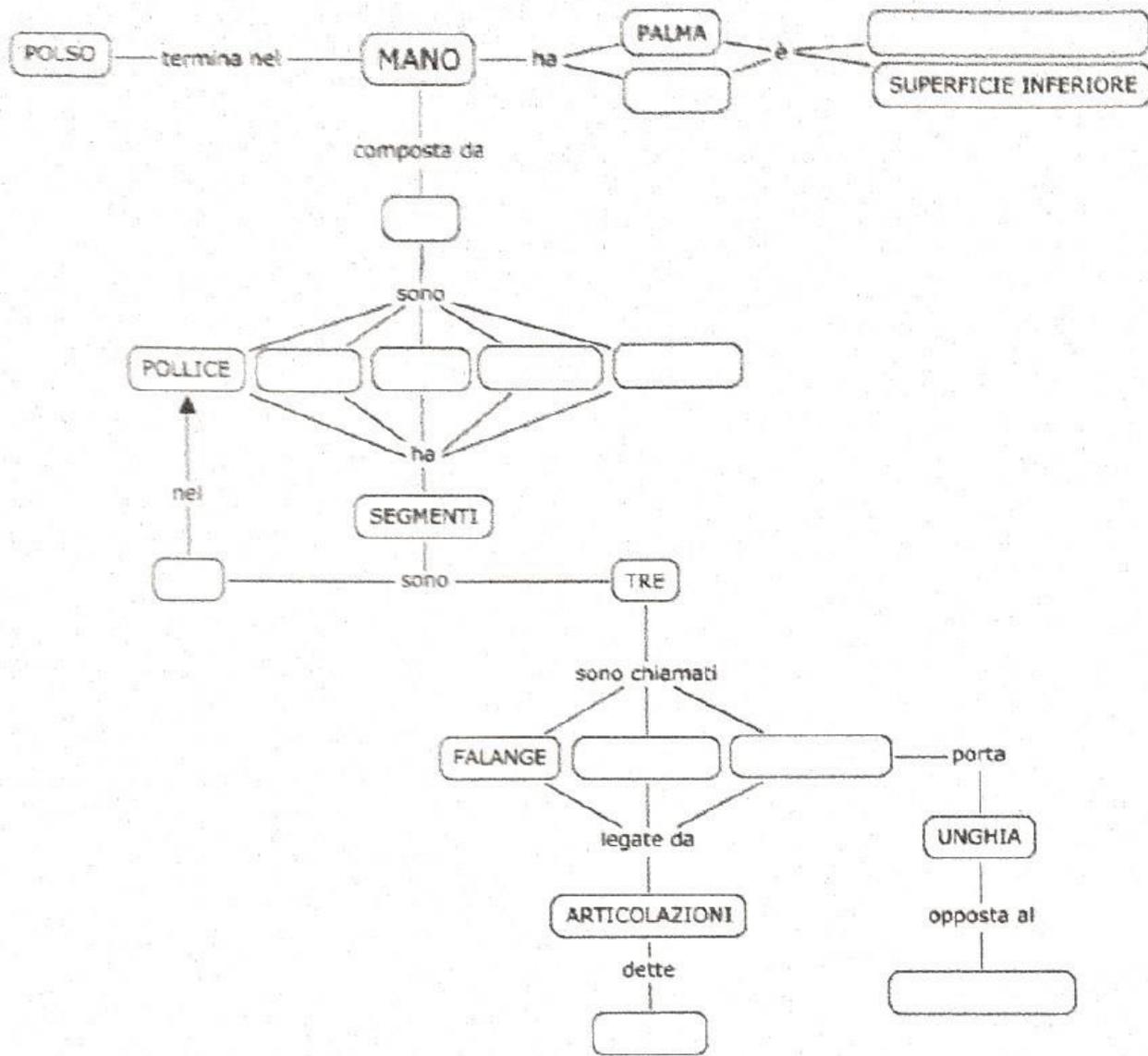
Pollice, indice, medio, anulare e mignolo sono le cinque dita di ciascuna delle due mani che terminano gli arti superiori dell'uomo. Ognuna delle dita si compone di segmenti che di norma sono tre; il solo pollice ne possiede due. Detti segmenti sono chiamati: falange, falangina e falangetta. Quest'ultima porta l'unghia che al suo opposto ha il polpastrello.

La mano si compone di una parte superiore, detta palma o palmo, e di una superficie ad essa opposta detta dorso sul cui lato si chiudono le dita. La capacità prensile della mano dell'uomo è data dalle articolazioni che danno movimento ai segmenti delle dita; queste articolazioni sono chiamate nocche. La mano ha termine nel polso.

Verificato che non sono presenti errori o mancanze, colora nel testo le etichette inserite nel disegno. Si tratta di alcune parole che ci servono per elaborare lo schema successivo e rispetto alle quali dobbiamo prestare particolare attenzione. Da questo momento in poi le chiameremo CONCETTI.

I concetti sono i "mattoni" con i quali si costruiscono le mappe concettuali e quella riportata sotto è proprio lo schema dell'argomento che stiamo trattando.

Leggila e poi prova ad inserire nei "mattoni" vuoti i concetti mancanti.



Colora adesso i concetti non presenti nell'immagine ma nel solo testo.

Ed ora rifletti!

Osservando attentamente la mappa possiamo fare alcune riflessioni:

► la mappa è fatta di

- a.
- b.
- c.
- d.

► dal punto di vista grammaticale

- a. i concetti sono
- b. gli altri testi sono

LAVORARE CON LE MAPPE: Scheda 2

Nella lezione precedente abbiamo cominciato un discorso particolarmente importante che dobbiamo riprendere. Questa volta partiamo dal testo per poi inserire nell'immagine i termini richiesti.

Inventata nel diciannovesimo secolo, la bicicletta è uno dei più diffusi mezzi di trasporto a pedale. La sua struttura è caratterizzata da un telaio sul quale vengono montate tutte le componenti che ne permettono il funzionamento.

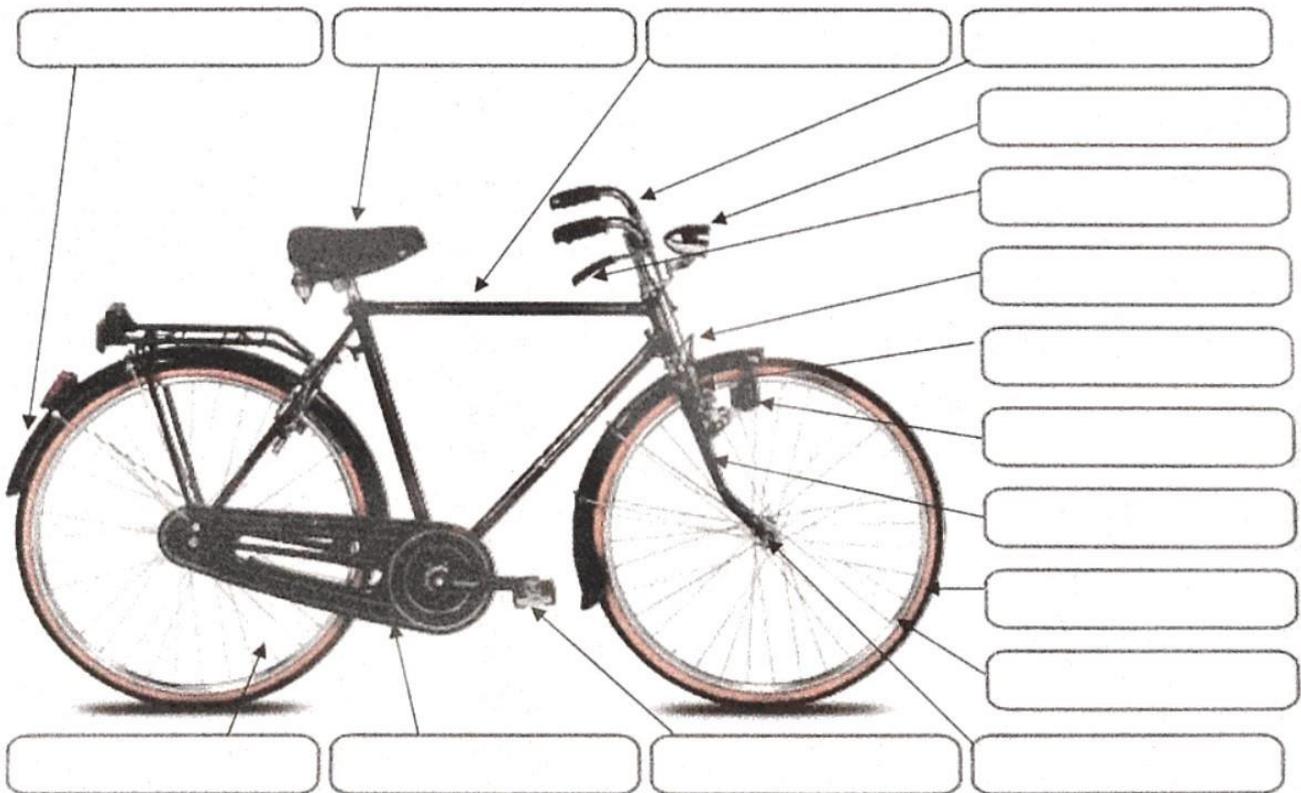
Il telaio ha una forma variabile a seconda del tipo di bicicletta (da corsa, mountain bike, ...) o del destinatario (da donna, da uomo). Ad esso si agganciano la sella ed il manubrio che, solidale con la ruota anteriore, dirige la corsa.

Il sistema di movimento è composto da pedali, ruote e catena la quale trasmette il movimento prodotto dall'uomo dai primi alle seconde. Queste sono dotate di raggi e cerchi sui quali sono montati i copertoni. Il mozzo permette di agganciare la ruota alla forcella nella quale si conclude il telaio.

L'impianto frenante è dotato di leve, posizionate sul manubrio, e di freni, anteriori e posteriori, collegati tra loro tramite fili o aste rigide.

Il sistema di illuminazione funziona tramite una dinamo che, collocata in prossimità del cerchio anteriore, aderendo alla ruota crea un attrito tale da produrre energia e far accendere le lampadine collocate nei fari anteriore e posteriore.

Adesso osserva il disegno, inserisci i concetti e prova a capire come potremmo fare una mappa concettuale dell'argomento.



Ed ora prova a rispondere alle seguenti domande:

1) I collegamenti sono generalmente senza frecce. Perché in alcuni casi, invece, le frecce sono presenti?

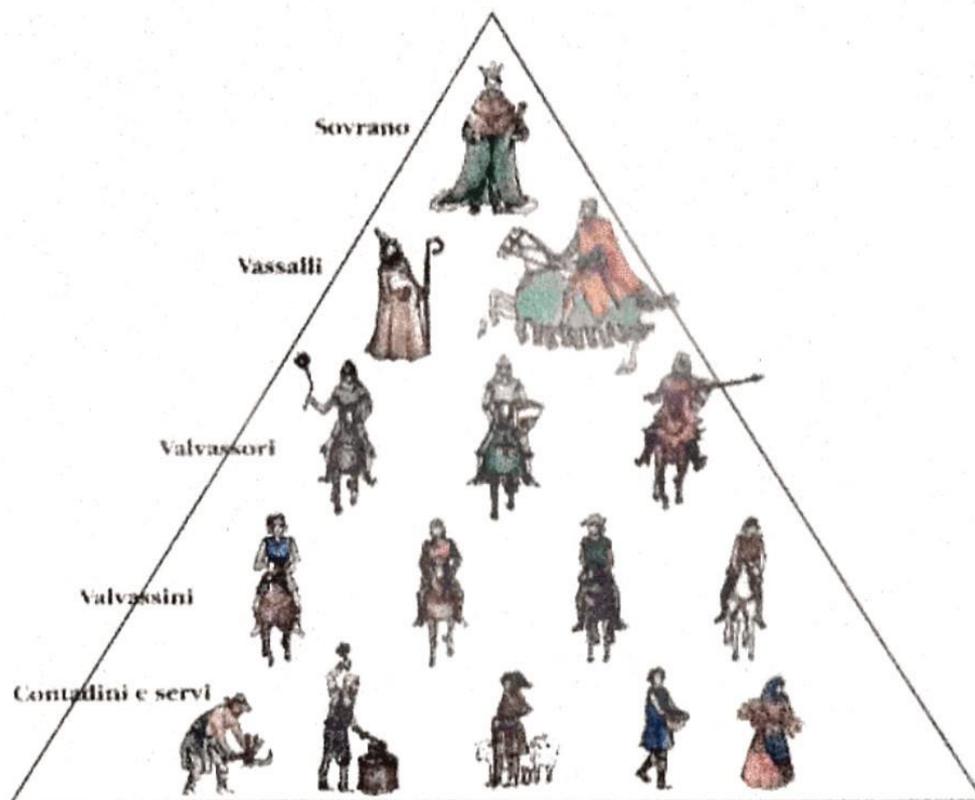
2) Quale direzione ha, secondo te, la mappa?

3) Perché essa ha l'andamento che hai appena individuato?

Ora, usando righello e matita, traccia le linee orizzontali che separano i diversi livelli della mappa. In questo modo potrai meglio visualizzare la GERARCHIA DEI CONCETTI.

LAVORARE CON LE MAPPE: Scheda 3

Ti ricordi che l'ultima volta abbiamo parlato di gerarchizzazione? Conosci il significato di questa parola? Forse qualche esempio potrebbe essere utile per capire!



Certamente avrai riconosciuto la piramide feudale. E probabilmente ricordi anche come va spiegata: il potere è distribuito dall'alto verso il basso secondo un criterio che dà al sovrano il potere assoluto ed a contadini e servi nessun potere. Le classi intermedie sono, a seconda della posizione, legate a chi le precede per importanza da vincoli di dipendenza mentre possono vantare poteri di comando verso le classi sociali inferiori. Il potere, in sostanza, si distribuisce secondo il seguente andamento:



Questa forma di organizzazione è visibile anche nei casi indicati di seguito:

CHIESA	ESERCITO	OSPEDALE	SCUOLA
Papa	Generale	Primario	Sovrintendente
Cardinale	Colonnello	Dottore	Dirigente
Vescovo	Maggiore	Caposala	Docente
Sacerdote	Capitano	Infermiera specializzata	Ausiliario
	Tenente	Infermiera generica	Studente
	Maresciallo		

c)



d)



.....

.....

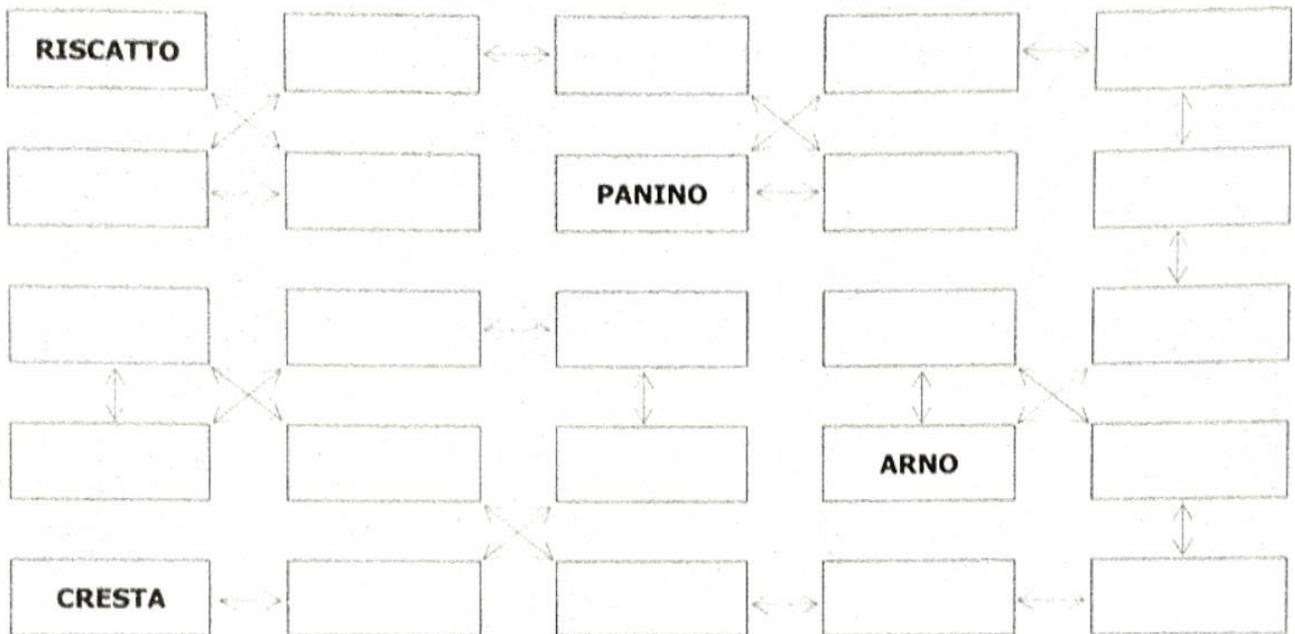
Ed ora il compito diventa veramente impegnativo. Saresti capace di trasformare in mappe concettuali i gruppi di concetti con i quali hai lavorato fino ad ora?

LAVORARE CON LE MAPPE: Scheda 4

Disponi nelle caselle tutte le parole elencate. Esse sono legate tra loro secondo le seguenti regole:

- la parola da associare a quella dalla quale si parte può:
 1. essere un anagramma,
 2. essere un sinonimo o un contrario,
 3. essere ottenuta aggiungendo, togliendo o cambiando una lettera,
 4. essere associabile per ragioni storiche, geografiche, letterarie.

- ESEMPIO: Cavallo, Cocchio, Occhio, Vista, Visita, Biglietto, Bottiglie, Vino



ANNO	CANINO	DANTE	DENTE	FIRENZE	
GALLO	GIALLO	LATINO	MASSI	MATERA	
MATERIA	MESI	MESSI	MICETTA	MICHETTA	
RICATTO	RICETTA	RICOTTA	ROMANO	ROMANZO	SASSI

Ed ora che siamo riusciti a completare il percorso, proviamo a spiegare come abbiamo fatto. Per ogni collegamento (sopra espresso da una freccia) indica la motivazione scegliendola tra quelle elencate. Sarà sufficiente leggere con attenzione ed indicare, sottolineandola o colorandola come nell'esempio, la giusta spiegazione.

ESEMPIO:

RODANO	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	LIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	LEONE
---------------	--	--------------	--	--------------

ATTENZIONE:

prima di scegliere la spiegazione devi inserire il termine che precede e quello che segue la parola già trascritta.

	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	RICETTA	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	MICHETTA	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	CANINO	<ul style="list-style-type: none"> ▶ è anagramma di ... ▶ è sinonimo/contrario di ... ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie ▶ serve a ... ▶ è parte di ... 	

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

FIRENZE

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

SASSI

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

ROMANO

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...

GALLO

- ▶ è anagramma di ...
- ▶ è sinonimo/contrario di ...
- ▶ è stata aggiunta/tolta/cambiata una lettera
- ▶ è associabile per ragioni storiche/geografiche/letterarie
- ▶ serve a ...
- ▶ è parte di ...