



Unione Europea



Repubblica Italiana



Regione Siciliana

Istituto Omnicomprensivo "Pestalozzi"

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria
Scuola Secondaria di I Grado a Indirizzo Musicale
Scuola Secondaria di II Grado (Istituto Professionale per l'Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera)

Viale Seneca - Villaggio Sant'Agata Zona A 95121 Catania

Tel. 095454566 – Fax 095260625

email: ctic86200l@istruzione.it - pec: ctic86200l@pec.istruzione.it

Sito web: www.pestalozzi.cc

PROGETTO
ACCOGLIENZA
Scuola Secondaria di I Grado
A.S. 2015/16

Introduzione

Il progetto di “Accoglienza” per la Scuola Secondaria di I grado ha la durata di due settimane (dall’inizio delle attività didattiche alla fine del mese di settembre) e si articola su tre Unità di Apprendimento:

- a) UdA di Accoglienza (vera e propria) mirata al raggiungimento di alcune competenze trasversali strategiche (1) Conoscenza di sé – Socializzazione – Senso di Appartenenza; 2) Regole e Legalità; 3) Uso degli strumenti e metodo di studio), da realizzare con il coinvolgimento di tutti i docenti della Secondaria nell’arco della prima settimana di scuola per una durata complessiva di 20 ore. Le attività di questa UdA sono state differenziate in base alle classi parallele alle quali sono destinate, pertanto è stata progettata una UdA rivolta alle classi prime e una per le classi seconde e terze della Scuola Secondaria.
- b) UdA di riattivazione di alcune Competenze chiave per l’apprendimento permanente “Comunicazione nella madrelingua” e “Comunicazione nelle lingue straniere” della durata di 15 ore;
- c) UdA di riattivazione di alcune Competenze chiave per l’apprendimento permanente “Competenza di base in matematica” e “Competenza di base in tecnologia” della durata di 8 ore.

Queste due ultime UdA verranno realizzate in contemporanea durante la seconda settimana di scuola e vedranno il coinvolgimento rispettivamente di tutti i docenti di italiano e lingua straniera e di tutti i docenti di matematica e tecnologia della Secondaria; anche in questo caso le Unità sono state progettate per classi parallele. Durante lo svolgimento di queste Unità i docenti delle altre discipline porteranno a compimento le attività di Accoglienza iniziate la settimana precedente.

UdA di Accoglienza
PIANO DELLE ATTIVITA' – classi prime

Primo giorno: 14/09 – “LE PERSONE E GLI SPAZI”

Obiettivo: Conoscenza dell'ambiente: l'aula e la scuola; Conoscenza delle persone; Conoscenza di sé (alunno); descrizione di sé (alunno); Socializzazione.

a - All'ingresso a scuola gli alunni vengono accolti dal Dirigente, le Referenti di plesso e dal docente Coordinatore di classe.

b - Entrati in classe, il docente Coordinatore si presenta (nome, cognome, disciplina insegnata, altri eventuali dati).

- dà alcune notizie sulla scuola: origine, tipologia, orari..... (con particolare riferimento alla nuova istituzione dell'Omnicomprendivo).

- espone brevemente l'organigramma dell'istituto, specificando compiti e mansioni.

c - Si presentano ad uno ad uno tutti gli allievi: nome, cognome, età, residenza, scuola primaria di provenienza.

d – (Solo per la Secondaria del Centro) Utilizzando la planimetria del primo piano dell'edificio scolastico, gli alunni, accompagnati dal docente di tecnologia/ed. fisica, conoscono gli ambienti scolastici: sala docenti - palestra - bagni - altre aule. Vengono presentati: i collaboratori scolastici e tutti i docenti che incontrano.

e – Gli alunni tornano in classe e lavorano sulla pianta dell'edificio.

Secondo giorno: 15/09 – “I COMPAGNI ed i DOCENTI”

Obiettivo: Gli alunni si conoscono tra loro e conoscono i docenti per imparare a lavorare insieme, ad accettarsi, a collaborare, ad aiutarsi.

a - Il docente di Italiano o matematica fa compilare agli alunni un questionario iniziale per la conoscenza (tipo carta di identità).

b - Lavori di gruppo sull'acrostico del proprio nome e realizzazione di cartelloni.

c - I docenti di arte fanno realizzare ai ragazzi i propri autoritratti e li allestiscono in cartelloni.

d – La docente di educazione fisica realizza una lezione dimostrativa di Zumba fitness con la collaborazione degli alunni delle classi II e III.

Terzo giorno: 16/09 – “I REGOLAMENTI”

Obiettivo: Educazione alla legalità – Conoscere le norme per rispettarle.

a - I docenti delle prime ore (possibilmente di italiano o di matematica), attraverso dei lavori di gruppo, chiedono agli alunni di redigere un elenco in cinque punti delle regole che ritengono essere indispensabili nella scuola; seguono momenti di socializzazione e discussione; attraverso il confronto tra i singoli elenchi, viene infine redatta una lista unica che riceva il consenso di tutti gli alunni dei gruppi precedentemente formati (realizzazione di cartelloni con la supervisione dei docenti di arte).

b - I docenti presenti (preferibilmente di italiano o di matematica) illustrano agli alunni:

1 – il REGOLAMENTO di ISTITUTO con le relative sanzioni disciplinari (una copia sarà inserita nel registro di classe);

2 - IL PATTO DI CORRESPONSABILITA' ;

3 - IL LIBRETTO DELLE ASSENZE:

- come si compila - firma dei genitori

- come si giustificano le assenze:

- con certificato medico (dopo 5 giorni)

- senza certificato medico (meno di 5 giorni)

- le assenze per eventuali attività pomeridiane

- le uscite e l'ingresso a scuola fuori orario.

4 – I Regolamenti dell'aula di informatica, del laboratorio di arte, della palestra e del Corso a indirizzo musicale.

Quarto giorno: 17/09 – “GLI STRUMENTI e il METODO di LAVORO e di STUDIO”

Obiettivo: Fornire indicazioni sull'utilizzo dei libri di testo e degli strumenti comuni alle varie discipline; dare semplici istruzioni per la costruzione di un valido metodo di studio; Ricevere informazioni sugli stili cognitivi degli alunni.

a - I docenti presenti in classe illustrano agli alunni:

1 - IL DIARIO

2 - L'ORARIO SETTIMANALE DELLE LEZIONI

- come e dove si scrive

- come si legge

3 – I LIBRI di TESTO (più docenti in compresenza illustrano come è strutturato un libro di testo (con particolare riferimento all'indice/sommario).

4 - I QUADERNI: ogni docente richiede 1 quaderno per la sua disciplina e dà istruzioni in merito.

b - Somministrazione di questionari relativi agli stili cognitivi e di apprendimento e al metodo di studio.

c - Lavori di gruppo: Realizzazione di due cartelloni recanti l'orario settimanale delle lezioni da esporre dentro e fuori l'aula.

Quinto giorno: 18/09 – “I BISOGNI - LE ASPETTATIVE - LE PAURE”

I docenti attuano il “Gioco delle due scatole”:

Vengono predisposte sulla cattedra due scatole abbastanza capienti. Ogni alunno scrive in un foglio le sue aspettative sulla Scuola Secondaria, nell'altro le sue paure. I fogli vengono piegati e depositati nelle due scatole; gli insegnanti presenti in aula li estrarranno uno alla volta, li leggeranno e li commenteranno con gli allievi. Si farà poi una sintesi delle aspettative e delle paure (per esempio: successo scolastico n° , interrogazionin° , etc.)

I dati in un secondo momento e con l'aiuto del docente di tecnologia verranno illustrati con istogrammi e riportati su cartellone da appendere nell'aula.
Alla fine del gioco si promuoverà il dibattito.

UdA di Accoglienza - Classi Prime

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	Accoglienza
<i>Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)</i>	Cartelloni e tabelle
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente:</i>	<p>_____ Comunicazione nella madrelingua</p> <p>_____ Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>_____ Competenza di base in matematica</p> <p>_____ Competenza di base in scienze e tecnologia</p> <p>_____ Competenza digitale</p> <p>X Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>X Competenze sociali e civiche (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>_____ Spirito di iniziativa ed imprenditorialità (obbligatoria per la scuola secondaria di II grado)</p> <p>X Consapevolezza ed espressione culturale</p>
<i>Discipline coinvolte</i>	Tutte le discipline
<i>Competenze</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Competenze sociali e civiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
<i>Imparare ad imparare</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordinare-confrontare-collegare). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento.

<i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ assume un atteggiamento adeguato all'attività espressiva proposta ✓ utilizza correttamente strumenti e materiali ✓ è consapevole e capace di organizzarsi per raggiungere gli obiettivi (solo e in gruppo) ✓ ha un atteggiamento curioso e di sperimentazione
--	--

Competenza Consapevolezza ed espressione culturale	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
(obiettivi/abilità/saper fare)	(contenuti)
<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere e comunicare - Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative e originali - Riconoscere e discriminare oggetti sonori. Eseguire con la voce facili sequenze ritmiche - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa espressiva 	<ul style="list-style-type: none"> - Il linguaggio visivo primario/ tecniche e strumenti espressivi di base - Differenza tra suoni e rumori - Conoscenza del Linguaggio motorio ed espressivo
Competenze sociali e civiche	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo, anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato del termine regola. • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.
Imparare ad imparare	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

<i>Utenti destinatari</i>	CLASSI PRIME
<i>Prerequisiti</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del colore e delle tecniche di base (colori a matita – colori a spirito) - Colorare entro in margini - Usare correttamente le forbici punte, eseguire correttamente il ritaglio di una sagoma in cartoncino - Conoscere la scala musicale - Intonare le note della scala musicale nell'estensione delle prime cinque note - Saper riprodurre semplici formule ritmiche - Percezione dello spazio temporale (ritmo) - Conoscenza dei vari attrezzi ginnici e degli spazi
<i>Periodo di realizzazione</i>	La prima settimana di attività didattica (mese di Settembre)
<i>Tempi</i>	20 ore
<i>Fasi</i>	<p>A - Conoscenza</p> <p>B - Regole</p> <p>C – Metodo di studio</p>
<i>Metodologia</i>	<p>Metodo interattivo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Lavoro di gruppo e individuale</p> <p>Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare</p>
<i>Risorse umane</i>	Interne: insegnanti di classe
<i>Strumenti</i>	<p>Materiale di facile consumo</p> <p>Schede</p> <p>Schemi</p> <p>computer</p> <p>Lim</p>
<i>Valutazione</i>	<p>Valutazione del processo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - come trova strategie risolutive (Griglia di osservazione) <p>Valutazione del prodotto</p>

UdA di Accoglienza
PIANO DELLE ATTIVITA' – classi seconde e terze

Primo giorno: 14/09 – “I BISOGNI - LE ASPETTATIVE - LE PAURE”

I docenti attuano il “Gioco delle due scatole”:

Vengono predisposte sulla cattedra due scatole abbastanza capienti. Ogni alunno scrive in un foglio le sue aspettative sulla Scuola Secondaria, nell'altro le sue paure. I fogli vengono piegati e depositati nelle due scatole; gli insegnanti presenti in aula li estrarranno uno alla volta, li leggeranno e li commenteranno con gli allievi. Si farà poi una sintesi delle aspettative e delle paure (per esempio: successo scolastico n°..... , interrogazionin°, etc.)

I dati in un secondo momento e con l'aiuto del docente di tecnologia verranno illustrati con istogrammi e riportati su cartellone da appendere nell'aula.

Alla fine del gioco si promuoverà il dibattito.

Secondo giorno: 15/09 – “I REGOLAMENTI”

Obiettivo: Educazione alla legalità – Conoscere le norme per rispettarle.

a - I docenti delle prime ore (possibilmente di italiano o di matematica), attraverso dei lavori di gruppo, chiedono agli alunni di redigere un elenco in cinque punti delle regole che ritengono essere indispensabili nella scuola; seguono momenti di socializzazione e discussione; attraverso il confronto tra i singoli elenchi, viene infine redatta una lista unica che riceva il consenso di tutti gli alunni dei gruppi precedentemente formati (realizzazione di cartelloni con la supervisione dei docenti di arte).

b - I docenti presenti (preferibilmente di italiano o di matematica) illustrano agli alunni:

1 – il REGOLAMENTO di ISTITUTO con le relative sanzioni disciplinari (una copia sarà inserita nel registro di classe);

2 - Il PATTO DI CORRESPONSABILITA';

3 - IL LIBRETTO DELLE ASSENZE:

- come si compila - firma dei genitori

- come si giustificano le assenze:

- con certificato medico (dopo 5 giorni)

- senza certificato medico (meno di 5 giorni)

- le assenze per eventuali attività pomeridiane

- le uscite e l'ingresso a scuola fuori orario.

4 – I Regolamenti dell'aula di informatica, del laboratorio di arte, della palestra e del Corso a indirizzo musicale.

Terzo giorno: 16/09 – “GLI STRUMENTI e il METODO di LAVORO e di STUDIO”

Obiettivo: Fornire indicazioni sull'utilizzo dei libri di testo e degli strumenti comuni alle varie discipline; dare semplici istruzioni per la costruzione di un valido metodo di studio; Ricevere informazioni sugli stili cognitivi degli alunni.

a - I docenti presenti in classe illustrano agli alunni:

1 – I LIBRI di TESTO (più docenti in compresenza illustrano come è strutturato un libro di testo (con particolare riferimento all'indice/sommario).

2 - I QUADERNI: ogni docente richiede 1 quaderno per la sua disciplina e dà istruzioni in merito.

b - Somministrazione di questionari relativi agli stili cognitivi e di apprendimento e al metodo di studio.

c - Lavori di gruppo: Realizzazione di due cartelloni recanti l'orario settimanale delle lezioni da esporre dentro e fuori l'aula.

UdA di Accoglienza - Classi Seconde e Terze

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	Accoglienza
<i>Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)</i>	Cartelloni e tabelle
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente:</i>	<p>_____ Comunicazione nella madrelingua</p> <p>_____ Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>_____ Competenza di base in matematica</p> <p>_____ Competenza di base in scienze e tecnologia</p> <p>_____ Competenza digitale</p> <p>X Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>X Competenze sociali e civiche (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>_____ Spirito di iniziativa ed imprenditorialità (obbligatoria per la scuola secondaria di II grado)</p> <p>X Consapevolezza ed espressione culturale</p>
<i>Discipline coinvolte</i>	Tutte le discipline
<i>Competenze</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Competenze sociali e civiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.

<i>Imparare ad imparare</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordinare-confrontare-collegare). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento.
<i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ assume un atteggiamento adeguato all'attività espressiva proposta ✓ utilizza correttamente strumenti e materiali ✓ è consapevole e capace di organizzarsi per raggiungere gli obiettivi (solo e in gruppo) ✓ ha un atteggiamento curioso e di sperimentazione

Competenza Consapevolezza ed espressione culturale	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
(obiettivi/abilità/saper fare) Esprimersi e comunicare - Ideare progettare elaborati ricercando soluzioni creative e originali - Utilizzare consapevolmente gli strumenti - Scegliere le tecniche linguaggio più adeguati per realizzare i prodotti visivi seguendo una finalità operativa e comunicativa - Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri metodi di scrittura - Il gioco, lo sport e le regole il fireplay	(contenuti) Conoscenza ed uso linguaggio visivo e degli strumenti espressivi già acquisiti Lettering e studio delle scritte Conoscenza delle regole e del linguaggio musicale attraverso la rilettura ritmica e melodica di spartiti musicali Regole dell'attività sportiva proposta
Competenze sociali e civiche	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo, anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato del termine regola. • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.

<i>Imparare ad imparare</i>	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. ● Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni possedute o con l'esperienza vissuta. ● Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. ● Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando. ● Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodologie strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. ● Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. ● Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

<i>Utenti destinatari</i>	CLASSI SECONDE e TERZE
<i>Prerequisiti</i>	<p>Utilizzo delle tecniche di base grafico-pittoriche già negli anni precedenti Conoscenza degli elementi della composizione visiva</p> <p>Conoscere le posizioni del flauto sol, la, si, do alto, re alto Saper riprodurre semplici formule ritmiche Conoscere ed utilizzare lo strumentino didattico e la voce per l'esecuzione delle melodie più complesse</p> <p>Percezione dello spazio temporale (ritmo) Conoscenza dei vari attrezzi ginnici e degli spazi</p>
<i>Periodo di realizzazione</i>	La prima settimana di attività didattica (mese di Settembre)
<i>Tempi</i>	20 ore
<i>Fasi</i>	A - Regole B – Metodo di studio
<i>Metodologia</i>	Metodo interattivo Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare
<i>Risorse umane</i>	Interne: insegnanti di classe

<i>Strumenti</i>	Materiale di facile consumo Schede Schemi computer Lim
<i>Valutazione</i>	Valutazione del processo: - come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - come trova strategie risolutive (Griglia di osservazione) Valutazione del prodotto

UDA di riattivazione di alcune Competenze chiave per la Comunicazione nella madrelingua e nelle lingue straniere - CLASSI PRIME, SECONDE e TERZE

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	IL DIZIONARIO IN CLASSE
<i>Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)</i>	Rubriche lessicali (classi prime) Giochi lessicali (classi seconde e terze)
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente:</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione nelle lingue straniere <input type="checkbox"/> Competenza di base in matematica <input type="checkbox"/> Competenza di base in scienze e tecnologia <input type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola) <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola) <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa ed imprenditorialità (obbligatoria per la scuola secondaria di II grado) <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
<i>Discipline coinvolte</i>	ITALIANO e LINGUE STRANIERE
<i>Competenze</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Competenze sociali e civiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
<i>Imparare ad imparare</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordinare-confrontare-collegare). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento.

<p>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende e utilizza in modo appropriato il lessico di base - Amplia il proprio patrimonio lessicale così da comprendere e usare le parole anche in accezioni diverse - Comprende e utilizza termini specialistici afferenti alle diverse discipline - Utilizza il dizionario come strumento di consultazione
<p><i>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rileva semplici analogie o differenze tra comportamenti e usi legati a lingue diverse

Comunicazione nella madrelingua e nelle lingue straniere	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il dizionario e la sua struttura • Acquisisce familiarità con la consultazione e la ricerca di parole • È in grado di riconoscere i dizionari dell'uso e di saperli utilizzare • Conosce altri tipi di dizionari: storici, etimologici, bilingui e dialettali 	<p>Attività 1 <i>Alla scoperta del dizionario</i> Attività 2 <i>Giochiamo anche con gli altri dizionari</i> Attività 3 <i>Quante parole contiene un dizionario?</i> Attività 4 <i>Uno zaino con 7000 parole</i></p>
Competenze sociali e civiche	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo, anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato del termine regola. • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.
Imparare ad imparare	
Abilità	Conoscenze

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.
--	--

Utenti destinatari	Alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce l'esistenza del vocabolario di base di L1, L2 e L3. - Conosce le principali abbreviazioni - Sa che le parole sono riportate in ordine alfabetico
Periodo di realizzazione	La seconda settimana di attività didattica (mese di Settembre)
Tempi	15 ore per ogni classe
Fasi	Fasi iniziale, attuativa e finale
Metodologia	Metodo interattivo Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare
Risorse umane	Interne: insegnanti di italiano e lingue straniere della classe
Strumenti	Lim – cd – schemi - dizionari L1, L2 L3.
Valutazione	<p>Valutazione del processo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - come trova strategie risolutive (Griglia di osservazione) <p>Valutazione del prodotto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verifica finale tramite attività operative

**UdA di riattivazione di alcune Competenze di base in matematica e tecnologia
Classi Prime**

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	Riattivazione competenze Matematica - Tecnologia
<i>Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)</i>	Cartellone tabelline, cartellone numeri romani
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente:</i>	<p>_____ Comunicazione nella madrelingua</p> <p>_____ Comunicazione nelle lingue straniere</p> <p>___X___ Competenza di base in matematica</p> <p>___X___ Competenza di base in scienze e tecnologia</p> <p>___X___ Competenza digitale</p> <p>___X___ Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>___X___ Competenze sociali e civiche (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>_____ Spirito di iniziativa ed imprenditorialità (obbligatoria per la scuola secondaria di II grado)</p> <p>_____ Consapevolezza ed espressione culturale</p>
<i>Discipline coinvolte</i>	Matematica, tecnologia
<i>Competenze</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Competenze sociali e civiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
<i>Imparare ad imparare</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordinare-confrontare-collegare). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento.
<i>Matematica e Tecnologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra padronanza di calcolo scritto e mentale - Utilizza strumenti per il disegno geometrico

Competenza nel calcolo scritto e mentale	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Valutare la conoscenza dei numeri naturali e decimali - Valutare l'abilità di calcolo con i numeri naturali 	<p>Il sistema di numerazione decimale</p> <p>Antichi sistemi di numerazione</p> <p>Le quattro operazioni</p>
Competenza: utilizza strumenti per il disegno geometrico	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Valutare la conoscenza di alcune unità di misura - Utilizzare strumenti per il disegno geometrico 	<ul style="list-style-type: none"> - Unità di misura principali - Strumentazione disegno geometrico
Competenze sociali e civiche	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo, anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato del termine regola. • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.
Imparare ad imparare	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse.

<i>Utenti destinatari</i>	Alunni prime classi
<i>Prerequisiti</i>	Conoscenza dei numeri naturali Conoscenza delle tabelline Capacità di operare con i numeri naturali
<i>Periodo di realizzazione</i>	La seconda settimana di attività didattica (mese di Settembre)
<i>Tempi</i>	8 ore
<i>Fasi</i>	Iniziale :Presentazione progetto, materiali e strumenti Attuativa Finale: realizzazione di cartelloni.
<i>Metodologia</i>	Metodo interattivo Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare
<i>Risorse umane</i>	Interne: insegnanti di matematica e di tecnologia della classe
<i>Strumenti</i>	LIM, cartelloni, strumenti di disegno
<i>Valutazione</i>	Valutazione del processo: - come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - come trova strategie risolutive (Griglia di osservazione) Valutazione del prodotto

UdA di riattivazione di alcune Competenze di base in matematica e tecnologia Classi Seconde

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	Riattivazione competenze Matematica - Tecnologia
<i>Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)</i>	Cartellone tabelline, cartellone delle figure geometriche piane. Formulario per il calcolo del perimetro
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente:</i>	<input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua <input type="checkbox"/> Comunicazione nelle lingue straniere <input checked="" type="checkbox"/> Competenza di base in matematica <input checked="" type="checkbox"/> Competenza di base in scienze e tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola) <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola) <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa ed imprenditorialità (obbligatoria per la scuola secondaria di II grado) <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
<i>Discipline coinvolte</i>	Matematica, tecnologia
<i>Competenze</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Competenze sociali e civiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
<i>Imparare ad imparare</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordinare-confrontare-collegare). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento.

<i>Matematica e Tecnologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra padronanza di calcolo scritto e mentale - Riconosce le forme del piano
--------------------------------	--

- Competenza **Mostra padronanza di calcolo scritto e mentale**

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Valutare l'abilità di calcolo con le potenze e la conoscenza dei numeri razionali - Valutare la conoscenza dei criteri di divisibilità 	<p>Le proprietà delle potenze</p> <p>I criteri di divisibilità</p> <p>Minimo comune multiplo</p> <p>La frazione come operatore</p>

Competenza: **Riconosce le forme del piano**

Abilità	Conoscenze
Valutare la conoscenza dei triangoli e dei quadrilateri	<ul style="list-style-type: none"> - Il perimetro dei triangoli e dei quadrilateri

Competenze sociali e civiche

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo, anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato del termine regola. • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. • Altro ...

Imparare ad imparare

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. • Altro ...

<i>Utenti destinatari</i>	Alunni seconde classi
<i>Prerequisiti</i>	Conoscenza dei numeri naturali Conoscenza delle potenze Conoscenza del m.c.m. Conoscenza del significato di frazione
<i>Periodo di realizzazione</i>	La seconda settimana di attività didattica (mese di Settembre)
<i>Tempi</i>	8 ore
<i>Fasi</i>	Iniziale :Presentazione progetto, materiali e strumenti Attuativa Finale: realizzazione di cartelloni.
<i>Metodologia</i>	Metodo interattivo Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare
<i>Risorse umane</i>	Interne: insegnanti di matematica e tecnologia della classe
<i>Strumenti</i>	LIM, cartelloni, strumenti di disegno
<i>Valutazione</i>	Valutazione del processo: - come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - come trova strategie risolutive (Griglia di osservazione) Valutazione del prodotto

**UdA di riattivazione di alcune Competenze di base in matematica e tecnologia
Classi Terze**

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<i>Denominazione</i>	Riattivazione competenze Matematica - Tecnologia
<i>Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)</i>	Cartellone delle figure geometriche piane Formulario per il calcolo del perimetro e delle aree
<i>Competenze chiave per l'apprendimento permanente:</i>	<input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua <input type="checkbox"/> Comunicazione nelle lingue straniere <input checked="" type="checkbox"/> Competenza di base in matematica <input checked="" type="checkbox"/> Competenza di base in scienze e tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola) <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola) <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa ed imprenditorialità (obbligatoria per la scuola secondaria di II grado) <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
<i>Discipline coinvolte</i>	Matematica, tecnologia
<i>Competenze</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<i>Competenze sociali e civiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Aspetta il proprio turno prima di parlare, ascolta prima di chiedere. - In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui. - Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente.
<i>Imparare ad imparare</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pone domande pertinenti. - Reperisce informazioni da varie fonti. - Organizza le informazioni (ordinare-confrontare-collegare). - Applica strategie di studio. - Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite. - Autovaluta il processo di apprendimento.

<i>Matematica e Tecnologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostra padronanza di calcolo scritto e mentale con numeri naturali e razionali - Riconosce ed esegue calcoli sulle forme del piano
--------------------------------	---

Competenza <i>Mostra padronanza di calcolo scritto e mentale con numeri naturali e razionali</i>	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Valutare l'abilità di calcolo con i numeri razionali - Valutare la capacità di operare con la proporzione in contesti reali - Valutare la capacità di applicazione del teorema di Pitagora e delle formule geometriche 	<p>Le frazioni e le operazioni con esse</p> <p>Operare con le proporzioni</p>
- Competenza: Riconosce ed esegue calcoli sulle forme del piano	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Valutare la capacità di applicazione del teorema di Pitagora e delle formule geometriche 	<p>Il teorema di Pitagora e sue applicazioni</p> <p>Le formule geometriche</p>
Competenze sociali e civiche	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo, anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. • Altro ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di "gruppo" e di "comunità". • Significato del termine regola. • Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto. • Altro ...
<i>Imparare ad imparare</i>	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni possedute o con l'esperienza vissuta. • Individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi. • Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando. • Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. • Altro ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali. • Leggi della memoria e strategie di memorizzazione. • Strategie di autoregolazione e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse. • Altro ...
---	---

Utenti destinatari	Alunni terze classi
Prerequisiti	Conoscenza dei numeri razionali Conoscenza delle proporzioni Conoscenza del teorema di Pitagora
Periodo di realizzazione	La seconda settimana di attività didattica (mese di Settembre)
Tempi	otto ore
Fasi	Iniziale :Presentazione progetto, materiali e strumenti Attuativa Finale: realizzazione di cartelloni.
Metodologia	Metodo interattivo Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare
Risorse umane	Interne: insegnanti di matematica e tecnologia della classe
Strumenti	LIM, cartelloni, strumenti di disegno
Valutazione	Valutazione del processo: - come l'alunno ha lavorato singolarmente e nel gruppo (autonomia, impegno, partecipazione, senso di responsabilità, collaborazione); - come trova strategie risolutive (Griglia di osservazione) Valutazione del prodotto

SCHEDA ACCOGLIENZA – STRUMENTO MUSICALE

CLASSI PRIME

DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE

PREREQUISITI: saper intonare una semplice melodia; saper riprodurre una semplice sequenza ritmica.

OBIETTIVI: riconoscere e discriminare oggetti sonori e pattern ritmici; eseguire con la voce, con le body percussions e con strumenti sequenze ritmiche.

CONTENUTI: improvvisazione ed esplorazione dello strumento; la pulsazione ritmica; corretto assetto psico-fisico allo strumento.

CLASSI SECONDE E TERZE

DISCIPLINA: STRUMENTO MUSICALE

PREREQUISITI: conoscere le principali nozioni di teoria; saper eseguire ed ascoltare nella pratica individuale e di gruppo.

OBIETTIVI: eseguire collettivamente ed individualmente brani di diversi generi e stili.

CONTENUTI: teoria e notazione musicale; corretto assetto psico-fisico allo strumento e coordinazione motoria.