



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

MODULO
ACCOGLIENZA
Scuola Secondaria di I Grado
A.S. 2017/18

Introduzione

Il modulo 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 quattro 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 a partire dai primi giorni di scuola per una durata complessiva di 15 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 artistico-musicale (“W la creatività!”) creata con lo scopo di sollecitare negli alunni la socializzazione e l’espressione della creatività nelle sue varie forme. Anche per quanto riguarda questa UdA le attività sono state diversificate per classi parallele, pertanto è stata progettata una UdA rivolta alle classi prime e una per le classi seconde e terze della Scuola Media.
- c) UdA di riattivazione di alcune Competenze chiave per l’apprendimento permanente “Comunicazione nella madrelingua” e “Comunicazione nelle lingue straniere” della durata di 15 ore;
- d) 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 ATTIVITÀ – classi prime

Attività 1 – “LE PERSONE E GLI SPAZI” – Docenti coinvolti: Coordinatore di classe e docente di Sostegno

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, dalle Referenti di plesso e dal docente Coordinatore di classe.

b - Entrati in classe, il docente Coordinatore e il docente di Sostegno si presentano (nome, cognome, disciplina insegnata/ruolo in classe, altri eventuali dati).

- danno alcune notizie sulla scuola: origine, tipologia, orari..... (con particolare riferimento all’istituzione dell’Omnicomprendivo).

- espongono 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 – I docenti accompagnano gli alunni a visitare gli ambienti scolastici: sala docenti - palestra - bagni - altre aule - aule di strumento - laboratori. Vengono presentati: i collaboratori scolastici e tutti i docenti che incontrano.

Attività 2 – “I COMPAGNI ed i DOCENTI” – Docenti coinvolti: docenti di Lettere, Sostegno, Arte, Ed. Fisica, Strumento Musicale.

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 Lettere fa compilare agli alunni il Questionario iniziale per la conoscenza **“Io mi presento”** (Allegato 1).

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 – I docenti di educazione fisica coinvolgono gli studenti in attività sportive atte a favorire la socializzazione (sport di squadra).

e – (Classi ad indirizzo musicale) I docenti di strumento mettono in pratica un’attività ritmica, utilizzando i nomi degli alunni.

Attività 3 – “I REGOLAMENTI” – Docenti coinvolti: Tutti

Obiettivo: Educazione alla legalità – Conoscere le norme per rispettarle

a – Tutti i docenti (in modo particolare i docenti di Lettere, di Scienze Matematiche e di Sostegno), 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 – Il docente Coordinatore illustra agli alunni:

1 – il **REGOLAMENTO di ISTITUTO** con le relative sanzioni disciplinari (**Allegato 2**);

2 – **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.

3 – I Regolamenti dell’aula di informatica, del laboratorio di arte, della palestra e del Corso a indirizzo musicale (reperibili sul sito internet della Scuola).

Attività 4 – “GLI STRUMENTI e il METODO di LAVORO e di STUDIO” – Docenti coinvolti: Tutti

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.

a - I docenti di volta in volta 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 lquaderno per la sua disciplina e dà istruzioni in merito.

b – Il metodo di studio:

I docenti di Lettere, di Scienze Matematiche e di Sostegno, utilizzando **una scheda apposita (Allegato 3)**, forniscono agli alunni alcuni suggerimenti per l’acquisizione di un valido metodo di studio.

c - Lavori di gruppo: Realizzazione di un cartellone recante l’orario settimanale delle lezioni da esporre in aula.

Attività 5 – “I BISOGNI - LE ASPETTATIVE - LE PAURE” – Docenti coinvolti: Docenti di Lettere, Sostegno e Tecnologia

a – I docenti di Tecnologia somministrano nelle classi prime il **Questionario di valutazione del gradimento in ingresso** (**Allegato 4**, il presente questionario viene somministrato in modalità online) relativo alle aspettative degli alunni sulla Scuola Secondaria di I grado.

b - I docenti di Lettere e di Sostegno 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 dei docenti 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	
Denominazione	Accoglienza
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartelloni, tabelle, questionari
Competenze chiave per l'apprendimento permanente:	<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 <input type="checkbox"/> Imparare ad imparare (obbligatoria per tutti gli ordini di scuola)</p> <p>X <input type="checkbox"/> 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 <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale</p>
Discipline coinvolte	Tutte le discipline
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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.
Imparare ad imparare	<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.
Consapevolezza ed espressione culturale	<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	
Abilità	Conoscenze
<p>(obiettivi/abilità/saper fare)</p> <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 	<p>(contenuti)</p> <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	
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	CLASSI PRIME
Prerequisiti	<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
Periodo di realizzazione	La prima settimana di attività didattica (mese di Settembre)
Tempi	15 ore
Fasi	<p>A - Conoscenza</p> <p>B - Regole</p> <p>C – Metodo di studio</p>
Metodologia	<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>
Risorse umane	Interne: insegnanti di classe
Strumenti	<p>Materiale di facile consumo</p> <p>Schede</p> <p>Schemi</p> <p>computer</p> <p>Lim</p>
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 <p>(Griglia di osservazione)</p> <p>Valutazione del prodotto</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Accoglienza - "W la creatività!"
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartelloni, performance ritmiche
Competenze chiave per l'apprendimento permanente: (da scegliere)	<input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua <input 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 <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa ed imprenditorialità <input checked="" type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
Discipline coinvolte	Arte e immagine, Musica
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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.
Imparare ad imparare	<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>Consapevolezza ed espressione culturale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ assume un atteggiamento adeguato all'attività espressiva proposta (musica-arte-sport) ✓ utilizzo corretto di strumenti e materiali ✓ consapevolezza e capacità di organizzazione per raggiungere gli obiettivi (solo e in gruppo) ✓ atteggiamento curioso e di sperimentazione
<p style="text-align: center;">Abilità</p>	<p style="text-align: center;">Conoscenze</p>
<p style="text-align: center;">(obiettivi/abilità/saper fare)</p> <p>Esprimere e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ideare e progettare elaborati grafico-pittorici ricercando soluzioni creative e originali - Riconoscere e discriminare oggetti sonori. Eseguire con la voce facili sequenze ritmiche 	<p style="text-align: center;">(contenuti)</p> <p>Il linguaggio visivo primario/ tecniche e strumenti espressivi di base Differenza tra suoni e rumori nei diversi contesti Giochi vocali</p>
<p>Competenze sociali e civiche</p>	
<p style="text-align: center;">Abilità</p>	<p style="text-align: center;">Conoscenze</p>
<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.
<p>Imparare ad imparare</p>	
<p style="text-align: center;">Abilità</p>	<p style="text-align: center;">Conoscenze</p>
<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	CLASSI PRIME
Prerequisiti	<p>Uso del colore e delle tecniche di base (colori a matita – colori a spirito) Colorare entro in margini Usare correttamente le forbici, 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)</p>
Periodo di realizzazione	Inizio lezioni - fine settembre
Tempi	<p>Arte e Immagine: ore 8 Musica: ore 6</p>
Fasi	<p>Arte e Immagine: 1) disegna un fiore semplificato, coloralo, scrivi il tuo nome e cognome all'interno della corolla, scrivi un lato della tua personalità dentro ogni petalo (max 5); 2) colora il cartellone con i pennelli per rappresentare un prato; 3) attaccare sul cartellone i fiori di tutti gli alunni della classe Musica: 1) disegno e significato della mano guidoniana 2) applicazione della tecnica guidoniana</p>
Metodologia	<p>Metodo interattivo Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Uso di strategie quali: brainstorming, domande stimolo, conversazioni a ruota libera, ad iscrizione a parlare Altro ...</p>
Risorse umane	Interne: insegnanti di classe
Strumenti	<p><u>Arte e Immagine:</u> fogli A4, cartone cm 100x70, matita HB, gomma bianca, colori a spirito, colori ad acquerello, pennelli nylon punta a goccia <u>Musica:</u> lavagna, penne, matite, fogli formato A4</p>
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"> - Come l'alunno ha realizzato l'elaborato grafico-espressivo riferendosi alle possibilità e alle reali capacità dell'alunno

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

Attività 1 – “I BISOGNI - LE ASPETTATIVE - LE PAURE” – Docenti coinvolti: Docenti di Lettere, Sostegno e Tecnologia

I docenti di Lettere e di Sostegno attuano il “Gioco delle due scatole”:

Vengono predisposte sulla cattedra due scatole abbastanza capienti. Ogni alunno scrive in un foglio le sue aspettative sull'anno scolastico appena iniziato, 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.

Attività 2 – “I REGOLAMENTI” – Docenti coinvolti: tutti

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

a - Tutti i docenti (in modo particolare i docenti di Lettere, di Scienze Matematiche e di Sostegno), 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 – Il docente Coordinatore di classe illustra agli alunni:

1 – il REGOLAMENTO di ISTITUTO con le relative sanzioni disciplinari (vedi **Allegato 2**);

2 - 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.

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

Attività 3 – “GLI STRUMENTI e il METODO di LAVORO e di STUDIO” – Docenti coinvolti: tutti

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 – Il metodo di studio:

I docenti di Lettere e di Sostegno, utilizzando **una scheda apposita (Allegato 3)**, forniscono agli alunni alcuni suggerimenti per l'acquisizione di un valido metodo di studio.

c - Lavori di gruppo: Realizzazione di un cartellone recante l'orario settimanale delle lezioni da esporre in aula (attività svolta in collaborazione con l'insegnante di Arte).

UdA di Accoglienza - Classi Seconde e Terze

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Accoglienza
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartelloni e tabelle
Competenze chiave per l'apprendimento permanente:	<input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua <input 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 checked="" type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
Discipline coinvolte	Tutte le discipline
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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 ✓ Ha un corretto approccio posturale allo strumento musicale.

Competenza Consapevolezza ed espressione culturale	
Abilità	Conoscenze
<p>(obiettivi/abilità/saper fare)</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 operative e comunicativa <p>- Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri metodi di scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il gioco, lo sport e le regole il fairplay - Eseguire brani musicali di diversi generi e stili 	<p>(contenuti)</p> <p>Conoscenza ed uso linguaggio visivo e degli strumenti espressivi già acquisiti</p> <p>Lettering e studio delle scritte</p> <p>Conoscenza delle regole e del linguaggio musicale attraverso la rilettura ritmica e melodica di spartiti musicali</p> <p>Regole dell'attività sportiva proposta</p> <p>Conoscere le parti strutturali e i fondamenti della tecnica del proprio strumento musicale</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	CLASSI SECONDE e TERZE
Prerequisiti	<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 Corretto assetto psico-fisico allo strumento (postura, percezione del proprio corpo, rilassamento, respirazione, coordinazione)</p> <p>Percezione dello spazio temporale (ritmo) Conoscenza dei vari attrezzi ginnici e degli spazi</p>

Periodo di realizzazione	La prima settimana di attività didattica (mese di Settembre)
Tempi	10 ore
Fasi	A - Regole B – Metodo di studio
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 classe
Strumenti	Materiale di facile consumo Schede Schemi computer Lim
Valutazione	Valutazione del processo: <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) Valutazione del prodotto

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Accoglienza – “W la creatività!”
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartelloni disegni, ascolto e performance vocali
Competenze chiave per l'apprendimento permanente: (da scegliere)	<input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua <input 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 <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa ed imprenditorialità <input checked="" type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
Discipline coinvolte	Arte e immagine, Musica
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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
Imparare ad imparare	<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.

Consapevolezza ed espressione culturale	<ul style="list-style-type: none"> ✓ assume un atteggiamento adeguato all'attività espressiva proposta (musica-arte) ✓ utilizzo corretto di strumenti e materiali ✓ consapevolezza e capacità di organizzazione per raggiungere gli obiettivi (solo è in gruppo) ✓ atteggiamento curioso e di sperimentazione
--	---

Competenza Consapevolezza ed espressione culturale

Abilità	Conoscenze
<p>(obiettivi/abilità/saper fare)</p> <p>Esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ideare progettare elaborati ricercando soluzioni creative e originali - Utilizzare consapevolmente gli strumenti - Scegliere le tecniche di linguaggio più adeguati per realizzare i prodotti visivi seguendo finalità operative e comunicative - Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri metodi di scrittura musicale 	<p>(contenuti)</p> <p>Conoscenza ed uso del linguaggio visivo e degli strumenti espressivi già acquisiti</p> <p>Lettering e studio delle scritte</p> <p>Conoscenza delle regole e del linguaggio musicale attraverso la rilettura ritmica e melodica di spartiti musicali</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	CLASSI SECONDE E TERZE
Prerequisiti	<p>Utilizzo delle tecniche di base grafico-pittoriche già sperimentate negli anni precedenti Conoscenza degli elementi della composizione visiva Conoscenza dei font (caratteri delle lettere)</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)</p>
Periodo di realizzazione	Inizio lezioni – fine settembre
Tempi	Arte e Immagine: 8 ore Musica: 6 ore
Fasi	<p>Arte e Immagine classi seconde: 1) regole della classe da disegnare con caratteri vuoti tipo Word Art su cartoncino (3 ore); 2) decora le scritte e colorarle con tecnica a piacere (5 ore).</p> <p>Arte e immagine classi terze: 1) disegna su foglio di album il tuo nome con caratteri tipo writer o tipo Word Art (3 ore); 2) decora e colora con tecnica a piacere (5 ore).</p> <p>Musica: classi seconde: 1) esecuzione giochi ritmici (3 ore); 2) lettura su pentagramma (3 ore)</p> <p>Musica: classi terze: 1) ascolto brani di autori e generi vari (6 ore)</p>
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 classe

Strumenti	<p>Arte e Immagine: matita HB, gomma bianca, colori a matita, colori a spirito, colori ad acquerello</p> <p>Musica: quaderno pentagrammato, penne, lettore CD portatile</p>
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 <p>(Griglia di osservazione)</p> <p>Valutazione del prodotto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come l'alunno ha realizzato l'elaborato grafico-espressivo riferendosi alle possibilità e alle reali capacità dell'alunno

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) Cartellone con modi e tempi verbali (per le seconde) e i vari complementi (per le 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 <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa ed imprenditorialità <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

<p align="center">Comunicazione nella madrelingua e nelle lingue straniere</p>	
<p align="center"><i>Abilità</i></p>	<p align="center"><i>Conoscenze</i></p>
<p><u>Per le classi prime</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il dizionario monolingue e la sua struttura • Acquisisce familiarità con la consultazione e la ricerca di parole • È in grado di riconoscere il dizionario dell'uso e di saperlo utilizzare • Conosce il dizionario: bilingue e dialettali • Acquisisce consapevolezza di vari altri tipi di dizionari: storici, etimologici, dei sinonimi e dei contrari, etc. 	<p><u>Per le classi prime</u></p> <p>Attività 1 <i>Alla scoperta del dizionario monolingue</i> Attività 2 <i>Giochiamo anche con gli altri dizionari (L1 e L2)</i> Attività 3 <i>Uno zaino con 7000 parole (L1)</i> Attività 4 <i>Le parole chiave sul dizionario (L2)</i></p> <p><u>Per le classi seconde e terze</u></p> <p>Attività 1 <i>Alla scoperta del dizionario</i> Attività 2 <i>Ripassiamo l'ortografia</i> Attività 3 <i>Un po' di analisi grammaticale</i> Attività 4 <i>Il verbo (per le seconde)</i> Attività 5 <i>Un po' di analisi logica (per le terze)</i></p>
<p><u>Per le classi seconde e terze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il dizionario e la sua struttura • Riconosce l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice. • Riconosce gli errori ortografici • Scrive in maniera corretta • Riconosce in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali. 	

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 e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali, rubriche • 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 e lo conosce.
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	Valutazione del processo: <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)

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

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Riattivazione competenze Matematica - Tecnologia
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartellone tabelline, cartellone numeri romani
Competenze chiave per l'apprendimento permanente:	<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>
Discipline coinvolte	Matematica, tecnologia
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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.
Imparare ad imparare	<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.
Matematica e Tecnologia	<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 - Enti geometrici fondamentali
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 prime classi
Prerequisiti	Conoscenza dei numeri naturali Conoscenza delle tabelline Capacità di operare con i numeri naturali
Periodo di realizzazione	La seconda settimana di attività didattica (mese di Settembre)
Tempi	8 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 di 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

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

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Riattivazione competenze Matematica - Tecnologia
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartellone tabelline, cartellone delle figure geometriche piane. Formulario per il calcolo del perimetro
Competenze chiave per l'apprendimento permanente:	<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>
Discipline coinvolte	Matematica, tecnologia
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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.
Imparare ad imparare	<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.

Matematica e Tecnologia	<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"> - I triangoli e i 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 ...

Utenti destinatari	Alunni seconde classi
Prerequisiti	Conoscenza dei numeri naturali Conoscenza delle potenze Conoscenza del m.c.m. Conoscenza del significato di frazione
Periodo di realizzazione	La seconda settimana di attività didattica (mese di Settembre)
Tempi	8 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

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

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Riattivazione competenze Matematica - Tecnologia
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Cartellone delle figure geometriche piane Formulario per il calcolo del perimetro e delle aree
Competenze chiave per l'apprendimento permanente:	<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
Discipline coinvolte	Matematica, tecnologia
Competenze	Evidenze osservabili
Competenze sociali e civiche	<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.
Imparare ad imparare	<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.

Matematica e Tecnologia	<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 Mostra padronanza di calcolo scritto e mentale con numeri naturali e razionali	
Abilità	Conoscenze
<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	
Abilità	Conoscenze
<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	
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. • 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 ...
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. • 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

CLASSE PRIMA a indirizzo MUSICALE

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 SECONDA A INDIRIZZO MUSICALE E CLASSI 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.

ALLEGATI

Allegato 1: Questionario iniziale per la conoscenza “Io mi presento”

Allegato 2: Estratto del Regolamento d’Istituto

Allegato 3: Scheda docente per il metodo di studio

Allegato 4: Questionario di valutazione del gradimento in ingresso



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

MODULO ACCOGLIENZA

Scuola Secondaria di I Grado - A.S. 2017/18

Alunno:	Classe:	Data:
----------------	----------------	--------------

"IO MI PRESENTO!"

1) LA MIA CARTA D'IDENTITA'

Completa la tua carta d'identità

I miei dati anagrafici:

- Nome.....
- Cognome.....
- Luogo di nascita.....
- Nazionalità.....
- Indirizzo.....
- Numero di telefono.....
- Persone con cui vivo.....

Altre notizie:

- Animale domestico che ho o che vorrei.....
- Sport che pratico.....
- Strumento che suono o che vorrei suonare.....
- Giornali o fumetti che leggo spesso.....
- Programmi televisivi che guardo.....
- I miei passatempi.....

Il mio aspetto fisico:

- Capelli.....
- Occhi.....
- Altezza.....
- Peso.....
- Di solito mi vesto così.....

2) LE MIE QUALITA'

Fai un elenco delle tue qualità: scrivi le cose che sai fare e le cose di te che pensi siano positive

.....

.....

.....

.....

.....

3) IL MIO AUTORITRATTO

Scrivi il tuo nome con bei caratteri e poi coloralo:

L'AUTORITRATTO:

Fai un disegno di te stesso e poi coloralo:

4) IO VIVO CON...

- Disegna le persone che vivono in casa con te;
- Scrivi sotto ciascuna persona il nome, l'età e che cosa fa;
- Hai qualche animale in casa? Se sì, trova un posto anche per lui nel tuo disegno.



4) SE IO ...

IL GIOCO DEL "SE FOSSI..."

Completa ogni frase (per es.: "se fossi sarei/farei.....")

- Se fossi.....
- Se fossi.....
- Se fossi.....
- Se fossi.....
- Se fossi.....

IL GIOCO DELLA "BACCHETTA MAGICA"

Se avessi una bacchetta magica, quali desideri realizzeresti? Completa la frase.

"Se io avessi una bacchetta magica, realizzerei questi desideri..."

-
-
-
-
-

IL GIOCO DEGLI “OGGETTI INDISPENSABILI”

Ci sono cose, oggetti che possiedi con i quali hai un legame speciale perché ti piacciono molto, ti fanno stare bene o ti ricordano persone alle quali sei affezionato. Quali porteresti con te se dovessi andare a vivere in un luogo lontano?

-
-
-
-
-

5) I MIEI INTERESSI

A ME INTERESSA...

Presenta i tuoi interessi, scrivendoli o disegnandoli nello spazio sottostante

A SCUOLA MI PIACE...

Elenca le attività scolastiche che preferisci:

-
-
-
-

REGOLAMENTO

(estratto dal Regolamento di Istituto, art.16:Norme di comportamento degli alunni)

1. **Orario scolastico.** Gli alunni devono rispettare l'orario scolastico di ingresso e di uscita. Al suono della campana si entra a scuola e ci si raggruppa per classe nell'atrio per recarsi in aula con la docente della prima ora. Un ritardo di qualche minuto può essere tollerato, diversamente sarà necessaria la giustificazione dei genitori. Le uscite anticipate sono permesse solo alla presenza di un genitore o di altra persona autorizzata con delega scritta.
2. **Assenze.** Le assenze devono essere giustificate tramite il libretto delle giustificazioni, con firma del genitore. Per le assenze superiori a cinque giorni per poter essere riammessi a scuola è richiesto anche un certificato medico.
3. **Abbigliamento.** E' in adozione come divisa una maglietta o polo a manica lunga con il logo della scuola. Viene indossata per la quotidiana attività didattica e durante le uscite. Nel caso di una temporanea indisponibilità può essere sostituita da un capo dello stesso colore. In nessun caso è consentito che gli alunni e le alunne si presentino a scuola con un abbigliamento non adeguato alla dignità dell'istituzione.
4. **Comportamento.** Non si corre nei corridoi e lungo le scale e ci si comporta in modo da non arrecare disturbo alle classi. Quando si esce dalla propria aula con tutta la classe, è necessario camminare in fila per due e senza fare baccano.
5. E' necessario rispettare le strutture e gli arredi scolastici, sia nella propria aula che nei locali comuni e nelle aule attrezzate per specifiche attività (palestra, aula computer, laboratori, ecc...). Eventuali danni arrecati dovranno essere risarciti. In caso di mancata individuazione del responsabile sarà chiamato a rispondere l'intero gruppo-classe o chi era presente al danno.
6. E' vietato uscire dall'aula senza il permesso del docente, così come sporgersi dalle finestre. Naturalmente è anche vietato lanciare oggetti verso l'esterno, così come all'interno della scuola.
7. **Ricreazione.** Ha la durata di quindici minuti e potrà svolgersi in classe o fuori, a secondo delle capacità di autocontrollo delle classi, che viene valutato dai docenti del plesso. Non è permesso acquistare la merenda nei distributori automatici durante la ricreazione.
8. **Uso dei servizi.** E' consentito recarsi in bagno non più di due volte nell'arco della mattinata e a partire dalla seconda ora di lezione, a meno che non vi siano particolari certificate esigenze. La permanenza in bagno deve essere di breve durata e limitata all'effettiva necessità, avendo cura di non sporcare inutilmente e di non recare danno alle strutture.
9. **Valori.** E' fatto divieto di portare a scuola soldi o oggetti di valore senza giustificato motivo.

10. **Telefoni cellulari.** Non è consentito agli alunni portare il telefono cellulare a scuola. Se è necessario averlo con sé per eccezionali esigenze familiari deve comunque essere tenuto spento e non in vista. In ogni caso non si può usare per ricevere telefonate. Eventuali comunicazioni urgenti da parte delle famiglie devono avvenire tramite il telefono della scuola (Centro: 095/454566; V.le Nitta, plesso Secondaria: 095/575417; V.le Nitta, plesso Primaria: 095/575329; Scuola dell'Infanzia zona B: 095/456119). Nel caso questa regola sia disattesa, i telefoni cellulari saranno ritirati dai docenti e consegnati ai Referenti di plesso. Potranno essere recuperati dalle famiglie solo contattando questi ultimi.



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

MODULO ACCOGLIENZA

Scuola Secondaria di I Grado - A.S. 2017/18

SCHEDA PER IL DOCENTE

Alcuni suggerimenti per l'acquisizione di un valido METODO di STUDIO: IMPARARE A PRESTARE ATTENZIONE

1. NON PRETENDERE DI FARE PIU' COSE CONTEMPORANEAMENTE;
2. PRENDERE LE DISTANZE DA PERSONE, RUMORI, COSE, SITUAZIONI;
3. PRIMA DI INIZIARE L'ATTIVITA' CONCENTRARSI E PROGETTARE IL PERCORSO DI LAVORO E STUDIO;
4. IMPEGNARSI SUBITO A FONDO E MANTENERE COSTANTE L'ATTENZIONE;
5. NEL GRUPPO CREARE UN CLIMA DI AMICIZIA E SOLIDARIETA';
6. DURANTE LO STUDIO AIUTARSI CON TRUCCHI QUALI:
 - sottolineare, visualizzare, schematizzare;
 - concedersi qualche minuto di riposo;
 - iniziare lo studio dagli argomenti più difficili o ritenuti più noiosi;
 - cercare di anticipare mentalmente le conclusioni del testo.
7. PREPARARE CON UNA LETTURA VELOCE O CON DOMANDE L'ARGOMENTO CHE VERRA' SVILUPPATO IL GIORNO DOPO IN CLASSE;
8. CURARE ALIMENTAZIONE – RESPIRAZIONE – SONNO;

9. RIPASSARE SISTEMATICAMENTE PER NON DIMENTICARE!!!

ATTIVITA' SUGGERITE:

- A) Dopo aver esposto alla classe i suggerimenti, innescare la discussione su tali argomenti;
- B) Predisporre un cartellone con i nove consigli o solo con quelli che gli alunni ritengono indispensabili.
- C) Ogni alunno può realizzare una tabella personale dell'attenzione in cui riporta le cause della sua distrazione con i relativi rimedi.



Unione Europea



Repubblica Italiana



Regione Siciliana

Istituto Omnicomprensivo "Pestalozzi"

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria

MODULO ACCOGLIENZA

Scuola Secondaria di I Grado - A.S. 2017/18

QUESTIONARIO ALUNNI - VALUTAZIONE del GRADIMENTO **in ingresso**

a cura della prof.ssa Elena R.M.C. Piazza (Referente Prog. Autovalut. d'Ist. e Invalsi)

Destinatari del questionario	Data della compilazione
Alunni Secondaria I grado – classe I ...	

Ti preghiamo gentilmente di compilare questo breve questionario di gradimento: ci aiuterà a capire le tue **aspettative riguardo alla Scuola Secondaria di I grado (Scuola Media)**. Si tratta di un questionario anonimo.

Grazie in anticipo per la disponibilità e la collaborazione.

<i>Indica la tua risposta ponendo una X nella casella corrispondente</i>	<i>sì / molto</i>	<i>abbastanza</i>	<i>poco / no</i>
1) Sei contento di trovarti nella Scuola Media?			
2) Ti sei trovato bene nella Scuola Primaria?			
3) Ritieni che la Scuola media sarà interessante?			
4) Ritieni che le attività e le materie di studio della Scuola Media saranno difficili?			
5) Ritieni che durante la frequenza della Scuola Media la tua voglia di studiare aumenterà?			
6) Ritieni che durante la frequenza della Scuola Media il tuo metodo di studio migliorerà?			
7) Pensi che i docenti della Scuola Media saranno disponibili al dialogo ed alla collaborazione?			
8) Sarai collaborativo con i docenti?			
9) Pensi che alla Scuola Media i tuoi nuovi compagni di classe saranno disponibili al dialogo ed alla collaborazione?			
10) Pensi che gli alunni delle altre classi (II e III Media) saranno disponibili al dialogo ed alla collaborazione?			
11) Sarai collaborativo con i compagni?			
12) Sarai collaborativo con gli alunni delle altre classi?			
13) Le tue aspettative nei confronti della Scuola Media sono complessivamente positive?			