

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “G. L. MEZZACAPO”

Sede SENORBI’

Plessi di Barrali - San Basilio – Suelli

A.S. 2017/18

PROGETTO CONTINUITA’ (Allegato n. 4 al PTOF)

Funzione Strumentale Continuità e Orientamento: Sanna Massimo

Commissione Continuità: Callai Doreta – Corongiu Daniela - Langiu Enza – Lasio Alessandra – Marras Francesca - Sirigu M.Giovanna – Sollai Francesca.

PREMESSA

La continuità è una guida costante e fondamentale per la crescita degli alunni di ogni età, ordine e grado, nasce dall’esigenza di garantire il diritto di ogni alunno/a a un percorso formativo organico e completo, in cui si promuova uno sviluppo articolato e multidimensionale nel ragazzo che, pur cambiando le istituzioni scolastiche, deve costruire la sua identità.

Il passaggio scuola dell’infanzia/primaria, primaria/secondaria, secondaria I/II grado rappresenta un momento molto delicato attorno al quale si concentrano fantasie, interrogativi e timori.

Entrare in un nuovo ordine di scuole significa per l’alunno uscire dalle sicurezze affettive costruite nella vecchia scuola, incontrare nuove regole, nuove responsabilità, nuove relazioni; si deve quindi guidare e indirizzare l’entusiasmo per il nuovo, per le scoperte e stimolare le speranze.

Per tali motivi, la Commissione ha deciso per il corrente anno scolastico la realizzazione di un progetto che coinvolge tutti gli ordini di scuola.

Lo sfondo integratore del percorso didattico-educativo di quest’anno, ***Alice nel paese delle Meraviglie***, offre una pluralità di approcci anche ludici che consentono agli alunni di ritrovare se stessi e le relazioni in un contesto fantastico, indagandolo da più punti di vista, attraverso forme di rielaborazione che ricorrono a una pluralità di linguaggi.

Mediante i personaggi, gli eventi, i luoghi, i bambini e i ragazzi imparano a conoscere come funziona il mondo degli uomini e quello delle cose, a riconoscere le emozioni e a nominarle per dar voce ai loro pensieri e stati d’animo.

Il racconto costituisce l'ideale mediazione per trovare più facilmente le coordinate che danno senso e significato al "ritrovarsi insieme a scuola", generando quell'incontro tra bambini, adulti e realtà circostante dal quale nascono relazioni, ricerche, esperienze, occasioni di sperimentazioni percettive, spaziali e comunicative.

FINALITA'

Attraverso questo progetto ci si prefigge di aiutare i bambini e i ragazzi, ad affrontare sentimenti di confusione, sfruttando le abilità, competenze, conoscenze che hanno iniziato ad acquisire nella scuola precedente.

Si intende quindi promuovere in modo positivo il passaggio degli alunni da un ordine di scuola ad un altro, con la consapevolezza che la continuità è anche un modo di intendere la scuola come un servizio, appunto, continuo in cui ogni alunno possa trovare le condizioni più favorevoli per realizzare un percorso formativo completo.

Si intende inoltre far sì che le attività in continuità rappresentino una componente stabile, regolare e sistematica del percorso scolastico, che ogni nuovo anno possa essere modificata, rielaborata, ma che rimanga sempre un punto fermo del Piano dell'offerta formativa.

OBIETTIVI

- Rafforzare la fiducia in se stessi rapportandosi con gli altri;
- Collaborare con gli altri favorendo lo spirito di confronto e arricchimento;
- Garantire opportunità educative adeguate
- Proporre iniziative comuni attraverso la condivisione di attività didattiche di natura laboratoriale.

DESTINATARI

Tutte le classi ponte dell'Istituto (ultimo anno Infanzia/1^a Primaria - 5^a Primaria/1^a Secondaria I Grado)

La classi 3^a Secondaria I Grado verranno coinvolte in attività didattiche comuni in collaborazione con l'Istituto Einaudi di Senorbi.

DOCENTI COINVOLTI

Gli insegnanti delle classi ponte.

METODOLOGIA

Tutti gli alunni delle classi ponte saranno coinvolti in attività laboratoriali multidisciplinari, che avranno come sfondo comune il tema scelto per l'intero progetto, e che verranno affrontate a differenti livelli a seconda dell'ordine scolastico.

Il compito degli insegnanti sarà quello di predisporre un ambiente motivante atto a stimolare le relazioni, gli apprendimenti, le capacità logiche, la fantasia, l'immaginazione e la creatività, e mettere in atto strategie di relazioni quali l'atteggiamento di "ascolto" attivo e propositivo, di guida, stimolo e di incoraggiamento per generare autostima e sicurezza.

Nello specifico le attività condivise, anche nella loro multidisciplinarietà riguarderanno volta per volta un aspetto inerente una singola disciplina.

INCONTRI, TEMPI E MODALITA'

Il percorso progettuale si svilupperà durante tutto l'A.S. 2017/2018.

Sono previsti quattro incontri tra le classi ponte fra fine ottobre e maggio.

Le modalità di svolgimento potranno essere le seguenti:

- individuazione concreta di un argomento interdisciplinare da concordare tra i docenti dei differenti ordini di scuola;
- studio, approfondimento e produzione, nelle singole classi, di materiale in relazione ai contenuti proposti;
- incontri tra gli alunni delle classi interessate.

DOCUMENTAZIONE

- Raccolta degli elaborati prodotti dagli alunni.
- Nel corso della realizzazione del progetto potrà essere realizzata una documentazione fotografica per discutere in gruppo il vissuto, ripercorrendolo mentalmente ed emotivamente e per ritornare, quando lo si voglia, al ricordo effettuando così una forma di controllo rievocativo sull'ambiente.

- Eventualmente si potrebbe anche realizzare un filmato dei momenti più significativi, previo consenso dei genitori, da pubblicare nel sito web del nostro Istituto.

MEZZI E STRUMENTI

Con esclusione dello scuolabus da richiedere al Comune saranno utilizzati strumenti presenti all'interno delle scuole come Lim e computer, materiale di facile consumo, libri e testi di vario genere, Dvd e vario materiale audiovisivo. Saranno utilizzate fotocamere personali dei Docenti

IMPEGNO ECONOMICO

Non si prevedono esborsi economici in quanto gli incontri avverranno durante il tempo scuola e il trasporto degli alunni fra i diversi plessi sarà effettuato con lo scuolabus da richiedere al Comune.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA'

Tra le attività in continuità che verranno svolte nel corso dell'anno, alcune verranno proposte regolarmente ogni anno scolastico, altre, di carattere interdisciplinare, potranno essere proposte individuando di anno in anno un nuovo tema che farà da filo conduttore, ma che conserverà intatta la sua struttura organizzativa.

Attività proposte ogni anno scolastico:

- un incontro (ottobre/novembre) per gli allenamenti dei Giochi matematici d'autunno, che coinvolgeranno gli alunni della 5^a Primaria e la 1^a Secondaria I grado dei rispettivi plessi scolastici.

- incontri tra le classi 3^a della Secondaria I grado e le prime classi dell'Istituto "Einaudi" di Senorbì, in virtù di una proposta di collaborazione che il nostro Istituto ha accettato, ritenendo fondamentali gli interventi di didattica orientativa.

Le attività riguarderanno principalmente

- partecipazione alle gare del Rally Matematico Transalpino,
- scambio di esperienze laboratoriali
- collaborazione tra docenti

- Attività di continuità proposte per il singolo anno scolastico

Del presente progetto di carattere generale, fanno parte due “sottoprogetti”, le cui attività in continuità, che hanno come sfondo comune la storia di “*Alice nel paese delle meraviglie*”, sono riferite ai due segmenti scolastici, Infanzia/Primaria e Primaria/Secondaria, che verranno realizzati in parallelo.

Per le classi ponte è stato proposto un corso di scacchi, approvato in sede di Collegio Docenti.

E' inserito inoltre il progetto “Orientamento”, curato dalla Funzione Strumentale Prof. Sanna Massimo.

Data 27/11/17

La Commissione Continuità

Istituto comprensivo "L. Mezzacapo"
Sede Senorbi
Plessi di Barrali - San Basilio – Suelli
A.S. 2017/18

Progetto Continuità Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria

Alice nel paese delle meraviglie

Classi : ultimo anno della scuola dell'infanzia e classi prime della scuola primaria di Senorbi

Insegnanti: docenti delle classi ponte

Tempi di attuazione: 4 incontri di circa due ore ciascuno fra gennaio e maggio. Sono inoltre previsti incontri periodici tra i docenti delle classi coinvolte per verificare e programmare le attività in funzione del gradimento da parte degli alunni.

PREMESSA

Il presente progetto nasce principalmente dalla necessità di rafforzare la continuità nel passaggio tra i due ordini di scuola al fine di ridurre il disagio che manifestano molti alunni nell'impatto con un nuovo ambiente di apprendimento rendendolo un ambiente conosciuto, fonte di nuove possibilità di apprendimento e di socializzazione. Si pone come obiettivo principale quello di ridurre le differenze tra i diversi ordini di scuole effettuando un passaggio graduale ed adeguato alle diverse età degli alunni tramite la condivisione di attività e di obiettivi comuni.

Nello sviluppo cognitivo, il bambino della scuola dell'infanzia possiede, in maniera più o meno sviluppata, abbozzi di alcune capacità logiche che si consolideranno nel corso della scuola primaria. E' necessario, quindi, offrire a tutti, attività logico matematiche interessanti e formative affinché ciascuno possa trovare all'interno della proposta gli stimoli e le conoscenze necessari per crescere ed aumentare le proprie competenze.

La fantasia, la creatività e le emozioni che permeano le attività programmate in questo ordine di scuola, possono far pensare che la matematica sia affrontata "con leggerezza"; al contrario, è necessario che bambini ed insegnanti possano superare l'ansia verso questa disciplina considerata "difficile".

Il lavoro nasce dall'ipotesi di utilizzo delle fiabe come ambienti di apprendimento 'inclusivi' oltre che per i tradizionali aspetti linguistici, anche per la matematica, nonché di affinare gli strumenti per una valutazione "autentica" da utilizzare nella prassi didattica. Si è pensato di individuare un racconto ad hoc intorno al quale ricercare concetti matematici fondanti e *Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll si è presentato da subito, nella sua struttura narrativa, ricco di senso e significato. Attraverso il racconto, abbiamo ipotizzato che la matematica si sarebbe riempita di espressioni, di emozioni e, grazie alla comprensione del contesto narrativo, i bambini sarebbero riusciti a porre e risolvere correttamente situazioni-problema compatibili con il proprio livello di sviluppo e particolarmente stimolanti dal punto di vista cognitivo, lasciando, tuttavia, ampio spazio al fare in forma 'pervasiva', cioè sottolineando la presenza di nessi logici nelle altre aree di apprendimento.

Nel corso dell'esperienza i bambini avranno occasione di sperimentare contesti abbastanza complessi ma che permetteranno a ciascuno di muoversi al proprio livello di competenza, ed

abbastanza semplici da poter essere manipolati, con ambienti che si collocano al confine tra realtà e fantasia, tra mondo dei grandi e mondo dei piccoli, in un luogo che riflette il momento della loro crescita.

Utilizzare la fiaba come ambiente di apprendimento e quale contesto conoscitivo ideale, favorirà l'approccio ai nodi concettuali della logica e la loro argomentazione che potrebbero risultare oscuri o complessi senza la guida del personaggio mediatore.

METODOLOGIA:

Con riferimento alla storia di Alice si propongono varie attività, tutte di natura laboratoriale, ludica e ricreativa e riguardanti argomenti multimediali, linguistici, logico-matematici e motori.

I docenti delle classi ponte sceglieranno di realizzare le attività che riterranno più adatte e di maggiore gradimento per i bambini.

PRIMO INCONTRO (fine gennaio)

ASPETTO LINGUISTICO – MULTIMEDIALE

Campi di esperienza e discipline coinvolte:

Il sé e l'altro; i discorsi e le parole; immagini, suoni, colori.

Italiano, storia, tecnologia, educazione all'immagine

OBIETTIVI.

- Sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione nel grande gruppo.
- Sviluppare la socializzazione interagendo con i compagni e con gli adulti.
- Sviluppare la capacità di rielaborare e comprendere la narrazione.
- Conoscere il significato di nuove parole.
- Esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni.

ATTIVITA'

Presentazione della storia e visione del DVD "Alice nel paese delle meraviglie" in versione cartoon della Walt Disney.

SECONDO INCONTRO (febbraio)

ASPETTO LINGUISTICO – PSICO MOTORIO

Campi di esperienza e discipline coinvolte:

I discorsi e le parole; il corpo e il movimento; immagini, suoni, colori.

Italiano, educazione fisica, musica.

OBIETTIVI

- Imparare a distinguere all'interno del flusso sonoro della frase le singole parole.
- Imparare a distinguere le parole dalle non parole.
- Imparare a riconoscere le sillabe iniziali uguali.
- Imparare a riconoscere la sillaba finale della parola.
- Acquisizione di competenze socio motorie.

ATTIVITA'

- Il gioco del canguro
- Il vigile urbano
- Il trenino

Il gioco del canguro

L'insegnante spiega ai bambini che ognuno di loro sarà un canguro che dovrà fare tanti salti quante sono le parole della frase che a ciascuno viene proposta. (Esempi di frasi: Alice gioca; Un coniglio bianco; Alice diventa piccola; La casa di *Bianconiglio*; Sua maestà la regina di cuori; Il viaggio nel paese delle meraviglie è stato solo un sogno...) Successivamente i bambini sono invitati a riflettere sulla lunghezza delle frasi (la più corta, la più lunga) prima con l'ascolto e poi visivamente, mentre l'insegnante le scrive alla lavagna e le suddivide. E' importante che i bambini scandiscano prima a voce le singole parole della frase e poi per ogni salto ripetano la parola.

Il gioco del vigile urbano

Materiale: cartoncino rosso e verde, cannuce, nastro adesivo.

L'insegnante prepara precedentemente le palette dei vigili con una faccia verde e una rossa. L'insegnante propone verbalmente delle parole, a bassa, media, alta frequenza e delle non parole. I bambini sono invitati ad alzare la paletta dalla parte verde se sentono una parola conosciuta, dalla parte rossa se sconosciuta. Esempi di parole:

- Bassa frequenza: Oreste, Libeccio, Brucaliffo...
- Media frequenza: capitano, cappellaio, leprotto ...
- Alta frequenza: asso, regina, cuori, bottiglia, casetta...
- Non parole: tovrana, unde, gistallo, scarte ...

Il gioco del trenino

I bambini vengono disposti in cerchio. Inizia un bambino che si muove all'interno del cerchio e si ferma davanti ad un altro compagno al quale dirà una parola es: casa, l'altro bambino dovrà trovare una parola che inizia con la sillaba CA. Se la trova si metterà a capo del trenino e muovendosi all'interno del cerchio sceglierà un altro compagno di fronte al quale fermarsi e proporre una nuova parola, e così via fino a che il trenino sarà formato da tutti i bambini.

TERZO INCONTRO (Marzo)

ASPETTO LOGICO-MATEMATICO

Campi di esperienza e discipline coinvolte:

il corpo e il movimento; il sé e l'altro; la conoscenza del mondo.

Matematica, tecnologia, educazione fisica.

OBIETTIVI

Partecipare a giochi motori regolati da varianti spaziali, temporali e della lateralità;

Ordinare e raggruppare;

Contare oggetti in senso progressivo;
Riconoscere la corrispondenza tra numero e quantità;
Riconoscere le principali forme geometriche e denominarle;
Classificare le forme geometriche in base ad un criterio.

ATTIVITÀ

Carte in movimento
Cerchi, numeri, oggetti corrispondenti
Costruzioni di forme geometriche

Carte in movimento

Realizzazione delle carte di cuori
Materiale da utilizzare: cartoncino bianco, tempera rossa e nastro

I bambini forniti di pettorine su cui compaiono le carte di cuori della regina, da 1 a 9, si suddividono in 2 squadre e si dispongono su 2 file.

Tra i non partecipanti al gioco viene scelto un bambino, anch'esso con pettorina, che va a posizionarsi al centro fra le 2 squadre. Uno alla volta, alternando le squadre, i giocatori si collocano al centro, accanto al bambino scelto in precedenza, secondo i criteri dettati dall'insegnante:

Numero uguale (si posiziona davanti o dietro al bambino)

Numero precedente (si posiziona prima del bambino)

Numero successivo (si posiziona dopo il bambino).

Se un giocatore non riesce a collocarsi seguendo questi criteri resta al proprio posto.

Vince la squadra che per prima riesce a posizionare al centro tutti i suoi giocatori.

Variante: le due squadre, separate, in ordine sparso, al via devono disporsi in ordine dal 1 al 9. Vince la squadra che per prima riesce a mettersi in ordine corretto.

Cerchi, numeri, oggetti corrispondenti

I bambini si dispongono su due file. Sul pavimento, di fronte ad ogni fila, vengono posizionati due cerchi (i tavolini del thè) all'interno dei quali viene sistemata una tazzina con scritto un numero (da 1 a 9). Al "via" i bambini, uno per squadra, devono correre, recuperare e depositare (uno alla volta) dentro al cerchio la quantità di oggetti (es. blocchi logici) corrispondenti al numero scritto nella tazzina. Il punto va al bambino che per primo dispone correttamente gli oggetti dentro il cerchio. Si prosegue fino a che tutti i bambini eseguono la consegna.

Costruzioni di forme geometriche

Le insegnanti preparano strisce di cartoncino colorate e le mettono a disposizione dei bambini che vengono suddivisi in piccoli gruppi. Lo scopo del gioco è quello di far costruire le forme che i bambini avevano precedentemente individuato nella storia di Alice (il cerchio, come l'orologio del Bianconiglio; il triangolo, come le orecchie dello Stregatto; il quadrato, i biscotti da thè; il rettangolo, le carte della Regina di Cuori).
Rappresentazione grafica dell'esperienza.

QUARTO INCONTRO (primi di maggio)

ASPETTO LOGICO-MATEMATICO E PSICOMOTRICITÀ

Campi di esperienza e discipline coinvolte:

Il sé e l'altro; la conoscenza del mondo; il corpo e il movimento.

Matematica, tecnologia, educazione fisica, geografia.

OBIETTIVI

Partecipare a giochi motori regolati da varianti spaziali, temporali e della lateralità.

Riconoscere e discriminare le relazioni topologiche dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro, in mezzo/di lato, destra/sinistra.

Sviluppare la capacità di equilibrio statico e dinamico.

Classificare, seriare, misurare

Applicare le conoscenze nella risoluzione di situazioni problematiche.

ATTIVITÀ

Sudoku di Alice;

Percorso semplice: “alla tana del Bianconiglio”;

“Bevimi, mangiami”.

Sudoku di Alice

I bambini, ai quali è stato assegnato un numero a testa (da 1 a 4), dovranno posizionarsi all'interno di una griglia 4x4. In ogni riga e in ogni colonna dovrà comparire ogni numero, senza mai ripetersi. In alternativa ai numeri si possono utilizzare immagini relative alla storia di Alice.

Percorso semplice: alla tana del Bianconiglio

I bambini devono ripercorrere la strada intrapresa da Alice per raggiungere la tana del Bianconiglio. Si dovranno far eseguire semplici schemi motori in base all'elemento incontrato. A turno, ogni bambino correrà a slalom tra i birilli, salterà all'interno di alcuni cerchi, striscerà dentro ad un tunnel... e, finalmente, giungerà al traguardo.

Bevimi, mangiami

Dopo la lettura di brevi frasi in rima (Bevimi, bella bambina, che diventi piccolina...Mangiami e poi vedrai: più grande diventerai...) vengono preparate due sagome (di una bambina e di un'insegnate) per raffigurare Alice piccola e Alice grande. Ai bambini vengono mostrati i due personaggi che possono essere misurati utilizzando, per esempio, l'orma del piede di un'insegnate come unità di misura. I bambini registreranno in una scheda i dati raccolti che verranno poi confrontati e discussi.

Istituto comprensivo "L. Mezzacapo"
Sede Senorbì
Plessi di Barrali - San Basilio – Suelli
A.S. 2017/18

Progetto Continuità Scuola Primaria – Scuola Secondaria I grado

La Commissione Continuità ha individuato la storia di "**Alice nel paese delle meraviglie**", come sfondo comune alle varie attività che si svolgeranno nel corso dell'anno tra le classi ponte. La scelta è motivata dal fatto che il racconto si presta ad essere affrontato da differenti angolature; Il presente progetto descrive nel concreto le modalità su come si potranno svolgere gli incontri tra le classi, e quali saranno le possibili attività.

OBIETTIVI

Creare un clima sereno che favorisca l'interazione e la socializzazione tra gli alunni delle diverse classi.

Attraverso attività laboratoriali, stimolare le capacità dei ragazzi.

DESTINATARI

Gli alunni della classe 5^a Primaria e gli alunni della classe 1^a Secondaria di I grado, appartenenti ad ogni singolo plesso.

I docenti delle classi ponte.

METODOLOGIE

Vengono proposte diverse attività, tutte di natura laboratoriale, ludica e ricreativa, riguardanti argomenti multidisciplinari e riferiti alla storia di *Alice*;

I docenti delle classi ponte potranno scegliere di realizzare una o più attività, preferendo quelle che riterranno più adatte e di maggior gradimento per i propri alunni.

MODALITA'

Sono stati previsti **4 incontri di circa due ore ciascuno**, distribuiti nel corso dell'intero anno scolastico

Gli incontri proposti sono così organizzati:

1^ Incontro Presentazione della storia di "Alice "

Periodo : mese di Febbraio

Nel primo incontro le classi assisteranno alla visione del film "*Alice in the wonderland*"; conosceranno i personaggi della storia, gli oggetti, le situazioni che poi riemergeranno nel corso degli incontri, affrontate da prospettive diverse.

2^ Incontro Aspetto letterario – linguistico (inglese)

Periodo : mese di Marzo

Nel 2^ incontro i ragazzi delle prime della secondaria che durante i mesi precedenti avranno letto e ascoltato l'audio libro in lingua inglese di "*Alice in the wonderland*" accoglieranno i bambini della 5^ Primaria.

Le attività comuni riguarderanno principalmente l'esecuzione di cruciverba, quiz, disegni, principalmente in lingua inglese, riferiti al racconto; gli argomenti da trattare saranno i colori, gli animali e l'orologio. Le attività potranno essere svolte a piccoli gruppi eterogenei per appartenenza di ordine scolastico.

3^ Incontro Aspetto logico – matematico

Periodo : mese di Aprile

Nel 3^ incontro l'attività proposta sarà incentrata su riferimenti e spunti di natura logico-matematica offerti dalla storia di "*Alice nel paese delle meraviglie*"

ATTIVITA' PROPOSTE

- Sudoku della Regina
- Carte da gioco con Geogebra
- Quesiti logici
- Gara di tabelline con le carte da gioco

- SUDOKU DELLA REGINA

Si tratta di costruire delle tessere raffiguranti i personaggi della Storia di *Alice*, (le tessere potranno essere preparate precedentemente in ogni singola classe). Il numero delle tessere può variare a seconda del livello di difficoltà che si vuole seguire.

Si può giocare a gruppi di due o tre, favorendo l'unione di alunni dei due ordini scolastici.

- CARTE DA GIOCO CON GEOGEBRA

L'attività prevede la conoscenza del software di geometria Geogebra; l'attività comune può essere vista come una lezione di tutoraggio, in cui gli alunni di 1^a secondaria mostrano e insegnano ai compagni della 5^a primaria come disegnare delle forme geometriche utilizzando il software; nello specifico verranno rappresentate le carte da gioco.

- QUESITI DI LOGICA

Vengono proposti dei quesiti logico – matematici aventi come oggetto l'orologio e le date, le carte da gioco, gli scacchi e altri riferimenti alla storia di *Alice*.

- GARA DI TABELLINE CON LE CARTE DA GIOCO

Per questa attività è necessario disporre di alcuni mazzi di carte da gioco. Gli alunni vengono divisi a gruppi di due.

Come si gioca

Si mischiano bene tutte le carte del mazzo, poi si divide a metà e si mette sul tavolo.

Ogni giocatore, a turno, prende due carte (una dalla prima metà del mazzo, l'altra dall'altra metà) e le gira sul tavolo.

Il giocatore deve dire il risultato della moltiplicazione (ad esempio, se la prima carta è il tre di fiori e la seconda è il quattro di quadri, il risultato è 12).

Se risponde correttamente, tiene le carte; se non risponde correttamente, deve darle all'avversario.

Quando un giocatore pesca una carta con una figura priva del numero (il jolly, il fante, la regina, il re), l'avversario gli chiede di recitare tutta la tabellina del numero che ha l'altra carta della coppia;

se il giocatore riesce a rispondere, può tenere la coppia; se non riesce a rispondere deve darla all'avversario. Se un giocatore pesca una coppia in cui entrambe le carte hanno le figure, può tenersi quella coppia senza rispondere ad alcuna domanda.

Alla fine vince il giocatore che ha più carte.

4^a Incontro Aspetto motorio – artistico – musicale

Periodo : mese di Maggio

Per il 4^a incontro, vengono proposte diverse attività, che hanno bisogno di una precedente preparazione che può essere svolta nelle singole classi.

Le attività potrebbero essere :

- Elaborati grafici

- Canto finale relativo ad una o più canzoni presenti nel Film
- Balletto con una semplice coreografia

Esibizione collettiva tra le classi coinvolte.

Nel corso dell'anno si prevedono incontri con gli insegnanti delle classi coinvolte per organizzare e verificare in itinere le attività, al fine di meglio definire e progettare quelle future.

La Commissione Continuità

Istituto comprensivo "L. Mezzacapo"
Sede Senorbì
Plessi di Barrali - San Basilio – Suelli
A.S. 2017/18

PROGETTO ORIENTAMENTO

L'orientamento è un processo evolutivo, continuo e graduale, che si manifesta via via che l'individuo viene aiutato a conoscere se stesso e il mondo che lo circonda con senso critico e costruttivo. Questo processo formativo inizia già con le prime esperienze scolastiche, quando le premesse indispensabili per la piena realizzazione della personalità sono ancora pressoché intatte sia a livello di potenzialità sia a livello di originalità, e rappresenta un momento fondamentale per prendere coscienza delle competenze necessarie ad affrontare le successive scelte di vita scolastica e professionale.

Il decreto legge n° 104 del 12/09/13 (Misure urgenti in materia di istruzione, università e ricerca) all'art. 8 afferma che “ le attività inerenti ai percorsi di orientamento sono ricomprese tra le attività funzionali all'insegnamento non aggiuntive e riguardano l'intero corpo docente”. Ciò dimostra e conferma che fra tutti i mezzi che la scuola utilizza per conseguire i traguardi formativi che le sono propri, le discipline sono lo strumento più idoneo a sviluppare e affinare le abilità necessarie per acquisire conoscenze utili a comprendere la realtà e a collocarsi in relazione con essa. Esse non sono l'oggetto dell'apprendimento, ma piuttosto rappresentano, per chi le apprende, un'occasione per uno sviluppo unitario di funzioni, conoscenze, capacità indispensabili alla maturazione di persone responsabili e in grado di compiere scelte.

Ne consegue che l'orientamento si persegue con ciascun insegnamento.

Infatti, alcune competenze generali sono gli strumenti di base che ogni docente fornisce ai propri alunni per permettere loro di acquisire, attraverso i contenuti, la maggior parte delle abilità professionali che verranno richieste una volta usciti dalla scuola, come, ad esempio, le capacità di analisi e sintesi, il senso critico, l'operatività, la capacità di ricerca personale, ecc...

Un ruolo importante viene inoltre svolto dalle famiglie degli alunni per la collaborazione che possono offrire nell'osservazione e nella valutazione delle problematiche degli adolescenti. La disponibilità degli insegnanti e dei genitori deve rispondere ai bisogni dei ragazzi che crescono come persona fisica, psichica, sociale.

Per quanto è possibile, si dovranno evitare giudizi contrapposti, particolarmente negativi per l'alunno che vive il difficile passaggio dalla fase di identificazione (essere come) alla fase dell'identità (essere se stesso).

Finalità

Alla luce di queste considerazioni, il presente progetto si propone di:

Favorire negli alunni la consapevolezza del proprio valore in quanto persone.

Favorire negli alunni la conoscenza di sé per iniziare un cammino di scoperta delle proprie attitudini.

Far capire ad ogni alunno che può essere parte attiva del suo processo di crescita, del suo futuro ruolo nella società, della sua piena e felice esistenza nel mondo.

Offrire occasioni che stimolino la partecipazione attiva dell'alunno e il rinforzo motivazionale per mezzo di esperienze di apprendimento diversificate.

Rafforzare basilari processi di apprendimento.

Favorire la conoscenza dei percorsi scolastici e formativi.

In particolare si cercherà di perseguire le seguenti finalità:

Sviluppare azioni integrate con le scuole secondarie del territorio, attraverso l'organizzazione di incontri ed attività che consentano di valorizzare e mettere in comune le risorse disponibili. Sviluppare percorsi che prevedano nuove forme di partecipazione alla vita della scuola di alunni, famiglie, associazioni ed enti del territorio.

Allestimento nei mesi di novembre/dicembre/gennaio presso le scuole medie dell'Istituto di uno sportello-orientamento aperto ad alunni e genitori.

Per:

Favorire una scelta motivata e consapevole della nuova scuola, valorizzando le aspettative

Facilitare l'inserimento degli alunni, stimolandone la coscienza di sé e l'autostima

Far conoscere il nuovo ambiente scolastico, con riferimento allo spazio fisico, all'organizzazione delle attività, alle regole che lo governano

Favorire l'aggregazione, la socializzazione e la collaborazione nell'ascolto e nel rispetto dell'altro

Aiutare i ragazzi a comprendere che i cambiamenti sono un momento di evoluzione e di crescita, in continuità con le esperienze pregresse.

panoramica del sistema istruttivo nazionale e spiegare le differenze tra i diversi canali

formativi e tra le varie scuole

Incontri con i docenti e gli alunni delle Scuole Superiori

Partecipazione a stage e giornate di scuola aperta

Obiettivi

- Conoscere l'organizzazione della Scuola secondaria di II grado
- Confrontarsi con testimoni significativi
- Riconsiderare in maniera sintetica le risorse disponibili per la scelta
- Formulare un'ipotesi di scelta
- Prefigurare caratteristiche dell'inserimento in una nuova situazione formativa

FASI DI LAVORO

Somministrazione agli alunni di questionari introduttivi.

Incontro dei genitori con l'esperto scolastico.

Incontro degli alunni con l'esperto scolastico.

Incontri con i docenti orientatori delle scuole secondarie di II° grado del territorio.

Partecipazione per gruppi di alunni a stage e giornate di scuola aperta presso alcuni istituti della provincia.

Compilazione da parte di ogni alunno di una scheda relativa ad un'ipotesi di scelta.

Esame per gruppi guidati dagli insegnanti delle caratteristiche e dei programmi dell'istituto cui ci si vorrebbe iscrivere.

Formulazione del Consiglio Orientativo da parte dei Consigli di Classe.

Compilazione di un test d'orientamento cartaceo o sul link

<https://www.studenti.it/test/test-orientamento-scuola-superiore-per-quale-tipo-di-scuola-sei-piu-portato/1>

Funzione Strumentale per Continuità e
Orientamento
Prof. Massimo Sanna