

Trama

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SEZIONE RIFERIMENTI AL CURRICOLO**COMPETENZA DI RIFERIMENTO PER LE DISCIPLINE COINVOLTE****LINGUA ITALIANA:**

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

Competenza 2: Leggere, analizzare e comprendere testi

Competenza 3: Produrre testi in relazione a diversi scopi comunicativi

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

GEOGRAFIA:

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

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

STORIA:

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

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

COMPETENZA ORIENTATIVA**Autonomia:** capacità di organizzare e portare a termine un lavoro,**Risoluzione dei problemi:** si articola in A) riconoscimento e analisi del problema; B) analisi delle risorse disponibili; C) saper formulare soluzioni; D) saper decidere e motivare quale soluzione adottare; E) applicare la soluzione; F) verificare gli esiti.**Atteggiamento meta-cognitivo:** consapevolezza delle abilità personali, conoscenza dei meccanismi di apprendimento personale, capacità critica.**Prendere decisioni:** saper cooperare con gli altri allo scopo di giungere a decisioni di gruppo

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

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

STORIA

È in grado di:

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

MATEMATICA

È in grado di:

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

INFORMATICA

È in grado di:

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

STORIA

Conosce:

- gli elementi costitutivi del processo di ricostruzione storica (il metodo storico): - Scelta del problema-tema
 - Analisi di fonti e documenti
 - Utilizzo di testi storici
 - Raccolta delle informazioni
- le varie dimensioni e scale della storia: micro e macro-storia: quartiere/villaggio, città ...

MATEMATICA

Conosce:

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

INFORMATICA

Conosce:

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

ATTIVITÀ

1. INDIVIDUAZIONE DI CRITERI- Si propone un brainstorming coinvolgendo tutto il gruppo-classe, in cui si raccolgono idee in merito ai criteri da considerare nel momento in cui si tratta di progettare una uscita. Si fa discutere il gruppo in merito ai criteri emersi e si evidenziano alcuni criteri irrinunciabili per programmare in modo rigoroso e con consapevolezza la gita scolastica. I criteri irrinunciabili sono:

tempi di suddivisione della giornata (per il trasporto, per la visita, per il gioco, per il pranzo...)
distanze
costi
motivazione (che può essere legata alla programmazione della classe, a un particolare avvenimento o altro ancora...)

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

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

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

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

- Mezzi di trasporto possibili (orari, costi e tempi)
 - Organizzazione della giornata
 - Individuazione dei posti per soste
 - Costi analitici e totali
 - Valorizzazione delle risorse interne per un'ottimizzazione economica e organizzativa
- Ciascun sottogruppo illustrerà le informazioni raccolte e insieme si prenderanno decisioni su ciascun punto.

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

1° FASE: TAPPE

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

2° FASE: STORIA LOCALE

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

3° FASE: TRADIZIONI E DIALETTO LOCALE

L'insegnante propone alcuni video inerenti all'argomento proposto e invita gli alunni ad ascoltare, prendere appunti e produrre testi informativi.

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

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

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

9. PREPARAZIONE DEI CICERONI

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

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

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

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

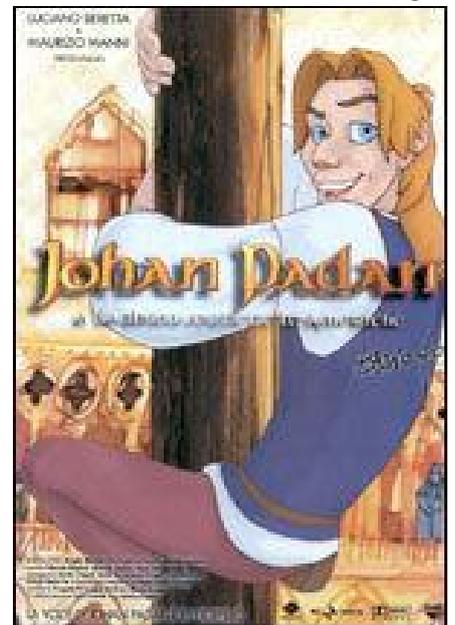


Proposta 22	JOHAN PADAN
Competenza	Capacità decisionale Soluzione dei problemi
Abilità	Saper cogliere il valore della libertà, intesa come capacità di scelte autonome e consapevoli.
Attività indicata per la classe	QUINTA
Fasi di lavoro	<p>Visione del film per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promuovere un dialogo sul valore della <i>libertà</i>. <p>Successive fasi di lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare il concetto di <i>libertà</i> attraverso un disegno. - Lavoro di gruppo: riflettere sulle motivazioni che hanno portato il protagonista del film alla sua scelta finale. - Considerazioni personali sul messaggio del film.
Altro: (materiali, bibliografia, tempi,)	Trama.

Trama:

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

Il giovane Johan Padan fugge in maniera rocambolesca, da un campo di addestramento dei lanzichenecci, e si ritrova prima a Venezia, e poi – sempre fuggendo – a Siviglia, dove è costretto a imbarcarsi per il Nuovo Mondo, a bordo di una caravella spagnola. Arrivato in Florida dopo un naufragio, affronta una serie di incredibili peripezie che gli permetteranno di conquistare la fiducia degli indigeni, e di insegnar loro a combattere la schiavitù e la violenza dei conquistatori. Insomma, da imbroglione ed egoista, Johan Padan è diventato un uomo migliore, ha acquistato coscienza della propria maturità e soprattutto del valore inestimabile della libertà.



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

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

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

ATTIVITÀ DI LABORATORIO IL GRUPPO – COLORE DEVE ESSERE DIVISO A METÀ: n° ___ INFORMATICA + n° ___ LAB.SCIENZE

LEZIONI IN CLASSE IL GRUPPO – COLORE DEVE ESSERE DIVISO IN TRE: n° ___ PER CIASCUNA CLASSE PRIMA

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

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

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

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

FASE PREPARATORIA

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

FASE DELLO SVOLGIMENTO

giornata conclusiva alla SSPG

MOMENTO INTRODUTTIVO

tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
15'	Saluta i presenti e illustra il programma della mattinata	Ascoltano

LAVORI DI GRUPPO

tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
4 o 5 momenti lezione	Dà le indicazioni per i lavori di gruppo e monitorizza l'attività	Si dividono in gruppi e in ognuno si fa una veloce presentazione. Leggono i timori e le aspettative riportate sulle sagome, li confrontano tra loro e per ciascun timore cercano una o più strategie di fronteggiamento (i ragazzi della SSPG presenteranno la loro esperienza in merito)

Il momento dei lavori di gruppo nella giornata conclusiva è concluso dalla visione di un video realizzato dai ragazzi delle prime riportante le principali informazioni riguardanti la scuola e la sua organizzazione.

Altro momento consigliato è il fermarsi a mangiare in mensa in modo da conoscere e vivere già alcuni spazi della scuola

VALUTAZIONE

tempi	cosa fa l'insegnante	cosa fanno gli alunni
30'	Invita a esprimere una valutazione sull'attività svolta Consegna un post-it a ogni alunno e indica le modalità per esprimere la valutazione (smile) Raccoglie i post-it e li colloca su un cartellone	Esprimono la valutazione attraverso i post-it, disegnando una faccia (smile) con l'espressione del loro gradimento OPPURE Incollano il post-it del colore indicante gradimento o non gradimento rispetto all'attività

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

ISTITUTO COMPRENSIVO DEL CHIESE
Anno scolastico 2016/2017

PLESSO DI Classe

**QUESTIONARIO di GRADIMENTO
PROGETTO CONTINUITÀ ED ORIENTAMENTO
ALUNNI CLASSI TERZE**

1) Complessivamente sei rimasto soddisfatto delle attività proposte dalla scuola per aiutarti nella scelta?
 per niente poco abbastanza molto

2) Quali attività ritieni ti abbiano maggiormente aiutato?

Colloqui in classe con gli insegnanti

non ne ho fatti per niente poco abbastanza molto

Visita alle scuole ENAIP E UPT di Tione effettuata a maggio del 2016

non sono andato per niente poco abbastanza molto

Serata informativa sull'offerta formativa trentina con la dott.ssa avvenuta nell'A.S. 2015-16

non sono andato per niente poco abbastanza molto

Serate informative con gli insegnanti del CFP, degli Istituto "Guetti" di Tione e "Perlasca" di Idro

non sono andato per niente poco abbastanza molto

Serata informativa con la responsabile del Centro per l'Impiego di Tione e con i giovani lavoratori

non sono andato per niente poco abbastanza molto

Serata formativa con il consulente dell'orientamento dott. Massimo Ravasi – dott.ssa Ida Pellegrini

non sono andato per niente poco abbastanza molto

Colloqui individuali il coordinatore di classe

non ne ho fatti per niente poco abbastanza molto

Intervento in classe dei "Ragazzi Tutor"

ero assente per niente poco abbastanza molto

Partecipazione alle giornate *Scuola Aperta – Laboratori esperienziali e didattici presso le SSSG e CFP*

non sono andato per niente poco abbastanza molto

Partecipazione all'Evento "New Orizzonti" tenutosi nella SSPG di Storo

non sono andato per niente poco abbastanza molto

3) Hai considerato il consiglio orientativo dei tuoi insegnanti?

no poco abbastanza molto

4) Hai considerato il consiglio dei tuoi genitori?

no poco abbastanza molto

5) La tua scelta definitiva conferma quella iniziale?

SI NO

6) Osservazioni personali

Grazie della collaborazione!