



REPUBBLICA ITALIANA- REGIONE SICILIANA
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Federico II di Svevia"
Via Del Sole Massannunziata
95030 Mascalucia (CT) - Tel.095-910718
email:ctic83400c@istruzione.it
pec:ctic83400c@pec.istruzione.it- www.fsveviamascalucia.edu.it



Progetto "Accoglienza"

secondo le "Linee Guida per l'Orientamento", D.M. n. 328 del 22 dicembre 2022



SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ANNO SCOLASTICO 2023-2024

Il presente progetto si propone di favorire l'instaurarsi di un sereno rapporto di conoscenza reciproca fra discente, famiglia, docente ed istituzione scolastica, al fine di creare le condizioni favorevoli all'inserimento dell'utenza che fa il suo primo ingresso e a quella già inserita, nella convinzione che lo "star bene a scuola" è un costante processo di insegnamento/apprendimento, ma soprattutto di educazione-formazione del futuro cittadino capace di orientarsi attraverso decisioni consapevoli.

In questa prospettiva l' "accoglienza" rappresenta, per i nostri alunni, dai più piccoli ai più grandi, un momento di grande valenza educativa ed affettiva; si ritiene quindi di predisporre un ambiente rassicurante e sereno dove intraprendere un percorso di crescita in un contesto di relazioni positive e significative.

Nei primi giorni del rientro in classe si darà grande importanza alla rielaborazione dei vissuti emozionali di ciascun alunno, per ricostruire le trame socio-relazionali della comunità scolastica, promuovendo resilienza, coping e identità positiva.

Si lavorerà pertanto, all'interno delle singole classi dei tre ordini di scuola, al rafforzamento dell'autoregolazione, all'acquisizione delle competenze civiche fondamentali per un sereno rientro a scuola, al fine di:

- ✚ imparare sin da piccoli a prendersi cura di sé, della comunità e dell'ambiente;
- ✚ adottare comportamenti adeguati per la tutela della sicurezza propria e altrui;
- ✚ sviluppare la capacità di orientarsi al fine di progettare il proprio futuro.

È l'idea stessa di *accoglienza* che richiede intenzionalità, condivisione e rappresenta la chiave del nostro fare scuola, non limitata ad una fase dell'anno o ad alcuni momenti della giornata, ma che si realizza in un modo di essere che si sviluppa e si intensifica nel corso dell'anno, divenendo un vero e proprio *modus-vivendi e operandi* che contraddistingue chi frequenta la nostra Istituzione.

Tali presupposti offrono a tutti i discenti, l'opportunità di conoscere se stessi, di esprimersi e ottenere successi personali per agire in un'ottica di cittadinanza solidale e attiva.

Il progetto, pertanto, si esplica attraverso forme di collaborazione e cooperazione fra i docenti dei tre segmenti scolastici, affinché l'alunno/a si senta a proprio agio e possa vivere il passaggio di ordine senza difficoltà riducendo i livelli di ansia "naturali" determinati dall'affrontare un nuovo percorso di vita.

È in questa prospettiva che si inseriscono i principi e le tematiche riguardanti l'uso delle parole gentili, l'educazione alla cittadinanza, le varie giornate evento dedicate alla corretta alimentazione, ai giochi gentili e tanto altro. Infatti, fin dalla più giovane età, il rispetto di se stessi, il riconoscimento dell'altro, delle regole, la valorizzazione delle diversità, i

sentimenti di fratellanza, uguaglianza, consolidano comportamenti e atteggiamenti inclusivi, mirati all'educazione "permanente".

E allora: *"Bentornati a scuola ... si parte insieme verso nuove avventure!!!"*

Finalità

1. Facilitare un progressivo adattamento alla realtà scolastica, attraverso l'esplorazione di uno spazio accogliente, sereno e stimolante per una positiva socializzazione, promuovendo l'inclusione e l'integrazione scolastica.
2. Favorire l'autonomia, la relazione con gli altri, l'accettazione dell'ambiente scolastico e delle sue regole, nuove e vecchie.
3. Rinnovare e consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica.
4. Promuovere atteggiamenti di disponibilità "responsabile e sicura" verso l'altro e l'uso delle parole gentili.
5. Promuovere l'Orientamento quale processo formativo per lo sviluppo integrale dell'alunno/a volto alla conoscenza di sé, della propria sfera socio-emozionale, dei propri talenti in vista della costruzione del proprio futuro attraverso decisioni ponderate e consapevoli.

Obiettivi

1. Accogliere in sicurezza e serenità gli alunni che per la prima volta frequentano il nostro istituto
2. Promuovere situazioni di "ben-essere" attraverso un vissuto positivo.
3. Garantire serenità agli alunni che si trovano ad affrontare il delicato momento del passaggio da un ordine di scuola all'altro.
4. Favorire l'accettazione, il rispetto, la solidarietà, verso gli altri e i "diversi da sé"
5. Accrescere il senso di sicurezza per sentirsi "capaci di fare".
6. Promuovere il senso di responsabilità stimolando collaborazione e cooperazione.
7. Favorire lo scambio di esperienze e di vissuti personali da condividere, in modalità sicure.
8. Acquisire conoscenza di sé stessi in termini di interessi, attitudini, potenzialità e competenze cognitive e socio-relazionali.

Modalità di realizzazione

Le modalità di accoglienza saranno attuate negli spazi interni o esterni della scuola, secondo l'ordine di ingresso degli alunni e nel rispetto delle norme di sicurezza.

In particolare, nelle classi "ponte" i docenti accoglieranno e presenteranno agli alunni la nuova esperienza scolastica che si accingeranno a vivere. Particolare attenzione, cura, tempi distesi e flessibilità saranno assicurati per l'inserimento dei bambini che si accingono a frequentare per la

prima volta la scuola dell'infanzia e la classe prima della scuola primaria..

Si procederà alla conoscenza informale degli alunni e tutti gli alunni verranno informati circa le vigenti regole scolastiche da seguire.

Nei giorni successivi i genitori delle classi ponte e degli alunni nuovi iscritti compileranno online un questionario conoscitivo.

È prevista l'eventuale realizzazione di elaborati vari, in cui ogni alunno/a, studente/essa potrà esprimersi. Tali lavori permetteranno agli allievi e ai docenti di approfondire la conoscenza reciproca, riscontrare eventuali affinità e interessi comuni.

Destinatari: tutti gli alunni dell'Istituto Comprensivo "Federico II di Svevia" di Mascalucia.

Soggetti coinvolti: Il Dirigente Scolastico, Personale docente/ non docente, Alunni e Genitori.

Spazi: Locali scolastici del plesso di Via del Sole e del plesso di via D'Azeglio.

Tempi: Dall' 11 Settembre al 17 Novembre 2023.



FUNZIONAMENTO E
MODALITA' ORGANIZZATIVE
DELLE ATTIVITA'
DIDATTICHE

Dall' 11 settembre al 17 novembre 2023



In occasione di tale evento, i docenti coinvolgeranno tutti gli alunni/e e studenti/esse del nostro Istituto, in attività inerenti la promozione del plurilinguismo, la comprensione interculturale oltre che alle opportunità offerte dal programma Erasmus + .



Giornata Mondiale dell'Alimentazione

#CodeWeek

Dal 7 al 22 ottobre 2023

Imparare a programmare ci aiuta a dare un senso al mondo che cambia rapidamente intorno a noi, ad ampliare la nostra comprensione di come funziona la tecnologia e a sviluppare abilità e capacità al fine di esplorare nuove idee e innovare.



UDA ACCOGLIENZA
SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA
E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	ACCOGLIENZA
Compito-prodotto	Slogan, Disegni, Acrostici, Lavori In Digitale
Competenze chiave specifiche	<p>COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI Leggere, comprendere e interpretare testi scritti di vario tipo. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.</p> <p>COMPETENZE LINGUISTICHE Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative a situazioni di vita. Interagire oralmente e per iscritto, anche in formato digitale, per esprimere informazioni e stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.</p> <p>COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico anche con riferimento a contesti reali. Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.</p> <p>COMPETENZE DIGITALI Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari.</p> <p>COMPETENZE SOCIO - EMOTIVE Saper regolare i propri stati d'animo per gestire lo stress, controllare gli impulsi, esprimere emozioni nel modo giusto, prendere consapevolezza dei propri progressi, mantenendo un accurato livello di auto-efficacia; Comprendere gli altri apprezzando le opinioni altrui, le somiglianze e le differenze, manifestando empatia; Sviluppare e mantenere relazioni positive e gratificanti basate sulla cooperazione; Essere capaci di prendere decisioni responsabili: nel rispetto degli altri, delle norme sociali, e tenendo conto delle possibili conseguenze delle proprie azioni. Elaborare o rielaborare in modo consapevole il proprio progetto di vita e sostenere le scelte relative.</p> <p>COMPETENZE CIVICHE Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo, comprendendo il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. Manifestare comportamenti eco sostenibili, rispondenti alla netiquette digitale e proattivi per la costruzione della pace e della cura. Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza, agendo come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo. Prendere consapevolezza della propria identità culturale in un contesto multiculturale.</p> <p>COMPETENZE IMPRENDITORIALI Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p> <p>COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettando le regole; assumere la responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizzare conoscenze e abilità per orientarsi nel presente, per comprendere i problemi fondamentali del mondo contemporaneo, per sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli.</p>

SCUOLA DELL'INFANZIA- SEZIONE ANNI 3 - 4 - 5

Abilità	Conoscenze
<p>COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande.(3-4-5 anni) Ascoltare e comprendere i discorsi altrui (4-5 anni). Ascoltare e comprendere semplici frasi (3anni). Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo (5anni). Esprimere semplici riflessioni: mi è piaciuta perchè, mi sono divertito perchè, ho avuto paura perchè, avrei preferito fosse finita così...</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali</p>
<p>COMPETENZE CIVICHE Superare il distacco dalle figure parentali (3anni) Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia (4-5 anni) Riconoscere ed esprimere i propri sentimenti, le proprie emozioni, i propri bisogni (3 - 4 -5 anni) Condividere giochi e ambienti comuni (3-4anni) Rispettare i tempi degli altri(4-5 anni) Collaborare con gli altri.(4-5 anni) Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.(3-4-5 anni) Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. (3-4-5) Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni. (3-4-5) Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Rispettare le prime norme di igiene (anni 3) Stabilire delle regole di comportamento comuni a tutti nei diversi luoghi;(in aula si fa ,non si fa;in bagno si fa non si fa).</p>	<p>Significato della regola Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole della vita e del lavoro di classe</p>
<p>COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. Osservazione del comportamento dei bambini nei momenti strutturati e non ,durante i lavori di gruppo,nei giochi...</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del tempo e del proprio lavoro.</p>
<p>COMPETENZE IMPRENDITORIALI Cominciare a esprimere la propria idea (3 anni) Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti (4- 5 anni) Confrontare la propria idea con quella altrui. (4-5anni) Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro (4-5 anni) Esprimere un giudizio valutativo sul proprio operato.</p>	<p>Regole della discussione</p>
<p>COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Realizzare semplici manufatti.</p>	<p>Tecniche di produzione grafica.</p>

SCUOLA PRIMARIA – CLASSI PRIME	
Abilità	Conoscenze
<p>COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.</p>	<p>Principali strutture della lingua italiana. Elementi di base delle funzioni della lingua. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p>
<p>COMPETENZE CIVICHE Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri, anche attraverso forme di continuità con gli altri segmenti scolastici. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. Rispettare le norme per la sicurezza.</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Regole della vita e del lavoro in classe. L'orientamento nei percorsi degli spazi scolastici vissuti.</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E DI APPRENDIMENTO Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del tempo e del proprio lavoro.</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALI Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p>	<p>Le principali regole della discussione..</p>
<p>COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Creare immagini utilizzando le tecniche proprie del linguaggio visuale.</p>	<p>Tecniche di produzione grafica.</p>

SCUOLA PRIMARIA – CLASSI SECONDE E TERZE

Abilità	Conoscenze
<p>COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI Interagire in modo collaborativo in una conversazione Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi narrativi Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Principali strutture grammaticali della lingua italiana</p>
<p>COMPETENZE LINGUISTICHE Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi. Usare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua straniera, secondo le esigenze comunicative del contesto specifico.</p>	<p>Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p>
<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Eseguire operazioni con i numeri naturali e decimali. Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico...</p>	<p>Le quattro operazioni fondamentali. Significato di analisi e organizzazione di dati numerici.</p>
<p>COMPETENZE DIGITALI Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Principali software applicativi utili per lo studio</p>
<p>COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del tempo e del proprio lavoro</p>
<p>COMPETENZE CIVICHE Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo delle risorse, e mettere in atto quelli alla sua portata. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole della vita e del lavoro in Classe Significato di "regola" e "norma" Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto" Conoscenza e utilizzo di termini relativi al concetto di gentilezza</p>
<p>COMPETENZE IMPRENDITORIALI Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p>	<p>Regole della discussione Ruoli e loro funzione</p>
<p>COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Creare immagini utilizzando le tecniche proprie del linguaggio visuale.</p>	<p>Tecniche di produzione grafica.</p>

SCUOLA PRIMARIA – CLASSI QUARTE E QUINTE

Abilità	Conoscenze
<p>COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI Interagire in modo collaborativo in una conversazione Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi narrativi Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.</p>	<p>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Principali strutture grammaticali della lingua italiana</p>
<p>COMPETENZE LINGUISTICHE Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi. Usare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua straniera, secondo le esigenze comunicative del contesto specifico.</p>	<p>Elementi socio-linguistici. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni.</p>
<p>COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Eseguire operazioni con i numeri naturali e decimali. Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico...</p>	<p>Le quattro operazioni fondamentali. Significato di analisi e organizzazione di dati numerici.</p>
<p>COMPETENZE DIGITALI Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Principali software applicativi utili per lo studio Semplici procedure di utilizzo di Internet</p>
<p>COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO Utilizzare semplici strategie di memorizzazione Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana. Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p>	<p>Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del tempo e del proprio lavoro Stili cognitivi e di apprendimento; strategie di studio.</p>
<p>COMPETENZE CIVICHE Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale. Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni. Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e alla oculato utilizzo delle risorse, e mettere in atto quelli alla sua portata. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità. Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.</p>	<p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza Regole della vita e del lavoro in Classe Significato di "regola" e norma" Significato dei termini "tolleranza", "lealtà" e "rispetto" Conoscenza e utilizzo di termini relativi al concetto di gentilezza</p>
<p>COMPETENZE IMPRENDITORIALI Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito,</p>	<p>Regole della discussione Ruoli e loro funzione. Fasi di un problema Fasi di un'azione Modalità di decisione</p>

di un'azione eseguiti.	
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Creare immagini utilizzando le tecniche proprie del linguaggio visuale.	Tecniche di produzione grafica.
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
Abilità	Conoscenze
COMPETENZE ALFABETICHE FUNZIONALI Interagire in modo collaborativo in una conversazione. Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi narrativi Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. Principali strutture grammaticali della lingua italiana
COMPETENZE LINGUISTICHE Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi. Usare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua straniera, secondo le esigenze comunicative del contesto specifico.	Elementi socio-linguistici. Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni.
COMPETENZE MATEMATICHE E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Eseguire operazioni con i numeri naturali e decimali. Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico.	Le quattro operazioni fondamentali. Significato di analisi e organizzazione di dati numerici.
COMPETENZE DIGITALI Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Principali software applicativi utili per lo studio Semplici procedure di utilizzo di Internet
COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E DI APPRENDIMENTO Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza, anche generalizzando a contesti diversi. Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi. Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle. Organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.	Metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali Strategie di memorizzazione Strategie di studio e di organizzazione del tempo, delle priorità, delle risorse Strategie di autoregolazione.
COMPETENZE CIVICHE Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale. Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con quelli dei compagni. Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo, secondo gli obiettivi condivisi. Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitando responsabilmente. Proporre alcune soluzioni per migliorare la partecipazione collettiva. Prestare aiuto a compagni e ad altre persone in	Significato dei concetti di "diritto", "dovere", "responsabilità" Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. Regolamento di Istituto. Conoscenza di sé e dell'altro. Conoscenza e utilizzo di termini relativi al concetto di gentilezza.

<p>difficoltà. Rispettare l'ambiente, le proprie attrezzature e quelle comuni.</p>	
<p>COMPETENZE IMPRENDITORIALI Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. Decidere tra due alternative (nel gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegarne le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Creare immagini utilizzando le tecniche proprie del linguaggio visuale.</p>	<p>Organizzazione del diario Fasi di una procedura Diagrammi di flusso Fasi del problem solving Tecniche di produzione grafica.</p>

Utenti destinatari		
Prerequisiti	<p>ALUNNI DI SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA SEZIONI ANNI 3: Superare serenamente il distacco dalle figure parentali Comunicare i bisogni primari Osservare le prime regole per un comportamento corretto SEZIONI ANNI 4 e 5: Conoscenza dei concetti spazio temporali e topologici Capacità di ascolto, comprensione e verbalizzazione. Conoscenza di alcuni tipi di materiali. Capacità di prestare attenzione. Conoscenza e rispetto delle principali regole di classe CLASSI PRIME Conoscenza dei concetti spazio-temporali. Capacità di ascolto, comprensione e verbalizzazione. CLASSI SECONDE E TERZE Conoscenza dei concetti topologici. Conoscenza delle fondamentali regole di comportamento. Abilità di base di letto-scrittura e calcolo. CLASSI QUARTE E QUINTE Conoscenza di base della lingua italiana, straniera e abilità logico-matematiche. Conoscenza delle principali regole di convivenza civile..</p>	<p>STUDENTI DI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Uso del colore e delle tecniche di base (colori a matita – colori a spirito). Leggere, comprendere e interpretare semplici testi di vario tipo. Utilizzare semplici procedure aritmetiche ed elaborare semplici grafici Padroneggiare il calcolo scritto e mentale. Riconoscere le forme del piano.</p>

Fasi di applicazione E tempi	<p>Accoglienza e socializzazione Avvio allo studio delle discipline e accertamento dei prerequisiti (Primaria – Secondaria di I grado) Partecipazione alla Giornata Nazionale dei Giochi della Gentilezza Partecipazione alla Giornata Mondiale della Pace La festa dei Nonni Partecipazione alla Giornata della Gentilezza CodeWeek 2023</p> <p>DAL 11 SETTEMBRE AL 14 NOVEMBRE</p>	
Metodologia	<p>Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Conversazione guidata e libera Analisi, riflessione, produzione di testi. Attività ludiche e grafiche.</p>	<p>Attività laboratoriali Lavoro di gruppo e individuale Indagini e rilevazioni Conversazione guidata e libera Analisi, riflessione, produzione di testi Attività ludiche e grafiche</p>
Risorse umane	Interne: insegnanti di classe.	
Strumenti	Materiale di facile consumo; CD musicali; cassa Bluetooth, LIM; schede strutturate; aula informatica per la somministrazione di prove di ingresso online	
Valutazione	<p>Valutazione del processo: osservazione degli alunni durante il lavoro e valutazione mediante rubrica valutativa. Valutazione del prodotto: accuratezza, precisione, efficacia comunicativa, estetica del prodotto. Valutazione iniziale/diagnostica per verificare, mediante prove di verifica strutturate e semistrutturate, i livelli culturali degli alunni e rilevare in particolare il livello di capacità logiche e di abilità raggiunto, al fine di calibrare l'offerta formativa sui reali bisogni. Dalla rilevazione e dall'analisi di tutti i dati emersi dalle e non strutturate, si procede alla valutazione, con funzione diagnostica, dei livelli culturali dei singoli alunni, allo scopo di avviare in maniera mirata il lavoro da svolgere nel corso dell'anno scolastico. La valutazione potrà assolvere alla funzione diagnostica se saranno presenti due condizioni: per la trasparenza degli obiettivi prefissati: i docenti devono chiarire agli alunni che la valutazione delle loro prestazioni non sarà utilizzata ai fini di una classificazione, ma solo per organizzare il lavoro didattico.</p>	

PIANO DI LAVORO UDA
SCUOLA DELL'INFANZIA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti e strutture	Esiti	Soggetti coinvolti
1	Saluto di benvenuto Incontro on line dei docenti della classe con i genitori dei piccoli alunni (4 e 5 anni) Incontro in presenza (3 anni) Somministrazione questionario conoscitivo.	Spazi esterni Piattaforma G Suite	Favorire la conoscenza fra adulti e alunni. Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione Continuità educativa	Dirigente Scolastico Docenti Genitori
2	“Ci sono anch’io” Presentazione di ciascun bambino ai compagni della classe facendo il gioco, guidato dall’insegnante, “MI CHIAMO... MI PIACE..., OGGI SONO... Ogni bambino rappresenta sé stesso con il disegno Ascolto di canzoni aventi come tema: “Il ritorno a scuola”, “La correttezza” Le nuove regole, i nuovi comportamenti da avere: Poesie e filastrocche sul ritorno a scuola	Materiale di facile consumo Coloriture libere Giochi con le costruzioni Giochi con incastri di plastica Giochi con chiodini	Gli alunni si conoscono tra loro e conoscono i docenti per imparare a lavorare insieme, ad accettarsi, Collaborare e aiutare chi ha bisogno durante le attività scolastiche.	Docenti Bambini/e
3	“Emozioni e cuore”, partendo da situazioni gioco, affrontiamo un percorso per diventare amici. Invitiamo i bambini a disporsi in circle time e discutiamo con loro partendo da una domanda: “ Come si diventa amici?” Scopriamo le sette parole del cuore “appese” e le relative mini storie: Ciao, abbraccio, coccola, sorriso, cura, carezza, sogno, bacio. Alla fine i bambini scopriranno che si diventa amici attraverso le parole del cuore.	Materiale di facile consumo Realizzazione di una costruzione di hanging art	Comprendere le proprie e altrui emozioni Imparare a riflettere sulle proprie azioni Costruire relazioni positive con i coetanei Costruire un rapporto empatico	Docenti e bambini

4	<p>Festa dei nonni “I nonni risorse preziose” Riflessioni sulla figura e sul ruolo dei nonni Canzoni Filastrocche Storie Poesie</p> <p>La ruota delle emozioni”</p> <p>Attività sulle Life skills per promuovere nel bambino la competenza: Emotiva (consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, gestione dello stress) Relazionale (empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci) Cognitiva (risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività) Lettura, da parte dell’insegnante, di storielle sulle emozioni, sulle regole. Lavori e giochi guidati</p>	<p>Materiale di facile consumo</p>	<p>Esprimere sentimenti di affetto nei confronti dei nonni. Condividere esperienze e momenti comuni di festa con compagni, insegnanti e familiari. Eseguire semplici coreografie Sviluppare la capacità di ascolto. Memorizzare brevi pensieri dedicati ai nonni. Raccontare esperienze e vissuti personali. Sperimentare con creatività tecniche e materiali. Conoscere/nominare le emozioni di base: guidare i piccoli nella scoperta del loro “dentro” cercando le arole/immagini/suoni per descrivere come si vedono e quello che sperimentano. Educare al rispetto del corredo/ambienti scolastici. Comprendere e seguire le istruzioni Saper organizzare il materiale scolastico Sapersi orientare nel tempo scolastico Partecipare alla vita scolastica in modo rispettoso, educato e corretto</p>	<p>Docenti Bambini/e</p>
---	--	------------------------------------	---	-------------------------------

4	Fiore delle parole gentili (anni 3) Il Lapbook dell'amicizia (anni 4 e 5) Realizzazione in classe dei suddetti lavori	Materiale	Riconoscere le emozioni, nominare le emozioni, controllare le emozioni, imparare a gestire le emozioni negative Drammatizzare le emozioni Rappresentare su un foglio le emozioni Acquisire parole GENTILI e modi garbati durante la giornata Le sette parole del cuore Raccontare esperienze e vissuti personali Sperimentare con creatività tecniche e materiali	
5	Verifica finale del progetto		Accertamento delle competenze	Tutti i docenti

DIAGRAMMA DI GANTT

Scuola dell'Infanzia

	SETTEMBRE				OTTOBRE				NOVEMBRE				
Fasi	Dal 11 al 30				Dal 1 al 15		Dal 16 al 29		Dal 2 al 15				
1													
2													
3													
4													
5													

PIANO DI LAVORO
UDA SCUOLA PRIMARIA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI - CLASSI PRIME

Fasi	Attività	Strumenti e strutture	Esiti	Soggetti coinvolti
1	Saluto di benvenuto	Spazi esterni	Favorire la conoscenza fra adulti e alunni Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione	Dirigente Scolastico Docenti Scuola Primaria Genitori
2	Accoglienza gruppo classe	Aule	Favorire la conoscenza tra gli alunni e l'acquisizione delle norme igieniche. Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione educativa.	Docenti Alunni/e classi prime
3	Incontro in presenza dei docenti della classe con i genitori degli alunni Somministrazione questionario conoscitivo.	Aule	Favorire la conoscenza fra docenti e genitori Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione	Docenti Scuola primaria Genitori
4	“Mi presento...” Orientamento per la conoscenza di sé Presentazione di ciascun bambino al gruppo – classe. Attività di socializzazione, Ascolto di canzoni. Attività varie e diversificate.	Materiale di facile consumo Schede LIM	Gli alunni/e si conoscono tra loro e conoscono i docenti per imparare a lavorare insieme, ad accettarsi, a collaborare, ad aiutarsi.	Docenti e Alunni/e
5	I miei strumenti di lavoro Presentazione dei testi in uso per le varie discipline: guida alla conoscenza e uso del testo.	Diario Libri di testo Quaderni	Educare al rispetto del corredo scolastico proprio e altrui. Saper usare in maniera autonoma libri di testo. Comprendere e seguire le istruzioni. Saper organizzare il materiale scolastico. Sapersi orientare nel tempo scolastico.	Docenti
6	“Io e le regole dello stare insieme” Orientamento per la convivenza tra pari. Conversazioni in classe su comportamenti corretti e scorretti. Lettura, da parte dell'insegnante, di storielle che contengono una morale. Creazione di lavori artistici.	Materiale di facile consumo LIM	Collaborare e aiutare chi ha bisogno durante le attività scolastiche. Essere disponibili e condividere i materiali messi a disposizione. Conoscere e rispettare le norme di convivenza. Partecipare alla vita scolastica in modo rispettoso,	Docenti e Alunni/e

	Lavori e giochi di gruppo guidati. Giornata nazionale dei giochi della gentilezza. Giornata internazionale della pace		educato e corretto. Prendersi cura di sè, degli altri e del pianeta. Diffondere l'idea di "Pace" Diffondere la conoscenza e la pratica della gentilezza e del fair play attraverso il gioco.	
7	Somministrazione di prove di ingresso		Accertamento dei prerequisiti	Tutti i docenti
8	I nonni: dono prezioso! Riflessioni sulla figura e sul ruolo dei nonni Canzoni Filastrocche Storie EU Code Week	Materiale Schede strutturate Giochi LIM	Esprimere sentimenti di affetto nei confronti dei nonni Stimolare gli alunni/e ad approcciare l'alfabetizzazione digitale e la programmazione in modo divertente e coinvolgente attraverso giochi digitali.	Tutti i docenti
9	Verifica finale del progetto	Attività on line	Accertamento delle competenze	Tutti i docenti

DIAGRAMMA DI GANTT

Scuola Primaria, Classi Prime

Fasi	SETTEMBRE				OTTOBRE				NOVEMBRE	
	Dal 11 al 29				Dal 2 al 13		Dal 16 al 31		Dal 1 al 14	
1	■									
2	■									
3	■									
4	■	■	■	■						
5	■	■	■	■						
6	■	■	■	■	■	■	■			
7					■	■				
8							■	■	■	■
9									■	■

**PIANO DI LAVORO UDA
SCUOLA PRIMARIA
SPECIFICAZIONE DELLE FASI
CLASSI SECONDE – TERZE – QUARTE – QUINTE**

Fasi	Attività	Strumenti e strutture	Esiti	Soggetti coinvolti
1	Incontro on line dei docenti della classe con i genitori degli alunni/e. Somministrazione questionario conoscitivo.	Piattaforma G Suite	Favorire la conoscenza fra adulti e alunni Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione	Docenti Scuola Primaria Genitori
2	Accoglienza gruppo classe	Aule	Favorire la conoscenza tra gli alunni e l'acquisizione delle regole comportamentali. Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione	Docenti prevalenti Scuola Primaria
3	“Mi racconto!” Orientamento per la conoscenza di sè Presentazione da parte di ciascun docente della propria disciplina. Presentazione di eventuali inserimenti di alunni/e ai compagni del gruppo classe. Attività di socializzazione, Ascolto di canzoni. Attività varie e diversificate.	Materiale di facile consumo Schemi LIM	Gli alunni accolgono i nuovi compagni. Gli alunni raccontano i propri vissuti personali, condividendo con i compagni le proprie emozioni.	Docenti e Alunni/e
4	I miei strumenti di lavoro Presentazione dei testi in uso per le varie discipline; guida alla conoscenza e uso del testo.	Diario Libri di testo Quaderni	Educare al rispetto del corredo scolastico proprio e altrui. Saper usare in maniera autonoma i libri di testo Comprendere e seguire le istruzioni. Saper organizzare il materiale	Docenti

			scolastico. Sapersi orientare nel tempo scolastico.	
5	<p>“Io e le regole”</p> <p>Orientamento per la convivenza tra pari Conversazioni in classe su comportamenti corretti e scorretti. Lettura da parte dell’insegnante di storielle che contengono una morale e della vita di alcuni personaggi esemplari. Lavori e giochi di gruppo guidati. Attività grafiche diversificate e digitali.</p> <p>Giornata nazionale dei giochi della Gentilezza</p> <p>Giornata internazionale della Pace</p>	Materiale di facile consumo LIM	<p>Conoscere e rispettare le norme di convivenza. Interagire in maniera adeguata con adulti e pari. Collaborare e aiutare chi ha bisogno durante le attività scolastiche. Essere disponibili e condividere i materiali messi a disposizione. Partecipare alle attività proposte in modo rispettoso, educato e gentile. Rispettare gli ambienti scolastici. Prendersi cura di sé, degli altri e del pianeta. Riflettere sull’importanza della Pace.</p>	Docenti Alunni/e
6	Somministrazione di prove di ingresso	Schede	Accertamento dei prerequisiti	Tutti i docenti
7	Orientamento per lo studio delle discipline	Libri Quaderni LIM	Riattivazione di competenze di base	Docenti Alunni/e
8	<p>“I nonni: dono prezioso” - Festa dei nonni</p> <p>EU Code Week</p> <p>Giornata mondiale della gentilezza</p>	Materiale di facile consumo Schemi LIM	<p>Acquisire parole gentili e modi garbati Diffondere la <i>conoscenza</i> e la <i>pratica</i> della gentilezza e del fair play attraverso il gioco.</p> <p>Esprimere sentimenti di affetto nei confronti dei nonni</p> <p>Stimolare gli alunni/e ad avvicinarsi</p>	Tutti i docenti di classe Alunni/e

			<p>l'alfabetizzazione digitale e la programmazione in modo divertente e coinvolgente attraverso giochi digitali.</p> <p>Diffondere la conoscenza e la pratica della gentilezza attraverso la lettura e comprensione di brani relativi alla tematica della gentilezza, Lettura e comprensione di brani relativi alla tematica, visione di filmati e discussione attiva</p>	
9	Verifica finale del progetto	Attività on line	Accertamento delle competenze	Docenti Alunni/e

DIAGRAMMA DI GANTT

Scuola Primaria, Classi Terze, Quarte E Quinte

	SETTEMBRE					OTTOBRE					NOVEMBRE	
Fasi	Dal 11 al 29					dal 2 al 13			dal 16 al 31		Dal 1 al 14	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

PIANO DI LAVORO
UDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI CLASSI PRIME

Fasi	Attività	Strumenti e strutture	Esiti	Soggetti coinvolti	Tempi
1	Incontro on line dei docenti della classe con i genitori degli alunni delle classi prime	Piattaforma Google Workspace	Favorire la conoscenza fra docenti e genitori. Creare un clima sereno e comunicativo. Fornire informazioni relative al regolamento scolastico, e al patto formativo. Fornire indicazioni relative alle comunicazioni scuola-famiglia, al registro elettronico, al sito web della scuola.	Docenti/Genitori	07/09
2	Saluto di benvenuto	Spazi esterni	Favorire la conoscenza fra adulti e alunni Creare un clima sereno e favorevole alla comunicazione	Dirigente Scolastico Docenti Scuola Primaria e Secondaria Alunni classi prime	11/09 Ore 9,00/12,00
3	Accoglienza gruppo classe Compresenza delle insegnanti della scuola primaria e degli insegnanti delle classi prime della Scuola Secondaria	Aule	Favorire la conoscenza tra gli alunni. Creare un clima sereno e favorevole alla comunicazione Continuità educativa attraverso il tutoraggio con alunni delle classi terze	Docenti Scuola Primaria e Scuola Secondaria Alunni classi prime e terze	
4	Somministrazione questionario conoscitivo.	Aule	Favorire la conoscenza tra docente e alunni	Docenti Alunni	
5	Presentazione da parte di ciascun docente della propria	Materiale di facile consumo	Gli alunni si conoscono tra loro e conoscono i docenti per imparare a lavorare insieme, ad accettarsi, a collaborare, ad aiutarsi.	Docenti in orario Alunni classi prime	

	disciplina. Attività e giochi di socializzazione				
6	Visita dei locali scolastici	Locali scolastici	Conoscenza dell'ambiente: l'aula, la palestra, i laboratori. Conoscenza del personale	Docenti Alunni classi prime	
7	La mia carta d'identità	Materiale di facile consumo Schede Schemi LIM	Conoscenza e descrizione di sé dei propri punti di forza attraverso schede di presentazione. Socializzazione e rappresentazione grafica	Docenti di italiano Docente di arte Docente di scienze motorie Docenti di lingue	
8	Incontro pomeridiano, in presenza con i docenti di strumento musicale	Plesso scuola secondaria Via del Sole	Formulare l'orario delle lezioni e fornire informazioni relativamente al materiale didattico da acquistare	Docenti di strumento musicale- Genitori Alunni	11/09
9	L'orario settimanale delle Lezioni	Orario Diario	Fornire indicazioni sull'utilizzo e sulla consultazione dell'orario scolastico	Docenti di italiano Docenti di matematica Alunni classi prime	12/09
10	Gli strumenti e il metodo di lavoro e di studio	Diario Quaderno degli avvisi Libri di testo Quaderni	Fornire indicazioni sull'utilizzo e sulla consultazione del diario Lettura del Regolamento di Istituto e puntualizzazione su avvisi, ritardi e modalità di giustificazioni delle assenze. 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.	Tutti i docenti	
11	Indagine statistica Attività per la conoscenza interpersonale basata sulle rappresentazioni grafiche	LIM, cartelloni, strumenti di disegno	Favorire la socializzazione Consentire al docente di fare rilevazioni in merito a precisione e ordine nell'uso di strumenti, autonomia di lavoro.	Docenti di matematica	Dal 13/09
12	Il regolamento di classe	LIM Cartelloni	Conoscenza e rispetto delle regole all'interno dell'ambiente scolastico per favorire una serena convivenza a scuola e in classe.	Docente di italiano	
13	Il linguaggio della gentilezza Giornata	Materiale di facile consumo Schede Schemi	Acquisire ed usare parole GENTILI e modi garbati durante la giornata scolastica. Saper comporre un acrostico. Comprendere che un	Tutti i docenti in orario Tutti gli alunni	13/11

	Mondiale della Gentilezza	LIM	comportamento, corretto o scorretto, dipende molto dai modi e dalle parole che utilizziamo per relazionarci con gli altri Diffondere la <i>conoscenza</i> e la <i>pratica</i> della gentilezza attraverso la lettura e comprensione di brani relativi alla tematica della gentilezza. Attività ludiche a tema Realizzazione di cartelloni		
14	L'orientamento formativo	Conversazioni e discussioni per saper organizzare, decidere e autovalutarsi I	- Confrontarsi con i coetanei e gli adulti scambiandosi sentimenti, riflessioni e valutazioni. - Interagire e comunicare con gli altri accettando il confronto e le diversità.	Tutti i docenti e gli alunni	Dall'11/09
15	Avvio allo studio delle discipline	Libri Quaderni LIM	Riattivazione di competenze di base	Tutti i docenti Alunni	Dal 13/09
16	Somministrazione di prove parallele di ingresso	Classi Piattaforma Google Worksp ce	Accertamento dei prerequisiti	Tutti i docenti Alunni	Dal 18/09
17	Il galateo del digitale EU Code Week	Materiali strutturati Materiali di facile consumo LIM	Giochi interattivi. Formulare delle regole sull'uso corretto del digitale per favorire il reciproco rispetto tra gli utenti e facilitare l'uso personale e consapevole delle nuove tecnologie. Realizzare cartelloni e slogan. Attività digitali e giochi interattivi	Tutti i docenti in orario e tutti gli alunni	Dal 16/09 al 13/11 Dal 7 al 22/10
18	Giochi matematici	Quader ni LIM	Recupero di competenze matematiche pregresse attraverso il gioco	Docente di matematica	Dal 14/09
19	Verifica finale del progetto	Classi	Accertamento delle competenze	Tutti i docenti	Dal 23/10

DIAGRAMMA DI GANTT

Scuola Secondaria Di Primo Grado, Classi Prime

	SETTEMBRE					OTTOBRE					NOVEMBRE	
Fasi	11	12	Dal 13 al 29			2-6	9-13	16-20	23-27	30-31	2-10	13-17
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												

6	L'orientamento formativo	Conversazioni e discussioni per saper organizzare, decidere e autovalutarsi	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontarsi con i coetanei e gli adulti scambiandosi sentimenti, riflessioni e valutazioni. - Saper esprimere una sensazione-riflessione su un'esperienza vissuta, su un fatto conosciuto o su un'attività svolta a scuola. - Interagire e comunicare con gli altri accettando il confronto e le diversità. - Reimparare la terminologia sulle relazioni sociali equilibrando il rapporto tra pensiero e comportamento. - Favorire la riflessione più attenta sui propri talenti in vista della scelta della scuola superiore (alunni classi terze). 	Tutti i docenti e tutti gli alunni	Dall 11/09
7	Il galateo del digitale Code Week	Materiali strutturati Materiali di facile consumo LIM	<p>Giochi interattivi. Formulare delle regole sull'uso corretto del digitale per favorire il reciproco rispetto tra gli utenti e facilitare l'uso personale e consapevole delle nuove tecnologie. Realizzare cartelloni e slogan.</p> <p>Attività digitali e giochi interattivi</p>	Tutti i docenti in orario e tutti gli alunni	<p>Dal 23/09</p> <p>Dal 7 al 22/10</p>
8	Avvio allo studio delle discipline	Libri - quaderni LIM	Riattivazione di competenze di base con inserimento nei progetti Pon	Tutti i docenti	Dal 16/09
9	Somministrazione di prove parallele d'ingresso	Classi Piattaforma Google Workspace	Accertamento dei prerequisiti	Tutti i docenti	Dal 18/09
10	Giochi matematici	Quaderni LIM	Recupero di competenze matematiche pregresse attraverso il gioco	Docente di matematica	Dal 18/09
11	Verifica finale del progetto	Aula informatica- classi- palestra	Accertamento delle competenze	Tutti i docenti	Dal 23/10

