

SCHEDA PROGETTAZIONE CONSIGLIO DI CLASSE (variante A)

CLASSE: tutte le classi della Secondaria di 1 Grado

FOCUS DI CITTADINANZA (condiviso dal cdc): Bullismo e Cyberbullismo

CONTRIBUTI DISCIPLINARI (<i>Indicazione discipline coinvolte</i>):		N°ORE
<ul style="list-style-type: none">• lettere		4
<ul style="list-style-type: none">• arte		2
<ul style="list-style-type: none">• lingua inglese		2
<ul style="list-style-type: none">• lingua spagnola/tedesco		2
ESITI DI APPRENDIMENTO		
CONOSCENZE	COMPETENZE	ATTEGGIAMENTI

<p>L'alunno :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le regole scolastiche all'interno dell'educazione alla legalità in ambito scolastico e civile <ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'efficacia della collaborazione • Apprezza atteggiamenti prosociali come aiuto, generosità, condivisione, cooperazione • Conosce i diritti e la dignità di ciascuno e apprezza l'importanza del confronto nella community • Conosce la presenza e la complessità delle emozioni umane per il riconoscimento precoce di eventuali problemi di disagio e di relazioni distorte tra pari • Concetti come diffidenza, pregiudizi e stereotipi • Conosce il principio di realtà: sa discernere tra reale, immaginario e virtuale e conosce l'uso corretto degli strumenti di comunicazione • Conosce l'importanza di chiedere aiuto se in grave difficoltà • Caratteristiche del bullismo 	<p>L'alunno sviluppa competenze in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo della coscienza civile, costituzionale e democratica. • Applicazione di uno stile relazionale cooperativo e co-costruttivo. <ul style="list-style-type: none"> • Adozione di corretti stili di vita e messa in pratica di comportamenti prosociali • Assunzione di comportamenti rispettosi di sé e degli altri, accettazione dell'altro, del diverso e rispetto del suo punto di vista • Sviluppo di relazioni positive in rapporti asimmetrici a cominciare dalla capacità di immedesimarsi nei coetanei più fragili • Per battere l'indifferenza: assunzione di responsabilità adeguate di tutti i soggetti in gioco • Riconosce la presenza reale (non trasparente) di due o più soggetti nella comunicazione • In caso di bisogno chiede il supporto delle istituzioni o di una rete tra gli adulti di riferimento • Partecipa alla prevenzione di situazione di bullismo 	<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti in termini di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Star bene a scuola • Collaborazione tra pari e adulti • Partecipazione attiva, collaborativa e democratica, alla vita della scuola e della comunità. • Rispetto mediante l'uso di parole gentili • Prevenzione di situazioni di disagio e di relazioni distorte • Rispetto della riservatezza e l'integrità propria e degli altri <ul style="list-style-type: none"> • Esercizio del pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni quotidiane • Ricerca di attenzione da parte dell'adulto di riferimento <ul style="list-style-type: none"> • Collaborazione ed interazione positiva con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del cyberbullismo Analogie e differenze tra bullismo e cyberbullismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Previene e contrasta fenomeni di vessazione e uso improprio della rete 		
ATTIVITA' PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> • Gli insegnanti di Lettere propongono film,libri di narrativa,brani antologici,schede operative sulle emozioni ,giochi di ruolo on line • Gli insegnanti di Arte propongono delle tavole,dei cartelloni inerenti il riconoscimento delle emozioni • Gli insegnanti di Lingua propongono test inerenti l'uso di termini specifici collegati al Bullismo e al Cyberbullismo • Gli insegnanti di Scienze propongono delle attività inerenti il legame emozioni e sistema nervoso 			
PROVE DI VERIFICA EFFETTUATE (Tipologia: es. indicazione compito di realtà proposto)			
<ul style="list-style-type: none"> • Prodotti finali cartacei e digitali da presentare durante la Mostra sulla Settimana della Sicurezza inerenti il rapporto tra Bullismo,Cyberbullismo e Cittadinanza (es.slogan pubblicitari,video,fumetti,scrittura creativa,lettura animata,drammatizzazione...) 			
RUBRICA VALUTATIVA (Descrizione livelli di competenza conseguiti)			
LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
<p style="text-align: center;">L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce costruttivamente con gli altri membri del 	<p style="text-align: center;">L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce positivamente con gli altri membri del 	<p style="text-align: center;">L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagisce correttamente con gli altri membri del gruppo 	<p style="text-align: center;">L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non sempre rispetta gli altri <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le situazioni

<p>gruppo, accettando punti di vista diversi</p> <p>È consapevole delle proprie potenzialità e dei proprie limiti, pertanto è disponibile aiutare i compagni in difficoltà o a farsi aiutare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Si impegna attivamente, collaborando con gli altri, per risolvere i problemi che riguardano la comunità scolastica, proponendo soluzioni originali ed efficaci ● Gestisce consapevolmente le emozioni e ne considera criticamente le implicazioni ● Ricerca e trova soluzioni efficaci problemi che riguardano la comunità scolastica o la collettività ● Ha consapevolezza dei problemi che riguardano un gruppo di pari, la classe, la comunità scolastica e si impegna con gli altri per risolverli, avanzando proposte fattive e originali di mediazione e di risoluzione dei contrasti 	<p>gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ● E' generalmente disponibile, all'occorrenza, ad aiutare gli altri o a farsi aiutare ● E' consapevole delle situazioni problematiche che coinvolgono il contesto scolastico ed attua modalità di risoluzione attraverso il confronto <ul style="list-style-type: none"> ● È capace di modulare e controllare le proprie emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● Quando è in grado di riconoscere la difficoltà propria o altrui, è disponibile a chiedere o a fornire aiuto ● Riconosce ed è consapevole delle situazione problematiche che riguardano un gruppo di pari, la classe, la comunità scolastica e si rivolge all'adulto per risolverle ● Riconosce ed è consapevole delle situazione problematiche che coinvolgono il contesto scolastico, ma necessita del supporto dell'adulto per gestirle <ul style="list-style-type: none"> ● Parla e racconta le proprie emozioni 	<p>problematiche che riguardano un gruppo di pari, della classe, della comunità scolastica, ma non si attiva per risolverle</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce una situazione problematica all'interno del gruppo classe ● Riconosce e nomina le emozioni
---	--	---	---

SCHEMA PROGETTO UDA/ MODULI/ Percorsi

TITOLO: Parole armate ,parole amate per comunicare le emozioni

AMBITO DI CITTADINANZA: Lotta al Bullismo e al Cyberbullismo

(Cittadinanza agita - Costituzione - Memoria; Lotta alla criminalità organizzata; Lotta a ogni forma di estremismo violento; Lotta alla violenza contro le donne; Promozione della salute; Contrasto alle ludopatie; Lotta al bullismo; Cittadinanza digitale e lotta al cyberbullismo; Educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile; Sicurezza e protezione civile; Tutela del patrimonio artistico e lotta alla contraffazione)

SEGMENTO FORMATIVO: Secondaria di I grado

(I-II scuola primaria; III-IV- V primaria; secondaria I grado; biennio secondaria di II grado; triennio secondaria di II grado)

DURATA:

(n° ore)

ESITI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE

- Le emozioni e le varie sfaccettature per il riconoscimento precoce di eventuali problemi di disistima ,di tipologie di disagio e di relazioni distorte anche tra pari
- Concetti come pregiudizi e stereotipi
- Caratteristiche del bullismo
- Caratteristiche del cyberbullismo
- Analogie e differenze tra bullismo e cyberbullismo
- Regole e strategie da adottare per affrontare e superare i due fenomeni
- Il lessico specifico (anche nella lingua straniera) inerente le due tematiche

COMPETENZE

- Acquisizione di capacità di immedesimarsi nei coetanei più fragili
- Accettazione e rispetto del punto di vista dell'altro
- Assunzione di comportamenti rispettosi di sé e degli altri
- Assunzione di responsabilità adeguate di tutti i soggetti in gioco
- Sviluppo di relazioni positive a scuola per mettere in pratica i comportamenti prosociali
- Sensibilizzazione all'accoglienza dell'altro.
- Applicazione di uno stile relazionale cooperativo e co-costruttivo.

ATTEGGIAMENTI

- Star bene a scuola
- Collaborazione tra pari e adulti
- Prevenzione di situazioni di disagio e di relazioni distorte
 - Esercizio del pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni quotidiane;
- Rispetto della riservatezza e l'integrità propria e degli altri
- Collaborazione ed interazione positiva con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.

ATTIVITA'	
AZIONI DELL'INSEGNANTE	AZIONI DEGLI STUDENTI
<p style="text-align: center;">ITALIANO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video e brevi cortometraggi sulle emozioni • Schede operative sul riconoscimento delle emozioni , sul linguaggio in positivo da usare ,sulla trasformazione dei pensieri negativi in positivi per comunicare in modo adeguato <ul style="list-style-type: none"> • Ruota on line delle emozioni <p style="text-align: center;">ARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisi di opere d'arte per individuare le emozioni provate dagli artisti <p style="text-align: center;">LINGUE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico delle emozioni <p style="text-align: center;">SCIENZE</p>	<p style="text-align: center;">ITALIANO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brani antologici inerenti le emozioni • Esercizi di scrittura creativa(brevi testi,slogan e spot pubblicitari...) • Role play , brevi esercizi di lettura animata e di drammatizzazione <p style="text-align: center;">ARTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tavole,cartelloni inerenti il riconoscimento delle emozioni e l'associazione delle parole alle emozioni <p style="text-align: center;">LINGUE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test di comprensione e produzione sul LESSICO specifico
PROVE DI VERIFICA:	
<p>ITALIANO: Realizzazione di slogan,spot e video</p> <p>ARTE: Realizzazione di tavole</p>	

LINGUE: Test

RUBRICA VALUTATIVA

LIVELLO AVANZATO

L'alunno:

- È consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti
- Gestisce consapevolmente le emozioni e ne considera criticamente le implicazioni

LIVELLO INTERMEDIO

L'alunno:

- È capace di modulare e controllare le proprie emozioni

LIVELLO BASE

L'alunno:

- Parla e racconta le proprie emozioni

LIVELLO INIZIALE

L'alunno:

- Riconosce e nomina le emozioni