

24.01.2024

Proposte percorsi orientanti - docenti SS1° Caldogno

GRUPPO DI DOCENTI 1

1. Cinema ed emozioni

Proiezione film "BABE, maialino coraggioso"(1995) alunni di classe prima.

Temi su cui riflettere: vincere i pregiudizi, gli stereotipi, i luoghi comuni, scardinare i ruoli dati per certi, l'accettazione del diverso, affidarsi con fiducia all'altro, l'importanza dell'empatia, della gentilezza (soft skills), della determinazione nella realizzazione di un progetto, della DIVERSITA' come RISORSA VINCENTE.

Lavoro con gli alunni: breve presentazione del film e riferimenti alle caratteristiche della favola, proiezione, dibattito guidato e impressioni "a caldo".

A seguire attività strutturata con carte in cui annotare dietro all'immagine del personaggio le sue caratteristiche (es. gentile, determinato, autoritario...) e trascrizione alla lavagna delle emozioni che il film ha suscitato nei ragazzi (gioia, paura, rabbia e tristezza)...ho provato tristezza quando...ho provato gioia quando...

Per concludere: attività di riflessione guidata alla ricerca dei numerosi messaggi contenuti nel film (anche attraverso il suggerimento di alcune parole chiave).

2. Personalità e intelligenze

Organizzazione e gestione di un'uscita didattica a Vicenza alla scoperta dei parchi e dei giardini del centro storico. Attività pensata per alunni di classe seconda.

I ragazzi divisi in gruppi, guidati dai docenti, dovranno strutturare l'uscita dalla A alla Z e pensare sia all'aspetto organizzativo (quando, mezzo di trasporto, costo, comunicazione tramite circolare, numero accompagnatori, tempi tra una tappa e l'altra, soste ristoro) che a quello didattico (vedere che cosa? perché? come rendere l'esperienza istruttiva?).

GRUPPO DI DOCENTI 2

LE EMOZIONI

Destinatari: alunni di classe prima

Percorso: Articolato in tre fasi

Promotori: Docenti di tutte le materie (in particolare di lettere o matematica)

Durata del percorso: almeno 6h

Fase 1: Riconoscere le emozioni durata: 4h

Visione del film "Inside-Out", diviso in 3 parti per proporre attività di riflessione al termine di ciascuna parte:

"Capita anche a te di provare le diverse emozioni della protagonista?"

Quale provi più di frequente?"

Sarebbe “bello” non provare mai Rabbia o Tristezza? Perché?...
Che messaggio hai colto?”

Fase 2: Il linguaggio delle emozioni

durata: 1h (30 min in gruppo e 30 min di restituzione e creazione del cartellone)

Agli studenti suddivisi in piccoli gruppi vengono assegnati dei cartellini contenenti nomi di emozioni "secondarie" (solievo, frustrazione, ansia ecc..). Il lavoro di ogni gruppo porterà alla produzione di un cartellone-guida da appendere in classe

“Tutte le emozioni che provi afferiscono alle 5 emozioni principali.. in gruppo suddividete le parole che vi sono state assegnate tra le cinque emozioni principali, confrontandovi tra compagni per stabilire in che categoria collocarle”

Fase 3: Esprimere le proprie emozioni e conoscere quelle dei compagni

durata: 1h

Agli studenti viene richiesto di scegliere una carta tra quelle proposte (gioco Dixit) che rappresenti lo stato d'animo prevalente provato nel corso dell'ultima settimana. Studenti volontari spiegano alla classe la motivazione della scelta.

Fase 4: Gestire le proprie emozioni

durata: 1h per ogni gioco

Agli studenti vengono proposti giochi che portano alla conoscenza reciproca e che richiedono collaborazione. Vengono invitati a riconoscere e comunicare le proprie emozioni nel corso dell'attività ai compagni (“Questo tuo comportamento mi fa sentire...”) e alla fine (“Nel corso dell'attività ho provato le seguenti emozioni”). Per meglio esprimersi e focalizzare possono attingere al cartellone-guida appeso in aula.

LE INTELLIGENZE MULTIPLE

Destinatari: alunni di classe prima o di classe seconda

Percorso: Articolato in tre fasi

Promotori: Docenti di tutte le materie

Durata del percorso: 9h

Fase 1: Professioni e intelligenze

durata: 2h

Mostrare brevi video in cui si vedono diverse professioni in azione, per aiutare gli alunni ad individuare le caratteristiche delle diverse intelligenze che ciascuna professione richiede. Ad esempio mostrare un avvocato che con un discorso ben fatto cerca di convincere il giudice, come esempio di intelligenza linguistico verbale. In seguito rivelare i nomi delle diverse intelligenze e gli alunni, divisi in gruppi, creano un cartellone per ciascuna intelligenza (nome e caratteristiche).

In seguito, mostrare foto, stampate o da riviste, di altre professioni, chiedere agli alunni quali tipi di intelligenze maggiormente richiedono e attaccarle ai rispettivi cartelloni.

Fase 2: Organizzare un tour guidato

durata: almeno 5h

Organizzare un tour guidato in un luogo significativo del territorio: progettare e suddividere il lavoro in gruppi, in modo che ognuno possa sperimentarsi in più compiti. In seguito, la classe fa vivere il tour ad un'altra classe dell'istituto, avendo cura di rendere interessante e valida l'esperienza.

Al termine della visita, promuovere attività di riflessione in modo che ognuno possa riconoscere quali intelligenze ha attivato nelle diverse parti di progettazione e fruizione dell'esperienza.

Riflettere su quali intelligenze sentono più proprie e quali invece sentono più estranee, facendo riempire in misura diversa dei bicchieri, che rappresentano le diverse intelligenze, con un certo numero di sassi.

Fase 3: Alleno le intelligenze

durata: almeno 2h + lavoro a casa

Quale intelligenza vorresti allenare? L'insegnante prepara attività di rinforzo delle diverse intelligenze, da svolgere nell'arco di alcune settimane. Ad esempio: se vuoi allenare l'intelligenza naturalistica, ti do un seme di fagiolo e fra un mese devi portarmi una piantina.

Al termine del periodo previsto, condividere le esperienze e spostare i sassi tra i bicchieri per indicare i progressi ottenuti.