

**IC 4 Modena**

**Scuola Secondaria di 1° Grado GALILEO FERRARIS**

**PERCORSO DIDATTICO**

**alunni delle classi 3F e 3A (nelle ore di attività alternativa  
all'insegnamento della religione cattolica)**

**Prof.ssa Viviana Villa**

Anno Scolastico 2019/2020

© 2020 Prof.ssa Viviana Villa

## Premessa

Il percorso formativo di alternativa intende promuovere la “cittadinanza attiva”, attraverso esperienze significative che consentano di apprendere il concreto prendersi cura di se stessi, degli altri e dell’ambiente, favorendo forme di cooperazione e di solidarietà.

La Convenzione Internazionale sui diritti dell’infanzia e dell’adolescenza sottolinea l’importanza che ogni Stato si faccia carico della preparazione dei bambini e degli adolescenti ad una vita individuale nella società, che sia sempre coerente agli ideali di pace, dignità, libertà, uguaglianza e solidarietà.

## Percorso didattico

La Prof.ssa Viviana Villa, docente di “Arte e Immagine” ha pianificato una situazione di *compito di realtà* che consentirà agli alunni di concorrere al raggiungimento di una meta comune, mediante la realizzazione e la condivisione di un unico prodotto finale. La docente è partita dal presupposto che la progettazione degli interventi didattici su un gruppo classe si fonda sulla condivisione di valori e di competenze da far acquisire agli alunni. Con gli alunni si è svilupperà un percorso didattico finalizzato alla riflessione inerente ai temi delle regole scolastiche, del bullismo e del cyberbullismo che avrà, come prodotti finali, la creazione di vignette inerenti, come progetto collettivo finalizzato alla fruibilità di tutta la scuola, o l’elaborazione di temi di riflessione da parte degli alunni.

L’insegnante porterà avanti il progetto nelle ore di alternativa alla religione cattolica, seguendo una precisa programmazione iniziale degli interventi, e ne verificherà lo sviluppo in itinere.

In questo modo:

- Si offrirà agli alunni l’occasione di un lavoro significativo e motivante;
- Gli alunni realizzeranno un prodotto finale più complesso, che favorirà il reale sviluppo di competenze trasversali.

Al centro dell’attività laboratoriale ci sarà l’operatività degli alunni: la docente illustrerà le modalità di svolgimento delle attività e i passaggi operativi.

Il percorso didattico avrà al centro “cosa l’alunno deve fare” e “come”, in gruppo e rispetto alla classe intera, ed è finalizzato alla scoperta di conoscenze significative e all’acquisizione di abilità e competenze. Tenendo presente che in una “classe reale” sono presenti anche

alunni in difficoltà, attraverso la ricerca di metodi efficaci e diversificati, verranno promosse azioni di diverso tipo per gli allievi con problemi di attenzione o livelli di partenza e prerequisiti molto bassi.

Tempi di attuazione: Il progetto sarà realizzato nelle ore annuali di lezione in aula.

Collocazione: Aula di alternativa.

Collegamenti con le altre discipline:

- Tecnologia nella scuola media;
- Italiano;
- Matematica e geometria.

## **Competenze**

In riferimento alle le otto competenze chiave proposte dal Parlamento europeo e dal Consiglio europeo del 18 dicembre 2006, nella specificità si sono prese in considerazione:

- Comunicazione nella madrelingua;
- Imparare ad imparare;
- Competenze sociali e civiche;
- Senso di iniziativa e di imprenditorialità;
- Consapevolezza ed espressione culturali.

## **Gli obiettivi didattici specifici formativi: conoscenze, abilità, finalità, competenze trasversali**

Conoscenze:

- L'alunno sviluppa delle abilità di progettazione e del lavoro di gruppo;

Abilità:

- L'alunno sa riutilizzare le strategie comunicative del fumetto e non, inerenti l'argomento scelto.

Finalità:

- Far divertire gli alunni e renderli orgogliosi di un loro prodotto.

Competenze trasversali:

- L'alunno impara metodologie appropriate, per saper leggere, capire e interpretare le immagini;

- L'alunno acquisisce l'uso del linguaggio verbale, per rielaborare quanto ha visto e prodotto;
- L'alunno sviluppa la coordinazione oculo-manuale, attraverso l'uso della mano;
- L'alunno migliora la qualità del segno grafico.

## **Metodologia**

Il percorso prevede una introduzione all'argomento, mediante delle lezioni dialogate sul tema dell'inclusione (o esclusione) in un gruppo sociale e del corretto comportamento a scuola; saranno forniti video e materiali di spunto e assegnate delle ricerche da svolgere a casa.

Successivamente l'approccio metodologico partirà dalla spiegazione del lavoro da affrontare.

L'attività sarà svolta dagli alunni delle due classi citate, al fine di creare un unico elaborato prima individuale e poi collettivo, unendo insieme i "pezzi".

La metodologia usata si prefigge l'obiettivo di:

- Integrare/discutere/valorizzare le idee del gruppo attraverso il "brainstorming";
- Favorire le espressioni creative individuali dell'alunno;
- Stimolare l'alunno all'osservazione della realtà, per trarne spunto e ispirazione.

Il progetto si propone di creare prototipi innovativi di azioni educative per fronteggiare i problemi sociali di vario genere, attraverso la creazione di un ambiente di apprendimento piacevole, di una scuola più vicina alla vita reale e alla dimensione dell'esperienza.

## **Strategie didattiche e comunicative**

- Discussioni collettive finalizzate alla scelta delle soluzioni più efficaci;
- Suddivisione dei compiti per raggiungere un obiettivo comune;
- Disegno del fumetto con la matita su foglio bianco e ripasso a china.

Elaborazione del materiale fornito dall'insegnante e suddivisione del lavoro tra gli alunni.

## **Valutazione**

Sarà valutata la qualità dei lavori, ma soprattutto l'impegno nella realizzazione e la capacità di riportare le riflessioni emerse sui temi proposti.