



Esempio di Attività didattica



di Ylenia Franco

Salve a tutti e bentrovati nel nostro appuntamento relativo all'anno di prova. La settimana precedente abbiamo parlato della **Progettazione e realizzazione dell'azione didattica – disciplinare**, per intenderci l'attività scelta tra le tante svolte nel corso dell'anno scolastico da presentare al Comitato di Valutazione. Abbiamo ricevuto in Redazione diverse richieste per fornire un esempio di attività didattica, relativa ai diversi ordini di scuola e a diverse discipline.

Il presupposto di partenza è che il docente in anno di prova deve mostrare al Comitato l'acquisizione delle competenze professionali previste. Può farlo descrivendo dettagliatamente un'attività svolta, a titolo esemplificativo di tutte le attività messe in atto durante l'anno, cercando di rispondere a ciò che richiede il Ministero.

In linea di massima, questo significa che:

- ➡ l'attività deve essere in linea con la propria cdc;
- ➡ deve contenere riferimenti alle competenze di cittadinanza europee, agli obiettivi e alle finalità previsti dalla normativa di riferimento (Indicazioni Nazionali o Linee Guida);

- deve essere inclusiva, quindi prevedere personalizzazioni dove è necessario;
- deve prevedere anche l'impegno di strategie non tradizionali (ad es. cooperative learning, didattica laboratoriale, flipped classroom, ...) se non proprio didattiche innovative (senza andare troppo oltre, si può pensare alla lezione interattiva con quiz o giochi su piattaforme online, robotica educativa, coding, ...).

CONSIGLIO per mostrare la propria competenza digitale, il materiale raccolto per l'attività didattica (foto, video, elaborati, ...) può essere organizzato su programmi di presentazione (anche il semplice PowerPoint va bene) da mostrare alla Commissione.

Per dare un supporto a tutti, che possa servire da falsariga su cui impostare la propria attività, oppure come spunto da utilizzare per arricchire il progetto già corso, si è pensato di strutturare un'attività sulle *emozioni*, argomento molto dibattuto negli ultimi tempi, utilizzabile in modo interdisciplinare e adatto a qualunque ordine di scuola, con le opportune modifiche.

La progettazione che segue è pensata per una classe terza di Secondaria di I grado, ma adatta anche per classi della Secondaria di II grado. Il progetto, come detto, è interdisciplinare, ma nell'articolazione delle fasi si possono prevedere attività di diverse discipline (italiano, inglese, matematica, ...) a seconda delle esigenze di ogni docente.

[per elaborare questa attività ho consultato questi siti, che vi consiglio per approfondire:
<https://it.pearson.com/aree-disciplinari/italiano/idee-per-insegnare/le-emozioni-vanno-a-scuola.html>,
<https://www.sostegno-superiori.it/materiali/emozioni/>]



Attività didattica svolta per l'anno di prova 2022_2023

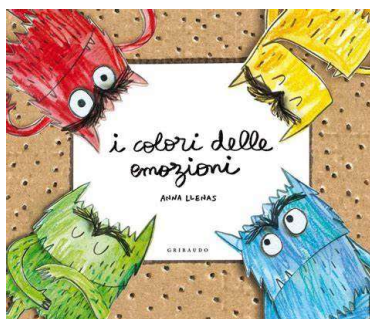
TITOLO DELL'ATTIVITÀ:	<i>Comprendere le emozioni</i>
DISCIPLINA/CAMPI DI ESPERIENZA:	TUTTE/I
PREMESSA: <i>Dopo i primi giorni di osservazione della classe ho notato come i ragazzi fossero scarsamente tolleranti fra loro ed era frequente la nascita di diverbi, anche per futili motivi. Per questo ho scelto come argomento alla base del progetto le emozioni, e ho previsto una serie di attività miranti a sviluppare l'empatia e la tolleranza.</i>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	- Capacità di riconoscere le proprie emozioni - Riflettere sulle reazioni fisiche dell'emozione provata - Riconoscere le emozioni degli altri - Sviluppare l'empatia e la tolleranza
FINALITÀ:	Il progetto si propone di agire sul gruppo classe, per sviluppare le abilità sociali, le difficoltà nell'interagire con gli altri, nel capire e gestire i propri stati d'animo e comprendere diversi punti di vista.
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	Sviluppare la capacità di riconoscere le proprie ed altrui emozioni, di riflettere sulle reazioni fisiche dell'emozione provata; sviluppare l'empatia e la tolleranza, riuscire a percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti esprimendoli in modo adeguato.
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI CITTADINANZA:	- Competenza alfabetica funzionale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza digitale
PREREQUISITI:	- Conoscenza della lingua italiana - Conoscenza dell'uso delle TIC - Comprendere ed interpretare le informazioni acquisite
Fasi, metodologie e tempi	
FASE 1	Sulla LIM mostriamo opere d'arte con volti capaci di manifestare diverse emozioni (Caravaggio, <i>Giuditta e Oloferne</i> , Michelangelo, <i>David</i> , Munch, <i>L'urlo</i> , ecc.), cerchiamo anche immagini di personaggi contemporanei che esprimono emozioni, discutiamone in classe e proponiamo come compito a casa di simulare un'emozione e scattarsi un selfie, da stampare portare in classe.
Metodologie utilizzate	LIM, discussione guidata, brainstorming
Tempo	1 h
FASE 2	Si invitano i ragazzi a riflettere sulle altre caratteristiche fisiche che manifestano un'emozione: il tono della voce, la

	postura, la posizione delle sopracciglia, ecc. poi proponiamo di manifestare un’emozione solo con il corpo o con un verso. Gli altri dovranno comprendere di quale emozione si tratta. Quest’attività può svolgersi anche in gruppo.																		
Metodologie utilizzate	brainstorming, ascolto attivo, discussione guidata																		
Tempo	1 h																		
FASE 3	Dividiamo la classe in gruppi e diamo a ciascun gruppo una situazione tipo, ad esempio “hai preso un brutto voto a scuola”, oppure “per premiarti i tuoi genitori ti regalano una cosa che desideravi da tempo”, o anche “hai litigato con il tuo migliore amico per una sciocchezza”, e via dicendo. Ogni gruppo dovrà scrivere e spiegare le emozioni che prova in quella situazione, anche più di una se nel gruppo ce ne sono diverse. Quest’attività può essere “personalizzata” dai docenti inserendo situazioni vicine all’atmosfera che si respira in classe.																		
Metodologie utilizzate	cooperative learning, brainstorming, problem solving.																		
Tempo	1 h																		
FASE 4	Anche in questa fase la classe si dividerà in gruppi (massimo 2-3). Ogni gruppo realizzerà un cartellone, riportandovi sopra 5 emozioni principali (gioia, tristezza, rabbia, paura, ansia) in una tabella, in questo modo: <table><tr><td></td><td>GIOIA</td><td>TRISTEZZA</td><td>RABBIA</td><td>PAURA</td><td>ANSIA</td></tr><tr><td>quali reazioni fisiche provoca?</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>come posso gestirla?</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Verranno quindi indicate le reazioni fisiche legate all’emozione (ad esempio, la rabbia provoca rossore in viso, accelerazione del battito, ecc.) ma soprattutto i ragazzi dovranno indicare vari modi di gestione.		GIOIA	TRISTEZZA	RABBIA	PAURA	ANSIA	quali reazioni fisiche provoca?						come posso gestirla?					
	GIOIA	TRISTEZZA	RABBIA	PAURA	ANSIA														
quali reazioni fisiche provoca?																			
come posso gestirla?																			
Metodologie	didattica laboratoriale, brainstorming, cooperative learning.																		
Tempo	2 h																		
FASE 5	Rielaborando le attività svolte finora, e ciò che è emerso dalle discussioni in classe, si inviteranno gli studenti a scrivere, in un elaborato individuale, le caratteristiche delle emozioni come hanno avuto modo di comprenderle ma soprattutto il modo di riconoscerle negli altri, e quindi aiutare i compagni che si sentono tristi, ansiosi o che sono comunque in preda a emozioni negative.																		
Tempo	1 h																		

FASE 6	Spieghiamo ai ragazzi l'importanza di comunicare le proprie emozioni, invitandoli a riflettere su momenti particolari in cui non abbiamo voluto manifestare le emozioni perché ad esempio ci vergognavamo. Chiediamo di scrivere questi momenti in forma anonima. Dopo leggeremo questi brevi componimenti anonimi. In questo modo si sensibilizzeranno i ragazzi a ciò che provano gli altri. Alla fine si discuterà insieme.
Metodologie	brainstorming, discussione guidata.
Tempo	1 h
FASE 7	L'ultima fase è quella <i>metacognitiva</i> : si riflette insieme su ciò che si è svolto e si raccolgono dalle loro impressioni spunti per applicare ciò che si è appreso nella quotidianità
Metodologie	brainstorming, metacognizione.
Tempo	1 h
PERIODO DI SVOLGIMENTO	gennaio – aprile
MODALITA' DI VERIFICA	osservazioni, elaborati

VARIANTI PER DIVERSI ORDINI DI SCUOLA:

Scuola dell'infanzia: si possono introdurre storie come “**i colori delle emozioni**” di Anna Llenas, con attività manipolative o di drammatizzazione, giochi motori.



Scuola primaria: si può proporre la visione del bellissimo “**Inside out**”, descrizioni dei personaggi, anche qui drammatizzazioni, giochi, attività grafico-pittoriche.



Tenuto conto che si tratta di un *esempio* di attività, piuttosto generico, è possibile creare dei collegamenti e approfondimenti legati alle diverse discipline:

ITALIANO: letture di brani connessi alle emozioni, su cui lavorare a livello grammaticale o antologico.

STORIA DELL'ARTE: descrivere gli stili dei quadri proposti e approfondire la storia degli autori.

SCIENZE: approfondire le reazioni fisiche connesse all'emotività.

INGLESE: trovare in testi, canzoni o poesie in lingua i passaggi che parlano di tre o più emozioni.

...

Il contenuto del nostro progetto, che mira a sviluppare competenze di carattere sociale, può benissimo collegarsi ad EDUCAZIONE CIVICA, con percorsi approfonditi di convivenza civile.

Speriamo come sempre di esservi stati d'aiuto! Se volete approfondimenti specifici o avete dubbi di qualsiasi tipo, scrivetelo nei commenti o a redazione@lavocedellascuolalive.it !

A presto!