

PROPOSTE OPERATIVE per l'accoglienza nella classe prima

(si tratta di suggerimenti da presentare al Consiglio di Classe, in modo che le attività vengano proposte e curate da tutti gli insegnanti)

PRIMO GIORNO

- ❑ Accoglienza degli alunni nelle singole classi.
- ❑ Reciproca presentazione.
- ❑ Preparazione di un cartellino segna-posto.
- ❑ Uso del diario e del libretto di valutazione.
- ❑ Consegne per il secondo giorno e i giorni successivi: materiali e strumenti di lavoro da portare, compresa una fotografia personale e l'oggetto più caro.

GIORNI SEGUENTI:

- ❑ Descrizione orale dell'oggetto a cui ogni alunno è affettivamente legato, racconto della circostanza in cui ne è venuto in possesso e spiegazione delle singole motivazioni affettive, con scambio di idee tra i ragazzi. (Meglio se disposti in cerchio, senza banchi, e se anche gli insegnanti si mettono in gioco).
- ❑ Visita della scuola, con la presenza anche di un rappresentante dei non docenti, a classi separate.
- ❑ A Roverino e a Ventimiglia Alta nei primi giorni va trovato il momento per l'assegnazione delle chiavi dell'armadietto e la trasmissione delle consegne
- ❑ Prime regole (Fare in modo che scaturiscano dai ragazzi. Es.: cartellone bianco da riempire, definizione di una regola ciascuno ed eventuale ricerca della stessa nel regolamento scolastico, ecc.).
- ❑ Completamento del lavoro sull'oggetto più significativo.
- ❑ Inizio cartellone "Wanted", non con foto-tessera, ma con fotografie personalizzanti.

SUCCESSIVAMENTE:

- ❑ Completare il cartellone "Wanted"
- ❑ Giochi per sviluppare l'armonia del gruppo e per scoprire se stessi con il gioco.
- ❑ Scheda n.1/2, 3/4, 5/6,7/8 sull'accoglienza (dai materiali di lavoro dell'antologia "Biblioteca" ed. Lattes: "Il mio autoritratto", "La mia carta d'identità", "I miei interessi", "Se io fossi .", "Io vivo con... ",

ATTIVITÀ DI ACCOGLIENZA PER LE CLASSI PRIME

Fase: accoglienza.

Tempo: settembre.

Riferimento: in *L'Animazione a Scuola* (Quaderni di animazione e di formazione - Edizioni Gruppo Abele) "*Prima accoglienza nelle classi di passaggio*": L'isola del tesoro pag. 27.

OBIETTIVI:

i ragazzi attraverso questa attività potranno:

- conoscere l'esistenza e la funzione di determinati luoghi significativi nell'edificio;
- leggere la pianta di ogni piano dell'edificio e riconoscerne i segni convenzionali;
- stabilire corrispondenze tra la pianta e la realtà, cioè usare la carta per orientarsi;
- verbalizzare descrizioni (posizione, dimensione, orientamento delle stanze...);
- verbalizzare istruzioni (percorsi).

MATERIALE NECESSARIO:

- blocchetto appunti per ogni ragazzo e/o per ogni gruppo
- colori
- colla
- forbici

MATERIALE DA PREPARARE:

- ingrandimento della pianta della scuola (fotocopie dei diversi piani)
- fotocopie piccole delle piante: due per gruppo
- simboli da incollare sulla fotocopia grande per rappresentare le stanze
- buste con le istruzioni
- premio

**esempio pratico di ATTIVITA' DI ORIENTAMENTO (ACCOGLIENZA)
per gli ALUNNI delle CLASSI PRIME di VENTIMIGLIA ALTA**
(naturalmente questa attività può essere trasformata ed adattata agli altri plessi)

- Dividere la classe in 4 gruppi, a ciascuno consegnare la pianta della scuola (le carte sono 2, su ciascuna ci sono anche i piani intermedi), si spiega che, con l'aiuto della carta, faremo un giro della scuola per conoscerla meglio e scoprire cosa c'è e chi c'è dietro le porte...
- si spiega anche che la loro attenzione deve essere massima, così come lo sforzo di capire la carta (far notare soprattutto le scale, che sono l'unico indizio per capire dove si cambia di piano), perchè al ritorno in classe dovranno affrontare una specie di caccia al tesoro costituita da una serie di indovinelli; si suggerisce di prendere appunti e di usare la carta per sapere sempre dove si è;
- prima di partire, si attira l'attenzione sul 2° piano, si aiutano gli alunni ad individuare la propria classe, per orientare la carta si può usare il mare come punto di riferimento;
- si esce dalla classe:
 - divisi in 2 gruppi, ciascuno con un insegnante (in momenti successivi).

ATTIVITA' FUORI DALLA CLASSE (calcolare circa 40'):

- quando si è nel corridoio orientare di nuovo la carta (dove sono le scale?), dove siamo adesso?
- percorrere il corridoio facendo notare la distribuzione degli spazi (classi, laboratori, servizi)
- incoraggiare a prendere appunti veloci, magari sulla mappa stessa
- rispondere alle domande dei ragazzi
- successivamente salire al piano di sopra e poi scendere sotto, fornendo le informazioni necessarie

N.B. è bene che gli insegnanti che non conoscono bene l'edificio, si facciano aiutare da qualcuno "del posto".

ATTIVITA' IN CLASSE: Caccia al tesoro (60')

- Si consegna ai gruppi una busta con le domande, raccomandando di risolverle nell'ordine dato; alcune domande sono uguali per tutti, altre diverse per i diversi gruppi; si avrà cura di ordinare le domande in modo che i gruppi escano dall'aula uno dopo l'altro, sempre accompagnati da 1 insegnante, mentre l'altro resterà in classe

GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 3	GRUPPO 4
1	2	3	4
4	1	2	3
3	4	1	2
2	3	4	1
5	5	5	5

CONTENUTO DELLA BUSTA

(naturalmente l'ordine delle domande non sarà questo per tutti i gruppi)

1. su questo foglio è disegnata la MAPPA della scuola; sul foglio relativo al piano della vostra classe è indicata **solo** la posizione della 1... *(la propria classe)* ed una serie di ? che dovete individuare: scrivete accanto a ? di quale locale (aula, laboratorio o servizio) si tratta

1	2	3	4
cucina	gabinetto maschi	laborat. scientifico	biblioteca
2C	1A*	2A	1B*
aula medica	laborat. informatica	gabinetto femmine	aula tastiere

* ovviamente eliminare la classe di appartenenza

PUNTI 3 (1 per ogni risposta esatta)

2. - scegliete una legenda per illustrare il mare, indicatela sul foglio della mappa e collocate il simbolo al posto giusto
 - colorate di blu le scale che dal nostro piano scendono, in rosso quelle che dal nostro piano salgono e rispondete:
 →in quali occasioni percorrete le scale blu? e quando invece quelle rosse?
 →quanti gradini ci sono nelle scale rosse? (19) oppure in quelle blu (53) (alternare)
4 PUNTI (1 per ogni risposta esatta)
 →Se avete bisogno di andare a controllare, 1 di voi può uscire (penalità: **1 PUNTO** ogni 60'')
3. eseguire il seguente compito: tempo a disposizione : 15'
 (chi non rispetta l'orario verrà penalizzato di **3 PUNTI**)

1	2	3	4
recatevi in SEGRETERIA e andate a cercare <u>informazioni</u> su che cosa si fa e a cosa serve questo ufficio, quante persone ci lavorano, con quale orario, ecc.	andate nell'aula prof. e <u>descrivete</u> tutto quello che c'è. Se ci trovate un prof., intervistatelo sulla funzione di questa aula	andate dalla bidella del nostro piano e chiedetele di mostrarvi <u>cosa c'è</u> nell'aula medica, chi la usa, quando, e in quali altre circostanze viene utilizzata	chiedete ad una <u>bidella</u> quali sono i loro ambienti di lavoro, quanti sono i bidelli, che orari fanno, quali sono le loro responsabilità, ecc.

Riportate sul foglio predisposto (*fornirlo e accertarsi che lo usino*) il risultato delle vostre investigazioni; se si è risposto a tutte le domande **5 PUNTI**

4. nelle carte degli altri 2 piani collocate al posto giusto le seguenti indicazioni date alla rinfusa: aula proiezioni - palestra - 1° aula CTP - 3A - presidenza - gabinetti del 1° piano - mensa - telefono - cucinetta bidelli 1° piano - spogliatoio;
PUNTI 0,5 per ogni risposta esatta
5. sono rimaste alcune porte misteriose: se le hai notate, durante il giro della scuola, trova sulla carta dove si trovano e indicale con un'apposita legenda;
PUNTI 2 per ogni risposta esatta

GRANDE GIOCO FINALE: (circa 30')

A questo punto (dopo 60' dalla consegna della busta) i gruppi dovranno aver terminato tutti i quesiti. Si fa immediatamente la correzione (per guadagnare tempo la si può fare man mano che consegnano) e si stabilisce il punteggio di ogni gruppo. POI:

- ☺ si consegna ad ogni gruppo una busta contenente 8 simboli (diversi per ogni gruppo)
- ☺ L'insegnante "chiamerà" i vari locali presenti sulla carta allargata della scuola e i gruppi dovranno riempirla opportunamente incollando il simbolo corrispondente.
1 PUNTO per ogni risposta esatta.
- ☺ Si procede alla somma finale e alla designazione del gruppo vincitore

PREMIO PER I VINCITORI : gagliardetto o altro a scelta

L'indomani del gioco: riflessione sulle modalità del lavoro di gruppo.

TEMPI:

l'ideale sarebbe fare la 1° parte (quella in classe) all'ultima ora della mattinata; per proseguire poi con calma con la seconda parte, che richiederà 60' + 30' minimi.

In questo modo si avrà tutto il tempo di concludere, festeggiare, sistemare la classe.

Bisogna evitare a tutti i costi che il gioco resti interrotto a metà

Prima di iniziare l'attività si dovrà avvisare il personale non docente, in modo che possa aiutare.