

ISTITUTO COMPRENSIVO SAN LEONE IX

SESSA AURUNCA

Via San Leo - 81037

SESSA AURUNCA (CE)

Ambito CE-11 – Tel. Direzione /Segreteria 0823/937033 - 0823/1656126-

Fax 0823/935040 Codice fiscale: 95015570617 - codice univoco UFIQ4Z

Pec: CEIC8AY008@PEC.ISTRUZIONE.ITe-mail:ceic8ay008@istruzione.it₂

sitoweb:www.icsanleone.gov.it

PROGETTO ACCOGLIENZA SSPG ANNO SCOLASTICO 2024-25

PREMESSA

L'accoglienza degli alunni è ritenuta un momento altamente qualificante del nostro Istituto. I primi giorni di scuola segnano per gli alunni e le famiglie l'inizio di "un tempo nuovo", carico di aspettative ma anche di timori. Il periodo dell'accoglienza è fondamentale per il proficuo avvio del percorso formativo dell'alunno. Una didattica flessibile, unita all'utilizzazione di diversi tipi di linguaggio, permette di instaurare un clima sereno e collaborativo, e di dare a tutti la possibilità di esprimersi e di integrarsi.

Si realizza attraverso un percorso di collaborazione degli insegnanti delle classi I, II e III della scuola secondaria di I grado e viene attivato affinché l'alunno si senta a proprio agio e viva il passaggio di ordine senza difficoltà, riuscendo a relazionarsi con gli altri nel modo che gli è più congeniale. Ciò lo condurrà a realizzare il proprio percorso formativo in modo sereno e senza traumi.

FINALITÀ

- ✓ Facilitare un progressivo adattamento alla realtà scolastica, attraverso l'esplorazione di uno spazio accogliente, sereno e stimolante per una positiva socializzazione (alunni nuovi)
- ✓ Rinnovare e consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica (alunni frequentanti)

OBIETTIVO GENERALE

- ✓ Promuovere l'autonomia, la relazione con gli altri, l'accettazione dell'ambiente scolastico e delle sue regole

OBIETTIVI

1. Conoscere l'ambiente scolastico;
2. Presentare sé stessi, conoscere gli altri, socializzare, imparare a star bene con gli altri;
3. Imparare ad organizzarsi;
4. Condividere con altri le proprie emozioni, amplificate dal periodo di distanziamento sociale appena vissuto;
5. Conoscere i ragazzi che già frequentano la scuola;
6. Potenziare abilità di base (saper ascoltare, saper parlare, saper scrivere saper osservare)

BISOGNI

- Affettivi: ascolto, comprensione, comunicazione, sicurezza, stabilità e accettazione;
- Cognitivi: curiosità, scoperta, esplorazione, gioco e comunicazione;
- Sociali: contatto con gli altri, relazione e partecipazione.

DESTINATARI

- Tutti gli alunni della scuola secondaria di I grado

TEMPI

- Classi I: i primi cinque giorni di scuola
- Classi II-III: i primi tre giorni di scuola

SPAZI E STRUMENTI

- Aule, palestra, auditorium, laboratorio di informatica, laboratorio linguistico, laboratorio musicale, laboratorio di arte.
- Attrezzi ludici, giochi didattici, fogli da disegno di diverse dimensioni, colori di vario genere, colla, pennelli, materiale strutturato e non.

A CHI È INTITOLATA LA NOSTRA SCUOLA

FRANCESCO DE SANCTIS

Francesco Saverio De Sanctis (Morra Irpina, 28 marzo 1817 – Napoli, 29 dicembre 1883) scrittore, politico, Ministro della Pubblica Istruzione e filosofo italiano. Fu tra i maggiori critici e storici della letteratura italiana nel XIX secolo.

Nasce a Morra Irpina, in Campania, nel 1817. Si trasferisce a Napoli presso uno zio per studiare e qui insegna filosofia, storia e letteratura in scuole private e collegi militari. Nel 1839 aprì una propria scuola privata di lingua e grammatica, che mantenne anche dopo la nomina a professore presso il Real Collegio Militare della Nunziatella (1841). Nel 1848 assiste agli eventi che caratterizzarono l'Italia e l'Europa. De Sanctis per aver preso parte all'insurrezione napoletana, fu destituito dalla Nunziatella e accettò un posto di precettore presso un nobile di Cosenza; nel dicembre 1850 venne arrestato e rimase in carcere fino al 1852. Liberato ma espulso dal Regno di Napoli, De Sanctis andò esule a Torino (1853), dove visse dando lezioni private e scrivendo articoli per giornali e riviste; organizzò quindi un corso di conferenze dantesche che suscitarono notevole interesse e lo resero noto, tanto che nel 1856 fu chiamato a insegnare letteratura italiana al Politecnico di Zurigo.

Dopo l'unità d'Italia ritorna alla politica. Nel 1860 rientrò dalla Svizzera e s'impegnò nell'azione politica, divenendo deputato e ministro della Pubblica Istruzione del neonato Regno d'Italia (1861-62). Diresse quindi (1863-65) il quotidiano "L'Italia", organo dell'Associazione Unitaria Costituzionale, perseguendo l'obiettivo di formare un raggruppamento di "Sinistra giovane". Non rieletto deputato dal 1865, De Sanctis si concentrò esclusivamente sugli studi critico-letterari. Nel 1871 fu chiamato a ricoprire la cattedra di letteratura comparata presso l'università di Napoli, dove tenne quattro corsi su Manzoni (1872), sulla scuola cattolico-liberale (1872-73), su Mazzini e la scuola democratica (1873-74), su Leopardi (1875-76). Dopo la caduta della Destra storica (1876) De Sanctis tornò alla politica attiva e fu nuovamente ministro dell'Istruzione (1878 e 1879-81). Quindi, seriamente ammalato agli occhi, si ritirò a Napoli, dove morì.

Nella vita di De Sanctis si intrecciano interessi politici, storici e letterari, dando vita ad un'opera molto importante, la Storia della letteratura italiana. L'opera viene pubblicata a Napoli nel 1870 e viene concepita dall'autore come un'opera da utilizzare nei licei. Non si tratta di un semplice pretesto, in quanto in un periodo in cui la storia nazionale diventa così importante, è assolutamente necessario intrecciare la letteratura con gli avvenimenti storici. Le altre Store della letteratura del Settecento e dell'Ottocento erano più che altro rivolte a

studiosi ed eruditi piuttosto che studenti: la novità sta dunque nel fatto che la Storia del De Sanctis viene concepita in modo nuovo e indirizzata, per la prima volta, a studenti del Liceo.

La Storia della letteratura italiana viene pubblicata per la prima volta in due volumi, poi divisa in 20 capitoli. Rispetto alla storia letteraria moderna, ciò che emerge è un certo sbilanciamento verso il passato. La letteratura del de Sanctis si concentra quindi più sulle opere del passato, più distanti e che richiedono più sforzo e interpretazione. De Sanctis ,tuttavia non trascura i suoi contemporanei, infatti in alcuni saggi, ad esempio, si occupa di Emile Zola.

Cosa fare in caso di incendio

In presenza di fiamme o fumo, allontanarsi rapidamente dal locale chiudendo la porta dietro di sé ed avvisare immediatamente gli addetti alle emergenze.

- ✓ In presenza di fumo sulle vie di esodo in quantità tale da rendere difficoltosa la respirazione, camminare chini, respirare tramite un fazzoletto o un pezzo di stoffa possibilmente bagnato.
- ✓ Nel caso non fosse possibile lasciare il locale per impedimenti dovuti a fiamme, fumo e calore, restare nell'ambiente in cui ci si trova chiudendo la porta di accesso e se possibile sigillando eventuali fessure con indumenti possibilmente bagnati.
- ✓ Le finestre, se il locale non è invaso dal fumo, devono essere mantenute chiuse, salvo il tempo necessario a segnalare la presenza ad eventuali soccorritori.
- ✓ E' vietato, a chiunque non abbia una preparazione specifica, tentare di spegnere gli incendi con le dotazioni mobili esistenti è comunque vietato usare acqua per spegnere eventuali focolai di incendio in prossimità di apparecchiature o quadri elettrici.
- ✓ Se l'incendio ha coinvolto una persona, impedirgli di correre obbligandola, anche con forza, a distendersi a terra e tentare di soffocare le fiamme con indumenti, coperte o altro.

Cosa fare in caso di terremoto

I terremoti non danno alcun preavviso e avvertimento. quando sopraggiunge una scossa di terremoto la cosa migliore da fare è proteggersi!

solo se ci si trova al piano terra in prossimità di una uscita sicura (che non preveda ad esempio percorsi sotto cornicioni, stucchi decorativi o elementi sporgenti, vetrate) potrà essere opportuno dirigersi verso di essa e raggiungere rapidamente un luogo sicuro all'aperto.

per proteggersi ci si dovrà: σ riparare sotto i banchi, le scrivanie, le cattedre tenendo le mani dietro la nuca ed abbassando la testa tra le ginocchia; σ

proteggere la testa con qualunque oggetto utile (anche ad es. una seggiola).

σ allontanare da finestre o da superfici vetrate; σ allontanare da oggetti (ad es. lampadari, proiettori), scaffali o mobili che possono cadere;

sostare in prossimità di strutture (colonne, travi, muri) portanti;

sostare agli angoli delle pareti libere da vetrate o da oggetti appesi; se possibile si cercherà di aprire la porta del locale al fine di evitare che a seguito della scossa la sua apertura possa diventare difficoltosa.

al termine della scossa si dovrà attendere il consueto suono di evacuazione generale. infatti, al termine della scossa il personale interno facente parte della squadra di emergenza, appositamente designato ogni anno dal dirigente scolastico, e la cui composizione deve essere a conoscenza di tutto il personale scolastico, procederà con sollecitudine ad effettuare una ricognizione speditiva dell'edificio, al fine di accertare l'assenza o meno di lesioni e che le vie di fuga siano percorribili in sicurezza.

solo una volta verificata la sussistenza delle condizioni di sicurezza per effettuare l'evacuazione verrà impartito e diffuso il segnale di evacuazione.

se non si ricevono disposizioni diverse da parte dei componenti della squadra di emergenza si procederà ad evacuare l'edificio utilizzando le consuete vie di emergenza verso i punti di raccolta assegnati.

durante l'evacuazione valgono le stesse raccomandazioni per l'evacuazione in caso di incendio, ovvero:

cercare di mantenere la calma;

non utilizzare mai gli ascensori e non sostare mai sulle scale;

non perdere tempo per recuperare oggetti personali (comprese giacche, borse, oggetti di valore, cellulari, ecc.) o per terminare lavorazioni o altro (ad esempio salvataggio di lavori informatici);

non gridare; σ non correre; σ non spingere. σ non rientrare mai nell'edificio prima di aver ricevuto indicazioni dai responsabili dei punti di raccolta. in particolare, durante l'evacuazione a seguito di una scossa di terremoto è importante procedere con cautela cercando di evitare di procedere vicino a possibili situazioni di pericolo (ad es. strutture labili, oggetti appesi, mobili non ancorati al muro o vetrate).

il personale specificatamente addetto provvederà a chiamare i soccorsi; a tale riguardo è importante cercare di non utilizzare i cellulari per evitare di rendere difficoltose o impossibili le comunicazioni. il personale addetto, membro della squadra di emergenza, provvederà a svolgere i compiti specificatamente assegnati; in particolare a staccare il gas, la corrente elettrica ed eventualmente l'acqua. i collaboratori scolastici di piano, ove presenti, provvederanno a verificare la presenza di studenti (che devono muoversi all'interno della scuola sempre sotto la vigilanza del personale scolastico) nei bagni o lungo i corridoi.

una volta raggiunto il punto di raccolta esterno assegnato bisogna avere cura di tenersi lontani dall'edificio, dagli alberi, dai lampioni o dalle linee elettriche. ogni docente dovrà dare informazione al responsabile del punto di raccolta sulla propria presenza, segnalando eventuali rischi di cui si è venuti a conoscenza, indicando la possibile presenza all'interno di altre persone e fornendo tutte le ulteriori informazioni utili.

il responsabile del punto di raccolta provvederà a comunicare con gli eventuali soccorsi e con il dirigente scolastico. di seguito i comportamenti da tenere in caso di evacuazione, per i docenti e per gli studenti, preceduti dalle disposizioni preventive, già affissi in ogni classe e come normalmente adottati, anche in riferimento alle periodiche esercitazioni, e che rimangono validi in caso di evacuazione dopo il terremoto.

Il diario

Uno degli accessori indispensabili per la scuola, dopo lo zaino, è il diario.

Il diario di scuola è il compagno ideale, quello che custodisce ricordi, canzoni, fotografie, disegni, immagini e dediche da parte dei nostri amici e compagni di classe.

In realtà, il diario ha un uso differente perché è il mezzo con cui riuscire a gestire e organizzare il proprio percorso di formazione, dai compiti, alle interrogazioni e comunicazioni, fino alle date delle verifiche.

Ma come si fa ad organizzare al meglio un diario scolastico? Ecco alcuni consigli utili e, soprattutto, facili da mettere in pratica.

1. Usare penne e matite giuste

Per scrivere compiti e comunicazioni importanti è importante utilizzare le penne giuste.

Ad esempio, per distinguere le comunicazioni alla famiglia dai compiti, il consiglio è usare penne di diverso colore, in modo da notare subito la differenza e riuscire a organizzare bene la giornata.

2. Parola d'ordine organizzazione

Alcuni diari sono provvisti di tabelle, schede e calendari. Bene! Usali per dividere gli impegni e mettere in evidenza le scadenze scolastiche.

Le tabelle e i calendari, ad esempio, sono un ottimo modo per tenere sotto controllo l'avvicinarsi di una verifica.

3. Scrivi subito le cose importanti

Se ti capita di dimenticare gli impegni, come eventi sportivi o i compleanni degli amici, il consiglio è di agire in anticipo scrivendo tutte le date e gli appuntamenti importanti sulle pagine del diario.

4. I compiti

Per quanto riguarda i compiti, la soluzione per non dimenticarli e andare a scuola preparato è scriverli sul giorno in cui bisogna consegnarli.

Quindi, evita di appuntare i compiti da fare sulla pagina del giorno in cui ti vengono assegnati.

5. Evidenzia i tuoi progressi e successi scolastici

Il tuo diario deve parlare di te e del tuo percorso scolastico.

Un buon metodo per andare a scuola carichi e super positivi è segnare sul diario tutti i propri progressi e conquiste.

Rileggendo queste pagine, troverai la grinta per affrontare anche quelle giornate in cui tutto ti sembrerà grigio e negativo.

CLASSI PRIME

GIORNO 1

SALUTO DELLA DS NELL'AUDITORIUM

→ **La nostra scuola (F De Sanctis)**

→ **Attività: “Cominciamo dal nome”**

I ragazzi preparano un “*segnaposto*” con un foglio A4, sul quale poi scrivono e colorano il loro nome: è il primo segno della loro presenza a scuola.

Istruzioni per il “segnaposto”:

1. Piegare a metà il foglio A4
2. Piegare a metà una seconda volta
3. Riaprire l'ultima piega e sovrapporre le due alette in modo da creare la base del segnaposto.

✓ **La sicurezza: comportamenti da tenere in caso di terremoto o incendio.**

✓ **Attività: La mia carta d'identità**

Su un foglio realizza il tuo ritratto e scrivi accanto i tuoi dati anagrafici, i tuoi hobby...

La nostra scuola: presentazione delle attività, del Regolamento d'Istituto, del P.E.C. e del regolamento della classe

N. B. Regolamento di Istituto e P.E.C. sono disponibili sul sito Web, nella sezione PTOF

Telefono senza fili

Come si gioca:

- Il docente sceglie una frase e la sussurra all'orecchio di un alunno
- L'alunno, a sua volta, la bisbiglia a chi gli sta a fianco, e così via.
- L'ultimo giocatore deve ripetere la frase ad alta voce. Grasse risate assicurate
- Più la frase scelta sarà lunga e complessa, più il risultato sarà esilarante e inaspettato!
- **Circle time sulle favole “Il lupo e l'agnello” e “La lepre e la tartaruga”**

GIORNO 2

- ✓ **Attività: visione del film “Luca”.** A seguire, **dibattito sul film** (prima e seconda ora – Aula magna)

Chi avesse problemi, può scegliere un film diverso su Raiplay:

<https://www.raipaly.it/genere/Film-per-ragazzi-6e567ae1-4d10-4894-8002-00f79fea4b21.html>

- ✓ **Disegna e colora** *il personaggio che ha maggiormente attirato la tua attenzione*
- ✓ **Attività: Paroliamo** *(Scelta di lettere da parte del docente e utilizzo di esse per comporre il maggior numero di parole con le quali scrivere, poi, delle frasi)*
- ✓ **Il diario e l'importanza del suo utilizzo**
- ✓ **Alla quarta e quinta ora gli alunni del plesso De Sanctis si riuniranno nell'Aula magna per imparare l'inno della scuola e l'inno nazionale, con il prof. Vellucci**

-

GIORNO 3
PLESSO DE SANCTIS

✓ **CONOSCI IL TUO CORPO**

Attività sportiva con esperti esterni (solo per le classi IC, IB e IA)

I C: inizio ore 9

IB: inizio ore 10

IA: inizio ore 11

GLI ALUNNI DEVONO PORTARE LA TUTA E LE SCARPE DA GINNASTICA

✓ **ATTIVITÀ UNPLUGGED**

ESPRIMI TE STESSO (UNIT. 6.)

FARE O NON FARE PARTE DI UN GRUPPO (UNIT. 2)

Materiali necessari: fotocopie a colori pag. 6; fotocopie per tutti gli alunni pagg. 5 e 13.

- ✓ **Attività: Inventa un racconto sul tema “Il mio amico (o amica): com'è, come vorrei che fosse. Scrivilo e poi leggilo alla classe**

- ✓ **Dettatura orario provvisorio/definitivo delle attività didattiche**

Plessi Lauro e San Can Carlo

Visione film. A seguire dibattito

"Il gioco del dizionario" è un'attività che permette di giocare con le parole e riflettere sulle loro caratteristiche grammaticali.

L'elenco di definizioni dei termini presenti nel file è a titolo di esempio, ma può essere integrato come si ritiene più opportuno.

Ascolta la definizione delle parole che ti darà l'insegnante. Poi, una volta individuata la parola che

secondo te corrisponde a ciascuna definizione, scrivila sul quaderno, senza pronunciarla ad alta voce e indica

- ✓ se si tratta di un nome individuale o collettivo, concreto o astratto;
- ✓ se è un nome maschile o femminile;
- ✓ se è un nome usato al singolare o al plurale.

Successivamente scrivi una frase utilizzando la parola individuata.

Per ogni parola verranno attribuiti dei punti secondo il seguente schema:

3 punti se viene indovinata la parola di cui è stata data la definizione.

2 punti se viene indicata correttamente la tipologia della parola (nome individuale o collettivo; nome concreto o astratto).

1 punto se viene indicato correttamente il genere della parola (maschile o femminile).

1 punto se viene indicato correttamente il numero della parola (singolare o plurale).

3 punti se la frase formata è corretta.

Si procede in questo modo per ogni definizione.

Definizioni

Albero Ogni pianta con fusto legnoso e rami.

Palla Sfera da gioco in gomma, cuoio o altro materiale.

Zanzara Insetto che punge e succhia il sangue di uomini e animali.

Gregge Gruppo di pecore sotto la guida di un pastore.

Vacanze Durante quelle estive le scuole restano chiuse.

Stelle Corpi celesti che brillano nel cielo di notte.

Cane L'animale domestico considerato il miglior amico dell'uomo.

Flotta Gruppo di navi che viaggiano insieme.

Biciclette Veicoli a due ruote azionati pedalando.

Futuro Periodo di tempo che viene dopo il presente e che rappresenta tutto ciò che deve ancora accadere.

Farfalla Insetto con ali colorate e delicate che vola sui fiori.

Aquilone Giocattolo volante di varie forme e colori sospeso in aria grazie a un filo e al vento.

Stormo Gruppo di uccelli che volano nello stesso modo.

Tifo Lo fa chi sostiene appassionatamente la propria squadra del cuore.

Sole La stella intorno alla quale ruota la Terra e che brilla nel cielo dandoci luce durante il giorno.

Palestra Ampio locale chiuso e attrezzato per l'esecuzione di esercizi ginnici e di allenamenti sportivi.

Guscio Rivestimento esterno delle uova o di frutti come la noce e la nocciola.

Lana Fibra tessile animale proveniente dalla tosatura delle pecore.

GIORNO 4

Plesso De Sanctis

- ✓ **Laboratorio sul Coding curato dai proff. Monaco e Ventura**

I A: seconda ora

I B: terza ora

I C: quarta ora

Per tutti i plessi:

- ✓ **Attività: "I tre doni"**

Attraverso una situazione simulata, l'insegnante si presenta in qualità di re/regina del regno - classe; i ragazzi del gruppo rappresentano gli ambasciatori di regni lontani venuti a chiedere udienza. Per ottenerla, dovranno portare tre doni al regnante. Soltanto chi riuscirà a portare i doni giusti avrà accesso al regno.

E' importante che gli ambasciatori rispettino una regola fondamentale legata alla soluzione del gioco: prima di parlare dovranno presentarsi con NOME - COGNOME - CITTA' DI PROVENIENZA (es. "Io sono l'ambasciatore Mario Rossi da Milano").

Ogni alunno - ambasciatore potrà intervenire liberamente ogni volta che vuole, portando doni scelti a suo piacimento. Inizialmente i ragazzi proporranno doni qualsiasi, dopo qualche giro inizieranno ad intuire che la scelta dei doni è legata a un criterio: le iniziali di nome - cognome - città. Ad esempio Mario Rossi da Milano dovrà portare una matita, un rospo, ma non un computer, per es.). Viene ufficialmente ammesso nel regno chi porta tre doni giusti (es. nel caso di Mario Rossi da Milano: Marmitta, Rospo, Motorino).

Nel caso vi siano solo uno o due doni giusti, è necessario specificare quali sono accettati e quali sono rifiutati ("accetto la matita e il rospo, ma non il computer").

OSSERVAZIONE

L'osservazione attenta può rivelare alcune interessanti dinamiche individuali e collettive: la capacità di mettersi in gioco, la capacità di autoregolazione del gruppo, oltre che alcuni atteggiamenti specifici: la tenacia, la tendenza alla prevaricazione, il rispetto delle regole, l'esclusione e l'auto - esclusione.

✓ **Attività: “La scatola dei sogni”**

Gli alunni scrivono o rappresentano con un disegno il loro sogno per il futuro, lo leggono o spiegano ai compagni e poi lo inseriscono nella “scatola dei sogni” che rimarrà in classe fino al termine dell'anno, momento in cui si potrà verificare se tali sogni si sono modificati.

✓ **Attività: “Per vedersi, bisogna toccarsi”**

Questo è un modo di dire, diffuso nella Bassa Pianura Padana, per indicare che la nebbia è fitta. Pensando ai ragazzi, viene da dire che, pur non essendo immersi nella nebbia, anche loro - quando sono interessati ad un oggetto - ad esempio il cellulare dell'amico, la prima richiesta che fanno è “fammi vedere” e allungano la mano per toccarlo.

L'emergenza provocata dalla pandemia ci ha richiesto proprio di modificare il modo di relazionarci e di comunicare: occorre vedere senza toccare!

Il percorso laboratoriale prende avvio dalla lettura del racconto di Yuchi Kimura, In una notte di temporale, i cui protagonisti trovano il modo di avvicinarsi e consolarsi nell'inconsapevolezza delle loro identità.

Consegna. Narrate come il lupo e la capretta, dopo essersi trovati faccia a faccia, continuano a coltivare la loro amicizia, il piacere di chiacchierare, l'incanto condiviso nel guardare la luna che sorge in cielo,

l'affiatamento nel vivere avventure, il puro piacere di stare insieme. I due animali, consci del fatto che la propria identità è incompatibile con quella dell'altro, sono costretti a compiere i necessari aggiustamenti: con grande pazienza e fiducia, decidono di mantenere tra di loro un metro di distanza.

IN UNA NOTTE DI TEMPORALE, di Yuchi Kimura

Pioveva a dirotto quella sera. Goccioloni cadevano al suolo colpivano ogni cosa: i prati, gli alberi, il sentiero. Colpivano anche il corpicino di una capretta bianca che, senza pensarci, si rifugiò in una capanna abbandonata sul pendio della collina. Si mise a riposare nell'oscurità aspettando tranquillamente che il temporale finisse. Quando qualcuno entrò nella capanna. Chissà chi era. La capretta si nascose e drizzò le orecchie.

“Che paura! Chi sarà mai? Io, qui da sola, a tremare dal freddo e dalla paura...” *Tic, toc, tic, toc.* Passi. Qualcosa di duro batteva sul pavimento. Sembrava proprio il rumore degli zoccoli delle capre. Doveva sicuramente essere una capra! La capretta, sollevata, si rivolse al nuovo arrivato: “Ah sto già meglio... ehm ehm... bel temporale, vero?”

“Come? Chi ha parlato? C'è qualcuno qui dentro? (tosse). Con questo buio, (tosse) non si vede un accidente”.

La capretta un po' stupita rispose:

“Sono appena arrivata anch'io! Ma non è poi così terribile”.

(tosse)“Ma sì, è vero... mi sono trascinato sotto il temporale, ma per fortuna ho trovato questo rifugio”.

Tirò un sospiro di sollievo ed appoggiò il bastone sul pavimento. Già: quell'ombra con il bastone, non era mica una capra, ma un lupo! Per di più era un lupo con la bocca grossa così, che andava ghiotto di carne di capra!

“Che sollievo che ci sia anche tu!”

La capra però non aveva ancora capito che il suo compagno fosse un lupo. “Anch'io, (tosse) se fossi capito in questa capanna da solo, in una notte di temporale, mi sarei sentito un po' a disagio...”

Anche il lupo non aveva capito che il suo compagno fosse una capra! “Ahi, ah... che male...” “Stai male?”

“Mi sono ferito ad una zampa, con questo buio mi sono inciampato e...” “Poverino! Allungale pure verso di me”.

“Oh, grazie, così va molto meglio”. (tosse)

“E devi anche esserti beccato un raffreddore!”

“Lo penso anch'io. Non sento per niente gli odori”. “Beeeee, ora capisco perché hai questa voce così rauca...” “Ah ah ah, deve essere per questo”.

La capretta sentendo la risata del lupo, stava per dire “che voce profonda da lupo”, ma pensava che fosse scortese detto ad una capra e lo tenne per sé. Anche il lupo stava per dire: “che voce stridula da capra”, ma pensava fosse scortese detto ad un lupo e preferì tacere.

“Da dove vieni?”

“Vengo da un luogo impervio.”

“Vivi in un luogo impervio? Non è pericoloso?”

“No, assolutamente no. E' un po' scosceso, ma è molto bello.” Questo posto impervio era la valle dei lupi.

“Però, che coraggio. Io vengo dalle colline verdeggianti e lì nulla è scosceso” “Ah, che invidia! Da quelle parti c'è tanto buon cibo!”.

Il cibo erano le capre.

“Eh sì, ce n'è in abbondanza”.

Rispose la capretta, pensando si trattasse di erbetta fresca. In quel momento si sentì il brontolio delle loro pance.

“Ho una gran fame da lupo!”

“Eh?? ... Ah ah ah! Bella battuta! Anch'io ho una gran fame da... lupo!” “Vorrei avere qualcosa da mettere sotto i denti proprio adesso!”

“Stavo proprio pensando la stessa cosa! Gnam gnam!”

“Io di solito vado a cercare da mangiare nei dintorni, ai piedi della montagna” “Anch'io faccio così!” “Dalle tue parti il cibo è buono?” “Sì è molto buono

e... profumato!"

"Anche il mio! E anche morbido da masticare".z l'acquolina in bocca!"

"Anche a me!"

E contemporaneamente:

"Che buona l'erba!"/"Che buona la carne!" Ma il fragore di un tuono coprì quelle parole.

"Sai da bambino ero magrolino e mia madre mi diceva sempre: mangia, mangia ancora!" "Ma guarda! Anche la mia mi diceva: se non mangi abbastanza non riuscirai a scappare! Ti mancherà il fiato per correre!"

"Ah ah ah! ci assomigliamo veramente molto io e te!"

"Beeee!!! Sì, sicuramente ci assomigliamo molto, anche se non ti vedo!" Ci fu un lampo e l'interno della capanna si illuminò a giorno.

"Ah, mi sono girato, mi hai visto? Ci assomigliamo?" "No... sono rimasta abbagliata ed ho chiuso gli occhi".

Improvvisamente il boato di un tuono fece tremare la capanna. "Aiuto!" I due si strinsero.

"Ah, scusami, è che mi sono spaventato!" "Non importa, anch'io ho avuto paura!"

"Però, ci assomigliamo molto, vero?" "Sì! Abbiamo avuto la stessa reazione".

"Domani potremmo incontrarci e andare a mangiare insieme!"

"Va bene. Pensavo che sarebbe stata una pessima serata e invece... ho incontrato un buon amico! E si è rivelata una bellissima serata! grazie... a te! "

"Guarda il temporale è cessato!" "Oh, è vero..."

Tra le nuvole cominciavano ad apparire le stelle. "Allora per domani a mezzogiorno, va bene?"

"Sì, dopo il temporale c'è sempre il bel tempo" "E il luogo dell'appuntamento?" "Davanti a questa capanna!"

"Ok. Però... se non ti riconosco dalla faccia?"

"Già, per sicurezza diremo: sono chi ti è diventato amico in una notte di temporale".

"Ah ah ah, basterà dire solo: in una notte di temporale".

"D'accordo, la parola d'ordine sarà: In una notte di temporale.
Che coincidenza, assomiglia un po' alla mia!"

"Ciao In una notte di temporale!" "Arrivederci In una notte di temporale!"

Nell'oscurità prima dell'alba, le due ombre si salutarono agitando le mani. Che cosa sarebbe successo il giorno dopo, ai piedi della collina, neanche il sole, che era appena spuntato a far brillare le gocce sulle foglie, poteva saperlo.

Attività 1. Comprensione e analisi linguistica

Gli alunni seguono, sulla loro copia, la lettura fatta da parte dell'insegnante del racconto di Yuchi Kimura, *In una notte di temporale*, successivamente utilizzando colori diversi, sottolineano sul testo le **aree sensoriali** presenti, sottolineano le espressioni che le rappresentano con colori differenti, poi, individualmente, compilano sul quaderno la seguente tabella proiettata sulla Lim.

Riporta nella tabella i dati riguardanti:

TATTO	UDITO	VISTA

Completa:

ERANO SUL PUNTO DI SCOPRIRE CHI FOSSERO MA

UN TUONO.....

UN LAMPO.....

FRAINTENDIMENTI

La capra pensa che ...

- il pelo morbido della zampa del lupo sia.....
- la voce rauca del lupo sia dovuta a
- il cibo di cui parla il lupo.....

Il lupo pensa che...

- il cibo di cui parla la capra sia.....

Indica con una X se le seguenti affermazioni si riferiscono al lupo, alla capra o a entrambi

	Lupo	Capra
Raffreddato/a		
Immobile		
Nascosto/a		
Bianco/a		
Affamato/a		

Ferito/a		
Si rifugia in una capanna		
Riposa aspettando che il temporale finisca		
Parla con il suo nuovo amico		
Tende le orecchie		
Non capisce con chi sta parlando		
Offre aiuto		
Respira in modo affannoso		
Non sente gli odori		
Si stringe al nuovo amico		
Pensa che il suo amico abbia una voce da capra		
Quando parla di cibo si riferisce all'erba		
Quando parla di cibo si riferisce alle capre		
Pensa di assomigliare al nuovo amico		
Pensa che il suo amico abbia una voce da lupo		

Analisi testuale. Gli alunni leggono a turno un capoverso del racconto e individuano rumori, sentimenti, stati d'animo dei personaggi, completano la seguente tabella

Personaggi	Rumori	Emozioni, sentimenti, stati d'animo	Reazioni fisiche	Frase del testo
capretta	tic, toc, tic, toc	paura	drizza le orecchie, trema	
capretta	...	sollevata	...	<i>Che sollievo che ci sia anche tu!</i>
lupo	tosse	
...	<i>Poverino! ... Oh, grazie, così va molto meglio</i>
...	<i>Pensava fosse scortese detto ad un lupo e preferì tacere.</i>
...	<i>Sai da bambino ero magrolino e mia madre mi diceva ...</i>
...	<i>Non importa, anch'io ho avuto paura!</i>

✓ Attività: **IL GIOCO DELL'INONDAZIONE**

Tornate da una vacanza all'estero e scoprite che sta piovendo ininterrottamente da tre giorni nella zona in cui vivete. Al vostro arrivo avete una brutta sorpresa: un'auto della polizia sta percorrendo le strade del vostro quartiere avvertendo gli abitanti di evacuare, perché c'è il pericolo che il fiume straripi. Implorate un poliziotto di lasciarvi andare a casa vostra, per poter prendere alcune cose preziose. Alla fine vi concede il permesso. Entrate in casa e vi rendete conto che avete al massimo 5 minuti per decidere che cosa portare via e potete recuperare solo 4 cose prima di andarsene. Quali dei seguenti oggetti prendereste? Metteteli anche in ordine di importanza.

GIORNO 5

Plesso De Sanctis

Laboratorio delle emozioni (proff. di Arte e Musica)

IA e IB: dalle ore 8,20 alle 10,20

IC: dalle ore 10,20 alle 12,20

Nelle ore vacanti, giochi linguistici (Learning Apps, Wordwall)

CLASSI SECONDE

GIORNO 1

- ✓ **La nostra scuola (F De Sanctis).**

Presentazione delle attività, del Regolamento d'Istituto e del P.E.C.

N. B. Regolamento di Istituto e P.E.C. sono disponibili sul sito Web, nella sezione PTOF

- ✓ **Attività: "Il regolamento di classe"**
- ✓ **La sicurezza: comportamenti da tenere in caso di terremoto o incendio**
- ✓ **Il diario e l'importanza del suo utilizzo**

- ✓ **Giochi di orientamento geografico : <https://www.geoguessr.com/seterra/it>**
- ✓ **Giochi linguistici e giochi matematici con Wordwall**

- ✓ **Attività sportiva con esperti esterni: portare tuta e scarpette**
(solo per le classi II B e II C)

II B (inizio ore 11:00)

II C (inizio ore 12:00)

GIORNO 2

- **Attività: visione del film “La mafia uccide solo d'estate”.** A seguire, dibattito sul film disponibile su

✓ Raiplay: <https://www.raipaly.it/programmi/lamafiauccidesolodestate>

Prima e seconda ora, sulla Lim, in aula

Attività: Paroliamo (Scelta di lettere da parte del docente e utilizzo di esse per comporre il maggior numero di parole con le quali scrivere, poi, delle frasi)

GIORNO 3

- ✓ **Attività sportiva con esperti esterni (solo per la classe II A):** portare tuta e scarpette

Inizio ore 12:00

✓ ATTIVITÀ UNPLUGGED

Soluzione di problemi e capacità decisionali

Materiali necessari: fotocopie pagg. 20 e 21, per tutti gli studenti

- ✓ **Attività laboratoriale creativa sugli utilizzi alternativi della carta**

Gli alunni devono portare: fogli di album f4, lisci o ruvidi (con o senza riquadratura), forbici, squadretta o righello, matita, gomma per cancellare, pennarelli o pastelli, colla.

Realizzazione di un biglietto POP-UP in cartoncino; link per il tutorial: <https://youtu.be/oqyVL2v25lw?si=RBChakMKDygyKUvoD>

conoscenza e utilizzo dell'AppJunker per il riconoscimento e la differenziazione dei rifiuti.

- ✓ **Giochi linguistici e matematici (Wordwall – Learning Apps)**

➤ **Dettatura orario provvisorio/definitivo delle attività didattiche**

CLASSI TERZE

GIORNO 1

- ✓ **La nostra scuola (F De Sanctis)**
- ✓ **Presentazione delle attività, del Regolamento d'Istituto e del P.E.C.**
N. B. Regolamento di Istituto e P.E.C. sono disponibili sul sito Web, nella sezione PTOF
- ✓ **Attività: “Il regolamento di classe”**

- ✓ **La sicurezza: comportamenti da tenere in caso di terremoto o incendio**

- ✓ **Attività sportiva con esperti esterni portare tuta e scarpette**
IIIB e IIIC (inizio ore 09:00)
IIIA (inizio ore 10:00)

✓ **La catena di parole**

Come si gioca:

- Uno dei giocatori inizia il gioco scegliendo e pronunciando una parola e l'altro dovrà dirne un'altra che si ricolleggi in qualche modo alla prima e così via.

Suggerimenti:

- Scrivete le parole su un foglio, quando la catena di parole finirà, potrete osservarla e riflettere su dove questo lungo viaggio di parole vi ha portato!
- Per rendere il gioco ancora più difficile potrete anche farlo in inglese.

GIORNO 2

- ✓ **Attività: visione del film “Forever strong”. A seguire, dibattito . Disponibile gratuitamente su youtube:**
https://www.youtube.com/watch?v=9yiaft_5YQc

➤ **La fisarmonica esilarante**

Questo gioco è uno dei più divertenti ed esilaranti e può essere svolto sia seduti a terra, sia al tavolo. Stimola la creatività e riesce ad intrattenere i bambini anche per più di mezzora. Viene chiamato anche gioco della sigaretta.

Come si gioca:

- Dite ai giocatori di piegare il foglio a mo' di fisarmonica
 - Su ogni spazio andrà inserita la risposta alle domande "Chi è?", "Cosa fa?", "Quando?", "Dove?", ecc.
 - Chi dirige il gioco, parte con la prima domanda "Chi è?": i ragazzi scrivono la risposta, piegano la fisarmonica in modo tale da nascondere quello che hanno scritto e passano il foglio al giocatore affianco
 - Chi dirige il gioco passa alla seconda domanda e così via
 - Finite le domande, ogni giocatore srotolerà la fisarmonica e, a turno, leggerà ad alta voce il risultato, spesso assurdo e decisamente esilarante!
- Più domande farete più la frase risulterà divertente

GIORNO 3

✓ ATTIVITA' UNPLUGGED: TABAGISMO INFORMARSI

✓ TEST DA COMPILARE

✓ Telefono senza fili

Come si gioca:

- ✓ Il docente sceglie una frase e la sussurra all'orecchio di un bambino
- ✓ Il bambino, a sua volta, la bisbiglia a chi gli sta a fianco, e così via.
- ✓ L'ultimo giocatore deve ripetere la frase ad alta voce. Grasse risate assicurate

- ✓ Più la frase scelta sarà lunga e complessa, più il risultato sarà esilarante e inaspettato!

- ✓ **Giochi di orientamento geografico** : <https://www.geoguessr.com/seterra/it>

- ✓ **Giochi linguistici e matematici (con Wordwall o Learning Apps)**

- ✓ **Dettatura orario provvisorio/definitivo delle attività didattiche**