

I.I.S.S. "G. B. Vico"

Piazza Cianciullo, 1 - Nocera Inferiore

Liceo classico – Liceo linguistico – Istituto Tecnico Economico



CIRCOLARE N. 14

PROGETTO ACCOGLIENZA CLASSI PRIME 2024-2025



Apriamo i nostri cuori alle emozioni di un nuovo viaggio!

Attività per l'accoglienza delle CLASSI PRIME

Le attività sono state programmate per favorire l'inserimento degli studenti nella nuova scuola al fine di agevolare la conoscenza dell'istituto, delle sue peculiarità, degli indirizzi di studio. Tale processo permetterà di avvicinare gradualmente gli studenti al nuovo corso di studi, guidandoli in questa fase di delicata transizione, dove grazie alle esperienze proposte, i giovani studenti potranno trovare conferma alla loro scelta ed allo stesso tempo iniziare il nuovo corso senza fratture spesso traumatiche con il sistema scolastico e apprendimenti precedenti. Il progetto di accoglienza può essere inteso come la base per ridurre l'insuccesso formativo e la dispersione scolastica.

Obiettivi: - socializzare con il gruppo classe e con i docenti - agevolare l'inserimento nel nuovo contesto scolastico - presentare le finalità e gli obiettivi del percorso di studio per favorire la loro riuscita e l'assunzione di responsabilità nel raggiungere gli obiettivi prefissati. - migliorare e consolidare il metodo di studio - favorire lo sviluppo della consapevolezza delle scelte in un'ottica di responsabilità personale e sociale - Conoscere le regole di convivenza della comunità scolastica.

DAL 09 ALL' 11 SETTEMBRE 2024

09 SETTEMBRE	
I ora	Accoglienza all'ingresso con appello In classe con il docente in orario
II ora	Tour Della Scuola con i ragazzi di quinta (20 minuti a classe): (suddivisi in 2 gruppi)
III ora IV ora	Pillole vichiane: i docenti di italiano, matematica e inglese proporranno i saperi essenziali disciplinari sotto forma di quiz, giochi di gruppo, giochi online... Compito per gli alunni: a casa ciascun alunno sceglierà una frase significativa tratta da libri di prosa/poesia o da canzoni che verrà condivisa con la classe il giorno successivo.
V ora	Il laboratorio delle emozioni (scegliere un gioco dall'allegato 1)

10 SETTEMBRE	
I ora - IA II ora - IB III ora - IC ID (prima o seconda o terza ora in accordo con le prime ITE)	In Aula Magna a rotazione: <ul style="list-style-type: none">• Associazione tutor (alunni di quinta) alle matricole In classe (nelle ore in cui non sono impegnati in Aula Magna) <ul style="list-style-type: none">• Il Regolamento di Istituto• Gestione prime assemblee di classe• Attività d'istituto varie• Il regolamento interno della classe: gli alunni proporranno le regole fondamentali per una buona convivenza civile• Lettura di passi scelti dagli alunni (poesie, romanzi, canzoni...): gli alunni leggeranno ai compagni frasi tratte dal loro testo preferito e motiveranno la scelta ai compagni.

IV ora	Pillole vichiane: i docenti di italiano, matematica e inglese proporranno i saperi essenziali disciplinari sotto forma di quiz, giochi di gruppo, giochi online...
V ora	Laboratorio: Educare alle emozioni e ai sentimenti (scegliere un gioco dall'allegato 2)

11 SETTEMBRE	
I ora - IA II ora - IB III ora - IC ID (prima o seconda o terza ora in accordo con le prime ITE)	Incontro in Aula Magna con gli ex alunni del G. B. Vico: interventi su dinamiche di gruppo, difficoltà del passaggio al "mondo del liceo", tematiche adolescenziali... In classe (nelle ore in cui non sono impegnati in Aula Magna): <ul style="list-style-type: none"> • Attività di preparazione festa delle matricole con alcuni tutor delle classi quinte: le classi prime sceglieranno un nome, un colore, uno slogan, una coreografia, una scenetta/performance
IV ora V ora	Circle time: osservare e riflettere (scegliere un gioco dall'allegato 3)

14 SETTEMBRE	
Festa delle Matricole	

LABORATORIO DELLE EMOZIONI

1. Le emozioni nell'arte

Obiettivo: Riconoscere le emozioni

Mostriamo ai ragazzi sulla Lim una serie di dipinti/sculture che ritraggono persone che mostrano emozioni diverse e chiediamo loro di riconoscerle e nominarle.

Ecco alcuni suggerimenti di emozioni nell'arte:

- Le maschere del teatro greco.
- Giotto – Il compianto sul Cristo morto nella Cappella degli Scrovegni.
- Leonardo da Vinci – La Gioconda.
- Antonello da Messina – Ecce Homo.
- Michelangelo – Il Giudizio Universale.
- Caravaggio – Giuditta e Oloferne.
- Gian Lorenzo Bernini – David.
- Franz Xaver Messerschmidt – Trentasei espressioni del viso.
- Adolf Wildt – Maschera della tristezza.

Successivamente, possiamo mostrare fotografie moderne e contemporanee di personaggi conosciuti per comprendere le numerose possibilità espressive del volto umano.

Incentiviamo la discussione, per esempio sul sorriso distaccato e severo della Gioconda o sulla disperazione degli angeli di Giotto e, infine, assegniamo ai ragazzi un compito a casa: mettersi davanti allo specchio per esercitarsi sulle espressioni, lavorando su occhi, bocca e sopracciglia. Trovata l'espressione, ciascuno di loro si scatterà un selfie da portare a scuola. Potremo stamparli, incollarli su cartoncini colorati e appenderli in classe, oppure organizzarli in una presentazione digitale.

2. Come esprimere le emozioni

Obiettivo: Saper esprimere le proprie emozioni e comprendere quelle degli altri

Invitiamo i ragazzi a riflettere sui canali (visivo, uditivo, comportamentale) che abbiamo a disposizione per esprimere le nostre emozioni e di conseguenza comprendere quelle altrui.

Nell'attività precedente, i ragazzi hanno già potuto sperimentare come piccole variazioni degli occhi, della bocca e delle sopracciglia possano esprimere emozioni diverse e lontane tra loro. Anche il tono della voce e il ritmo con cui pronunciamo una qualsiasi frase possono esprimere i nostri stati d'animo. Scegliamo delle frasi quotidiane e, a turno, chiediamo ai ragazzi di pronunciarle con toni e intensità diversi appropriati all'emozione da esprimere.

Ripetiamo l'esercizio di esprimere un'emozione, questa volta non attraverso il volto o la voce ma attraverso il corpo. Invitiamo ciascun ragazzo, a turno, a scegliere un'emozione e a rappresentarla attraverso il modo di camminare, di gesticolare, di stare seduto ecc. Gli altri ragazzi dovranno indovinare di che emozione si tratta.

3. Che emozione provi quando...?

Dividiamo i ragazzi in gruppi di cinque/sei persone e forniamo loro una lista di situazioni, chiedendo di segnare accanto a ciascuna il sentimento che essi proverebbero se si trovassero in quella condizione e perché. Il sentimento deve essere deciso insieme dal gruppo.

Al termine del lavoro, ciascun gruppo leggerà quello che ha scritto e se per una stessa situazione risultano sentimenti differenti, ciascun gruppo fornirà le motivazioni della propria scelta.

Attraverso una discussione, invitiamo i ragazzi a riflettere sul fatto che, di fronte alla stessa situazione, persone diverse possono provare sentimenti differenti e quindi avere reazioni dissimili.

Ecco alcuni esempi di situazioni:

- i tuoi genitori ti hanno concesso di partecipare a una festa o un'uscita a cui tenevi tanto;
- hai litigato con il tuo migliore amico e gli hai detto cose cattive che in realtà non pensavi;
- hai preso un brutto voto nella verifica;
- tua sorella ha raccontato ai tuoi genitori un segreto che le avevi confidato;
- il tuo allenatore di basket ti ha fatto i complimenti per l'impegno con cui ti alleni;
- il tuo allenatore di calcio ha deciso di non convocarti per la prossima partita;
- entrando in classe, scivoli, cadi e tutti ridono;
- la ragazza che ti piace ti invita a una festa;
- sei stato promosso a pieni voti;
- la ragazza che ti piace ti chiede il numero di cellulare di un tuo amico per invitarlo a una festa;
- devi recuperare un brutto voto e chiedi a un compagno di studiare insieme, ma lui ti risponde che non ha tempo;
- l'insegnante ti ha dato una nota per il tuo comportamento.

4. La mappa delle emozioni

Obiettivo: saper gestire in modo positivo un'emozione

Le emozioni che proviamo scatenano sempre delle reazioni fisiche nel nostro corpo, perché mente e corpo sono intimamente connessi. Conoscere le nostre reazioni di fronte ad alcune emozioni ci aiuta a gestirle in modo positivo.

a) Fase di indagine

Prepariamo un cartellone dal titolo "La mappa delle emozioni"; dividiamolo in sei colonne e due spazi orizzontali:

- le sei colonne devono riportare sei stati d'animo molto frequenti: rabbia, paura, tristezza, ansia, vergogna, felicità;
- i due spazi orizzontali sono dedicati rispettivamente alle reazioni fisiche e alle modalità di gestione dell'emozione a livello comportamentale.

Invitiamo i ragazzi a fare la stessa cosa su un foglio formato A3 e chiediamo loro di descrivere per ciascuna emozione le loro reazioni fisiche e il loro comportamento.

Per esempio, la rabbia provoca delle reazioni fisiche come: calore improvviso, tensione muscolare, accelerazione del battito cardiaco, irregolarità della respirazione, aumento della sudorazione, specie delle mani; i comportamenti che ne conseguono possono essere diversi: alcuni si lasciano prendere dalla rabbia a tal punto da perdere il controllo e aggredire violentemente chi hanno di fronte; altri si sfogano verbalmente, urlando parole cattive e taglienti; altri invece reprimono la rabbia, isolandosi.

b) Fase di confronto e discussione

Al termine della fase di indagine, confrontiamo i lavori dei ragazzi e riportiamo sul cartellone le reazioni fisiche e i comportamenti più condivisi. Invitiamoli a riflettere sul perché proviamo determinate emozioni, quali possono essere le cause scatenanti e poi discutiamo sui diversi comportamenti che queste emozioni possono generare.

Questa attività ha l'obiettivo di far riflettere i ragazzi sulle loro reazioni e su quelle altrui, dimostrando che spesso le reazioni fisiche possono essere le stesse, ma sono diverse le modalità con cui vengono gestite da ciascuno.

5. Riconoscere le emozioni: si è felici quando... si è tristi quando...

Obiettivo: Comprendere il rapporto tra situazione ed emozione

Dividiamo i ragazzi in gruppi e affidiamo a ciascun gruppo un'emozione diversa. Il gruppo dovrà individuare delle situazioni (quindi delle azioni) in cui secondo loro, l'emozione si potrebbe manifestare.

Per esempio, il sentimento della gioia si potrebbe manifestare nelle seguenti situazioni: due persone che ballano, due persone che si abbracciano, dei ragazzi che ridono insieme, una persona che apre un regalo ecc.

Una volta individuate le situazioni chiediamo ai ragazzi di cercare su riviste immagini di queste circostanze o di scattare delle foto ai loro compagni mentre compiono queste azioni.

6. Mi ricordo quella volta che non mostrai le mie emozioni...

Obiettivo: saper contenere e gestire le emozioni

Invitiamo i ragazzi a riflettere sul contenimento delle emozioni e del modo di comunicarle. A volte, scegliamo di non mostrare le nostre emozioni e le motivazioni possono essere molteplici: la vergogna, per esempio, la paura di essere presi in giro dagli altri, il pensiero di come si potrebbe sentire la persona che abbiamo vicino.

Chiediamo ai ragazzi di raccontare per iscritto e in forma anonima un episodio di vita quotidiana in cui hanno scelto di non mostrare le loro emozioni e perché. Diamo un tempo di 30 minuti e al termine leggiamo ad alta voce i componimenti anonimi e discutiamone insieme.

L'unità finale del laboratorio

L'ultimo incontro, come già detto, dovrà essere dedicato a una valutazione collettiva del lavoro svolto. L'insegnante dovrà focalizzare l'attenzione del gruppo prima sulle cose che sono andate bene e poi sulle cose che potevano essere migliorate. Potrà chiedere ai ragazzi dei feed-back, utilizzando delle domande aperte, se necessario anche in forma scritta e anonima, altrimenti in una discussione.

Si dovrà analizzare cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato, soffermandosi soprattutto sulle cause; successivamente si procederà con il riassumere gli apprendimenti, specificando le abilità messe in pratica e valutando la loro efficacia e dando agli studenti degli spunti per riflettere su come potranno utilizzare quanto appreso nella loro vita quotidiana.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
LUCIA FEDERICO
Firmato digitalmente da FEDERICO LUCIA
C= IT
O= I.I.S. "G.B. VICO" - NOCERA INFERIORE
94079350651

EDUCARE ALLE EMOZIONI E AI SENTIMENTI: 3 ATTIVITÀ DA FARE IN CLASSE

- **1. Emozioni in colori e parole**

L'insegnante invita gli studenti a chiudere gli occhi e pensare a questo momento così particolare, focalizzandosi su alcuni aspetti: una cosa bella di questo periodo, un aspetto della propria vita diverso dal solito, un momento difficile, una situazione che ha provocato preoccupazione.

Ognuno scrive e/o disegna (per i più piccoli) queste situazioni e i pensieri associati. Una volta raccolti i propri pensieri ci si confronta apertamente nell'attività di circle time. Quest'attività permetterà di conoscere e riconoscere negli altri le proprie emozioni dando loro la totale legittimazione ad esistere e manifestarsi.

- **2. Che faccia hai?**

Utilizzando la tecnica del brainstorming, l'insegnante chiede ai partecipanti di dividere il foglio in due colonne: nella prima dovranno elencare tutte le emozioni che conoscono e in quella a fianco iniziare ad indicare le caratteristiche che contraddistinguono le singole emozioni e permettono di riconoscerle negli altri (es. caratteristiche del volto, indici verbali, comportamentali e fisiologici – come sudare, arrossire, avere il battito accelerato etc.).

Successivamente riflettere insieme rispetto all'universalità delle emozioni: "Come riusciamo a capire quando qualcuno prova una certa emozione?", "Ci sono caratteristiche specifiche di certe emozioni?", "Le emozioni si manifestano nello stesso modo?", "Ci sono parti del corpo che manifestano più apertamente le emozioni?". Un ulteriore aspetto di confronto può essere il valore adattivo o disadattivo delle emozioni: "Il fatto che la felicità o la tristezza siano facilmente riconoscibili nel volto dell'altro, può essere utile per capire come comportarci?". Stimolare l'empatia, fare proprie alcune caratteristiche delle emozioni di base sono solo alcuni dei preziosi risultati che quest'attività permetterà di raggiungere.

- **3. Una tempesta di emozioni**

L'insegnante divide la classe in gruppi e chiede ai partecipanti di scrivere tutte le emozioni che vengono loro in mente (tempo 5 minuti). Dopodiché per ogni emozione andremo ad aggiungere "quando si prova", in quali situazioni, lasciando altri 10-15 minuti. Ogni gruppo sceglie poi un portavoce che esporrà alla classe ciò che il gruppo ha scritto. A partire da quanto riportato, l'insegnante guiderà una discussione differenziando i diversi tipi di emozioni (le emozioni primarie: felicità, tristezza, paura, rabbia, disgusto e sorpresa).

Infine l'insegnante stimolerà le ragazze e i ragazzi per arrivare a definire le emozioni secondarie come ad es. vergogna, gelosia, imbarazzo, senso di colpa che sono emozioni secondarie in quanto richiedono auto-consapevolezza che implica coscienza, "senso di me" e consapevolezza dell'altro. In questa attività riusciremo quindi a lavorare sul concetto di emozioni primarie e secondarie con un approccio pratico che permetterà agli alunni di ritrovarsi e riconoscerle più facilmente.

ALLEGATO 3

1. Osservare

Due partecipanti seduti uno di fronte all'altro si osservano per venti secondi e dopo aver chiuso gli occhi o essersi girati si descrivono a vicenda.

La squadra ottiene un punto ogni volta che sono elencate più di venti caratteristiche.

Una variante è anche quella di rispondere a delle domande specifiche da parte di un conduttore del gioco, come ad esempio "di che colore ha gli occhi?"; "di che colore è la sua maglietta?".

2. Le paure

Obiettivo: comunicazione, condividere e accettare materiale: un biglietto di carta bianca per ogni giocatore
numero dei partecipanti: massimo venti Il gruppo sta seduto in cerchio. Tutti, compreso l'animatore, compilano un foglietto su cui è scritto: «In questo gruppo ho paura di...» (tutto anonimo), e lo mettono in un recipiente in mezzo al cerchio. Facendo girare il recipiente nel cerchio ognuno si prende un biglietto e legge a sua volta ad alta voce cosa sta scritto sul biglietto. Per esempio: «In questo gruppo ho paura che ridano di me». Cerca di esprimere il sentimento della persona che ha scritto il foglietto e continua a parlare: «Ho paura di esprimere i miei sentimenti perché ridono di me'». Si continua il giro. L'animatore verifica che nessuno faccia commenti o che si esprimano giudizi. Alla fine si fa un giro finale, discutendo le osservazioni e i risentimenti. Variazioni: aspettative nel cappello - piaceri e dispiaceri nel cappello - desideri nel cappello - preoccupazioni nel cappello

3. FILE MUTE

Si è sparsi nella stanza (o dove si è...); l'animatore dice un ordine secondo il quale mettersi in fila (per età, altezza, peso, ordine alfabetico del nome, colore dei capelli ecc.). Il difficile del gioco è che bisogna comporre le file rimanendo completamente in silenzio (va bene anche per ragionare sulla comunicazione non verbale).

Immagini dello stato d'animo

Dimensione del team: 5 o più persone

Durata: 2-3 minuti a persona

Come giocare: prepara un buon numero di immagini prima di iniziare a giocare. Puoi raccogliere ritagli di giornali e riviste, cartoline e poster o stampare immagini diverse da internet (Pinterest è un'ottima fonte). Le immagini dovrebbero raffigurare paesaggi, città, persone, forme o animali in una varietà di colori e prospettive.

Mostra le immagini ai membri del tuo team e chiedi a ciascuno di loro di scegliere quella che meglio rispecchia il loro stato d'animo del momento. Una volta che tutti hanno scelto un'immagine, consenti loro di condividere in cosa si rispecchiano, come li fa sentire e perché l'hanno scelta.

Vantaggi di questo esercizio: questo è un ottimo modo per iniziare una riunione o un seminario, in quanto ti permette di testare l'umore dei presenti in un modo creativo e inaspettato. Non devi sempre chiedere al tuo team di scegliere un'immagine che rifletta il loro stato d'animo; può trattarsi delle loro aspettative per un workshop, le loro impressioni su un progetto in corso o come sperano di sentirsi alla fine della giornata. Come si suol dire, un'immagine vale più di mille parole, per cui questo esercizio rende più facile parlare di sentimenti per molte persone.

4. Esercizio di una parola sola

Dimensione del team: 3 o più persone

Durata: 5-10 minuti

Come giocare: scegli una frase correlata all'argomento da discutere e chiedi a tutti di scrivere su un post-it una parola che viene loro in mente. Segna quindi queste parole su una lavagna o in una presentazione. Ad esempio, se hai organizzato una riunione relativa alla festa aziendale, tutti dovrebbero prendersi un momento per

rispondere con la prima parola che gli viene in mente. Se le parole sono "stress" o "stanchezza", forse dovresti ripensare il processo.

Vantaggi di questo esercizio: è un modo confortevole per tutti per raccogliere opinioni, pensieri o sentimenti di tutti riguardo la riunione. Ciò ti darà un'idea generale prima di entrare nel vivo della questione e ti permetterà di mettere in evidenza alcune domande o problemi su cui dovrai concentrarti affinché l'incontro sia utile per risolverli.