



ISTITUTO COMPRENSIVO “Don Stefano Casadio”

Via Dante Alighieri, 8 - 48033 Cotignola (RA) - RAIC 81300N Tel: 0545/908814

C.F. 82003610399 e-mail: raic81300n@istruzione.it – iccotignola@gmail.com

PEC: raic81300n@pec.istruzione.it Sito web: iccotignola.edu.it - Codice univoco ufficio: UFMGLF

Scuola secondaria di primo grado “Varoli”

Progetto didattico disciplina alternativa IRC

anno scolastico 2023-24

L’orario delle lezioni è così strutturato: 1 ora settimanale.

Le attività del progetto didattico attività alternative ad IRC sono pensate per potenziare il lavoro di gruppo e il cooperative learning e diminuire lo stress derivante dall’ansia da prestazione e competizione attraverso il debate e giochi di società e strategia (anche utilizzando risorse web).

Per gli alunni certificati L. 104, la programmazione sarà adeguata in base alle indicazioni del PEI e per gli alunni certificati DSA o con BES la programmazione potrà subire variazioni in relazione al PDP. Per loro verranno predisposti strumenti compensativi e dispensativi tenendo conto degli obiettivi programmati in base al livello di partenza per permettere di rafforzare la propria autostima e far emergere le potenzialità migliori mediante strategie proposte e condivise con il docente di sostegno.

Obiettivi trasversali del Consiglio di Classe

Gli obiettivi trasversali del Consiglio di Classe (RELAZIONE CON GLI ALTRI, COSTRUZIONE DEL SÉ, RAPPORTO CON LA REALTÁ) sono stati declinati nella programmazione comune del CdC, alla quale si è fatto riferimento.

Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none">● Acquisire e rafforzare il senso del dovere e dell’impegno scolastico: portare e avere cura di tutto il materiale richiesto;● Applicarsi nell’esecuzione delle attività proposte;● Progredire nella comprensione e nell’utilizzo degli elementi disciplinari e migliorare le competenze e abilità richieste dalla disciplina.
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	Comprensione ed uso dei linguaggi specifici: <ul style="list-style-type: none">● Migliorare le capacità linguistiche● Apprendere l’importanza delle regole all’interno delle attività di laboratorio e di gioco

CRITERI DI VALUTAZIONE	<p>Per la misurazione dei livelli di competenza raggiunti si è terrà conto della situazione di partenza, delle difficoltà incontrate durante il percorso, dell'impegno dimostrato, della capacità di elaborazione personale, dell'organizzazione del materiale didattico, della partecipazione alle attività proposte, dell'acquisizione delle conoscenze e delle abilità e se le stesse si siano trasformate in competenze. Le fasce di valutazione tengono conto del quadro approvato dal Collegio Docenti.</p>
-------------------------------	---

Si riportano le fasce delle valutazioni utilizzate, già definite in sede di programmazione.

FASCE	GAMMA VOTI	GIUDIZIO CORRISPONDENTE
1°	Ottimo	Dimostra un ECCELLENTE raggiungimento degli obiettivi e una sicura padronanza dei contenuti. Ha acquisito l'abilità di trasferire e rielaborare i contenuti appresi AUTONOMAMENTE in un'ottica interdisciplinare. Possiede una COMPLETA e PERSONALE conoscenza degli argomenti ed ha acquisito PIENAMENTE le competenze previste. Sa usare in modo SEMPRE CORRETTO i linguaggi specifici, manifestando una sicura padronanza degli strumenti.
2°	Distinto	Dimostra un COMPLETO raggiungimento degli obiettivi e un'AUTONOMA capacità di rielaborazione delle conoscenze. Possiede una conoscenza COMPLETA degli argomenti, ha acquisito le competenze richieste, sa usare in modo CORRETTO i linguaggi specifici e gli strumenti.
3°	Buono	Dimostra un BUON raggiungimento degli obiettivi e una AUTONOMA capacità di rielaborazione delle conoscenze. Possiede una BUONA conoscenza degli argomenti, ha acquisito le competenze richieste e sa usare in modo GENERALMENTE CORRETTO i linguaggi specifici e gli strumenti.
4°	Sufficiente	Dimostra un SOSTANZIALE raggiungimento degli obiettivi, ma una capacità di rielaborazione delle conoscenze NON SEMPRE SICURA. Possiede una DISCRETA conoscenza degli argomenti, ha acquisito le competenze FONDAMENTALI richieste, pur manifestando INCERTEZZE nell'uso dei linguaggi specifici e degli strumenti.
5°	Insufficiente	Dimostra un PARZIALE raggiungimento degli obiettivi minimi. Possiede LIMITATE O NON ADEGUATE conoscenze e NON ha acquisito le competenze richieste. Incontra difficoltà nell'uso dei linguaggi specifici e degli strumenti.

PROGETTO DI PROGRAMMAZIONE GLOBALE IN MICRO UDA

UDA 1	<p><u>Lettura testi ritenuti significativi dagli studenti e scrittura creativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettura critica del testo o delle parti scelte - Riflessioni critiche sul proprio vissuto e sulla relazione con il gruppo classe generate dalla lettura del testo - Riflessioni eventuali sulla integrazione e sulla discriminazione di genere eventualmente generati dalla lettura del testo - Riflessioni e spunti per successivi approfondimenti. - Creazione di una storia: trama, personaggi, ambientazione (lavoro di gruppo)
UDA 2	<p><u>Cruciverba linguistico creativo e giochi di strategia (attività pratica)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Visione video sulla storia del gioco e sui gruppi di condivisione eventualmente presenti - Attività laboratoriale: cruciverba linguistico creativo anche a tema mediante l'utilizzo del gioco "scarabeo" con cui potenziare la creatività mediante produzione di parole. Altri giochi di strategia (anche con uso di risorse web) quali ad forza quattro, memory, monopoli, giochi di equilibrio statico
UDA 3	<p><u>Tradizioni culturali a confronto (cibo, lingua, musica)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Storia e caratteristiche delle tradizioni culturali riportate dagli studenti interessati (cibo, lingua, scuola) - confronto con le tradizioni culturali italiane mediante visione di video su youtube o discussione con il docente o tra studenti - Le tradizioni socio-culturali come metodo di integrazione sociale e strumento contro la discriminazione: riflessioni con gli studenti - riflessioni e spunti per successivi approfondimenti
UDA 4	<p><u>Il gioco degli scacchi e della dama (attività pratica)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Storia e regole del gioco - Riflessioni personali e confronto. - partite in gruppo per la costruzione di un apprendimento cooperativo (anche con uso di risorse web) - visione di video sui protagonisti del mondo degli scacchi
UDA 5	<p><u>I sistemi scolastici a confronto</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - storia e funzionamento dei sistemi scolastici a confronto - Riflessioni, proposte e critiche a confronto come strumento di dialogo e apprendimento cooperativo - Visione di video con contributi di studenti di scuole di altre nazioni con riflessione critica e confronto
UDA 6	<p><u>Il vissuto dello sport oggi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spunti di discussione offerti da uno o più testi sulla storia di uno specifico sport di interesse per gli studenti - Visione di video con contributi di personaggi rilevanti

	<p>degli sport considerati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discussione sulle motivazioni e sulle scelte nel vissuto concreto degli studenti dettate dalla pratica dello sport esaminato anche in relazione a temi di integrazione e lotta alla discriminazione di genere
UDA 7	<p><u>Il sentimento della musica nel vissuto degli adolescenti oggi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Testi e musiche rilevanti proposte dagli studenti: esame critico e confronto tra le possibili scelte ed alternative - Visione di video con contributi di personaggi rilevanti di gruppi musicali o autori scelti - Discussione sulle motivazioni e sulle scelte nel vissuto concreto degli studenti dettate dall'universo musicale esaminato anche in relazione a temi di integrazione e lotta alla discriminazione di genere - recensioni musicali a confronto: discussione critica come strumento di dialogo e apprendimento cooperativo
UDA 8	<p><u>Debate critico e cooperative learning</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Visione di contributi video dalla serie "come è fatto?" sui procedimenti industriali utilizzati in realtà produttive per la creazione di oggetti di uso quotidiano - Dialogo e discussione critica sui contenuti proposti dagli studenti anche in relazione alle competenze tecniche possedute
UDA 9	<p><u>Fumetti e film animazione italiani e giapponesi (anime/manga)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettura di parti di testi scelti inerenti la storia del fumetto italiano, scelti dal docente o proposti dagli studenti - Dialogo e discussione critica sui contenuti anche in relazione alle competenze tecniche possedute - Visione di contributi video anche su film di animazione, protagonisti e disegnatori. - Lotta alla discriminazione di genere nei fumetti e nel cinema d'animazione: dialogo costruttivo con studenti e docenti
UDA 10	<p><u>Disegno libero e modellazione</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Disegno libero o a gruppi anche attraverso utilizzo di risorse web - modellazione con materiale semplice (plastilina o affini) o creazione di mandala