

## **Attività per favorire la conoscenza degli alunni delle classi 1<sup>^</sup> nei primi giorni di scuola**

- **10 settembre: accoglienza in cortile ore 9.30 (tutte le prime)**

L'insegnante della prima ora accoglie le classi in cortile con un cartellone che troverà in bidelleria indicante il nome della sezione e accompagnerà gli alunni nella propria aula.

- **Uscita al PARCO SORGENTI DEL TORRENTE LURA: giovedì 19 e venerdì 20 settembre dalle ore 9:00 alle ore 12:00 (da confermare)**

Vedi il file presente nella cartella "Accoglienza 2024-2025" denominato "Progetto Uniti per Natura Anno scolastico 2024-2025"

Per organizzare l'uscita è necessario individuare gli accompagnatori che dovranno essere due per classe, con l'aggiunta di un docente di sostegno o disciplinare per ogni alunno con disabilità presente nella classe.

In data 05/09/2024 gli accompagnatori disponibili sono i seguenti:

1<sup>^</sup> A Innocenti

1<sup>^</sup> B

1<sup>^</sup> C Arrigoni, Chirico

1<sup>^</sup> D Bisioli, Marzano

1<sup>^</sup> E Ripamonti

1<sup>^</sup> F

- **Visita della scuola: dalle ore 10:30 alle ore 12:00 (quindi gli alunni saranno in classe durante la prima ora)**

La visita della scuola seguirà la seguente scansione oraria:

**Prima A e prima B 10.30 - 11.00**

**Prima C e prima D 11.00 - 11.30**

**Prima E e prima F 11.30 - 12.00**

Luoghi da visitare: palestra, mensa e orto, laboratorio scientifico, aula docenti, laboratorio informatico, aula musica, presidenza/vicepresidenza e segreteria, biblioteca, servizi, aule comuni per attività di supporto didattico.

## **- Attività**

Vengono elencate alcune attività che potranno essere eseguite il primo giorno di scuola e/o nei giorni successivi.

**Ogni insegnante decide quali attività proporre alla classe e la sequenza delle attività proposte.**

Nella cartella denominata "[>A.S. 24-25 Accoglienza classi 1^](#)" sarà disponibile il file "[ELENCO ATTIVITÀ ACCOGLIENZA](#)" che il coordinatore dovrà stampare (o, se preferisce, scrivere a mano) e lasciare sulla cattedra in modo tale che ogni insegnante, prima di iniziare l'attività, possa scrivere l'attività che ha scelto di svolgere.

**Si è vincolati solo dagli orari della visita della scuola.**

- "Se fossi una città"

L'insegnante consegna un oggetto che a turno avranno tra le mani tutti gli alunni. Chi ha l'oggetto deve presentarsi rispondendo alla domanda: "se fossi una città, quale città saresti?".

Immaginando di essere una città gli alunni faranno così emergere la propria personalità.

- “Legati a un filo”

### **Lavoro in classe**

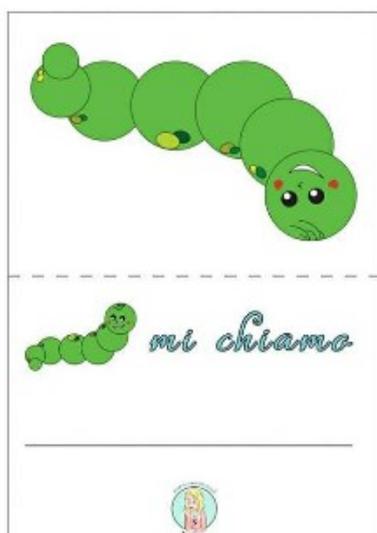
Ogni allievo può essere accolto con un pezzettino di filo di un colore che identifica la sua classe, in modo da stimolare già da subito un senso di appartenenza e fare **team building**. Ogni pezzettino di filo avrà legato un cartoncino su cui ognuno scriverà il proprio nome e un proprio talento; ciascun ragazzo legherà il suo filo a quello del compagno fino ad avere un lungo filo di nomi, di talenti, in definitiva di storie; questo lungo filo del sapere va poi legato al gomitolo tenuto dall'insegnante.

Questa attività può essere integrata con attività interdisciplinari e collegamenti in matematica e geometria col concetto di labirinto matematico o della linea, con tecnologia e il disegno tecnico del labirinto o con arte con disegni di labirinti creativi o esempi tratti dalla storia dell'arte.

*Il progetto di accoglienza realizzato nella Scuola secondaria di I° grado “V. Zanelli” di Cusano Milanino*



- “Pieghevole segnaposto”



- “Presentazione vocale nome – gesto”

### Attività 1

### Giochiamo insieme. L'importanza di chiamarsi per Nome

Incominciamo dai nomi. Sentirsi chiamare per nome muove sempre qualcosa di speciale dentro di te. Il nome proprio ti identifica e parla della tua storia. È una delle prime cose a cui hanno pensato i tuoi genitori, quando hanno saputo che saresti arrivato. A scuola, se l'insegnante ti chiama per nome, provi subito una sensazione di "vicinanza" e hai l'impressione di essere compreso, accolto. Tra amici, spesso ci si "dimentica" del nome proprio: si usano nomignoli, diminutivi, soprannomi, oppure ci si rivolge agli altri senza nominarli in alcun modo, perché la prossimità fisica sembra rendere meno necessaria la parola. Nei mesi scorsi, durante la scuola "a distanza", l'appello della maestra all'inizio di ogni video-lezione è stato sempre un momento importante, molto più che in circostanze normali. Le prime volte forse ti sei sentito in imbarazzo nel dire il tuo nome davanti allo schermo e al microfono. Oggi, dunque, imparare i nomi dei tuoi nuovi compagni di classe è la prima cosa da fare! Con questo gioco sarà più facile e divertente.

**A.** Aspetta che tutti i tuoi compagni ti guardino. Pronuncia il tuo nome come vuoi (ad alta voce, sillabando, allungando le vocali, in crescendo, in diminuendo...) e accompagna con un gesto semplice l'emissione della voce. Tutti i tuoi compagni, insieme, ripeteranno dopo di te il tuo nome e il gesto, nel modo più fedele possibile. La stessa azione si riprodurrà con i nomi di tutti.

**B.** Dopo che tutti avranno proposto il loro nome con l'intonazione e il gesto prescelti, ognuno ripeterà almeno una volta il proprio nome-suono-gesto, in modo che ogni alunno possa memorizzarne almeno alcuni.

**C.** Ora proponi un'altra volta il tuo nome-suono-gesto e fallo seguire dal nome-suono-gesto di un altro. Il compagno che avrai chiamato in questo modo ripeterà il proprio nome-suono-gesto e lo farà seguire da un terzo; il terzo alunno farà lo stesso e così via...

Se qualcuno sbaglia, si ricomincia da capo e ognuno propone un suono-gesto nuovo.

**D.** Dopo aver giocato con il tuo nome e con i nomi dei tuoi compagni, rifletti e condividi con tutti le tue osservazioni:

- Il gioco dei nomi ti è sembrato facile o difficile?
- Che cosa hai provato nel sentire il tuo nome ripetuto dai tuoi compagni, in coro?
- Quanti nomi dei tuoi compagni hai già imparato a memoria?

- “Lettura regolamento”

L'insegnante troverà sulla cattedra una copia del regolamento che appenderà nell'aula dopo averlo letto e condiviso con i ragazzi.

- “Riformulazione del regolamento in ottica positiva”

Dopo aver letto il regolamento ciascun alunno proporrà una rivisitazione delle regole in chiave positiva. Ci si soffermerà sul rispetto delle regole di comportamento per una buona e sicura convivenza in classe.

Esempio

Regola: è vietato l'utilizzo del cellulare nell'ambiente scolastico.

Proposta positiva: accendo il cellulare solo fuori dalla scuola.

Le “regole positive” possono essere scritte su un cartellone da tenere in classe o su un drive condiviso.

- “Gioco della CAMPANA” (in cortile)

Come si gioca:

- decidi chi sarà il primo a cominciare con la classica conta;
- il giocatore designato lancia il sasso nella prima casella; questo contrassegno va fatto atterrare nell'area del riquadro e all'interno delle linee, senza che alcuna di queste venga toccata;
- salta su un solo piede per raggiungere la cima della campana, evitando la casella dove è finito il ciottolo. I blocchi di due riquadri affiancati permettono di appoggiare entrambi i piedi e quindi di recuperare l'equilibrio;
- una volta in cima, è possibile fermarsi e girarsi effettuando un mezzo giro, e rifare il percorso a ritroso; rispetta comunque la regola del piede singolo per saltellare;
- quando avrai raggiunto il riquadro con il tuo contrassegno fermati in quello prima e raccogli la pietra mantenendo l'equilibrio;
- termina il percorso evitando la casella dove si trova il sasso;
- passa il contrassegno al giocatore successivo.

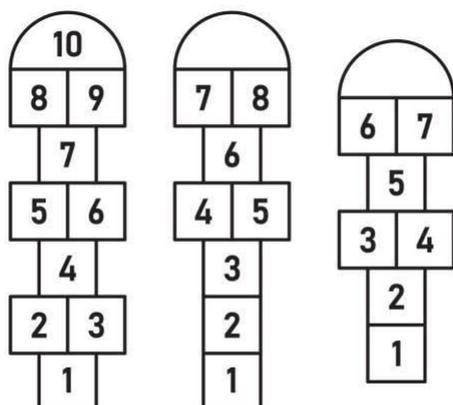
Perdi il turno se:

- non mantieni l'equilibrio;
- percorrendo il tracciato hai calpestato una linea;
- dimentichi di passare da una casella e salti nel riquadro sbagliato;
- atterri fuori dal disegno.

Quando è di nuovo il tuo turno riprendi da dove ti eri interrotto.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato almeno un giro toccherà di nuovo al primo giocatore che, se non ha mai perso l'equilibrio o infranto una delle regole, lancerà il sasso nella seconda casella ripetendo tutto da capo. Si continua fino a lanciare il contrassegno sempre più avanti nella numerazione.

TRE ESEMPI DI COME DISEGNARE LA CAMPANA:



Questo link contiene una delle attività di accoglienza proposte e altre da visionare:

<https://it.pearson.com/aree-disciplinari/italiano/idee-per-insegnare/accoglienza-attivita-straordinaria.html>