



ISTITUTO COMPRENSIVO «MOREA-TINELLI»
ALBEROBELLO
A.S. 2023/2024

Dirigente Scolastica
Dott.ssa Angela Giuseppa Landi

Gruppo di lavoro:

Secondaria di Primo Grado

Consiglio della classe II C:

Capotorto Angela

Giannini Maria Cristina

Girolamo Francesco

Lasaponara Ornella

Lista Antonia

Mastronardi Silvia

Morea Mariagrazia

Musaio Palma

Palazzo Maria Grazia

Ramunno Serafina

Santoro Mariella

Scuola Secondaria di I grado Tinelli
Classe II C

**La diversità ci rende più forti.
A ciascuno la sua pro-abilità.**

Mappa dell'UdA

LA PROABILITA'

SCIENZE
La disabilità: definizione, tipologie e cause

INGLESE
English cards on pro-ability

GEOGRAFIA
Disabilità in Italia e in Europa.
Numeri, cifre e condizioni negli ambiti generali, di mobilità, scuola, lavoro, welfare

FRANCESE
Traduzione del termine proabilità.
Giocare con le parole e le metafore.

ITALIANO
Laboratorio di lettura sul libro "Proabilità" di Arturo Mariani.
Esercizi di scrittura creativa: elaborazione di una poesia da dedicare all'autore

TECNOLOGIA
Oltre le barriere: un percorso di sensibilizzazione verso l'abbattimento delle barriere architettoniche

STORIA
Le circostanze che portarono alla nascita delle paralimpiadi.
Visione del film: "A muso duro" che racconta la storia di Antonio Maglio

MUSICA
Luoghi e personaggi con proabilità musicali ad Alberobello

EDUCAZIONE FISICA
Le paralimpiadi.
Sitting volley, sitting handball, giochi con privazione visiva.
Lavori di gruppo.

ARTE
Realizzazione polimerica di meeples modellati in creta per gioco da tavolo

RELIGIONE
Personaggi che hanno fatto della loro vulnerabilità una abilità

Problema di partenza e formulazione di ipotesi (perché)

Ricerca le biografie di personaggi significativi rispetto al tema proposto, analizzare testimonianze, vicende, filmati e video per avviare discussioni e attività di gruppo finalizzate all'approfondimento e alla riflessione sulle storie di coloro che, pur senza fare una bandiera della loro battaglia personale, sono riusciti a superare brillantemente i propri limiti e a fornire un esempio di vita per tutti.

Quale/i :

Competenze chiave europee:

- a) comunicazione nella madrelingua**
- b) imparare ad imparare**
- c) competenze sociali e civiche**
- d) consapevolezza ed espressione culturale: musica, arte e immagine, educazione fisica, religione**

Compito di realtà previsto

Attraverso la ricerca e l'analisi condivisa di testi, video, film e testimonianze sul tema della diversità, condurre attività di gruppo finalizzate alla realizzazione di un gioco da tavolo completo di tabellone, carte multidisciplinari (a quiz), meeples colorati.

Scopo del gioco sarà quello di misurare le abilità dei giocatori nel rispondere a domande su vicende, storie e racconti di personaggi che in tutte le epoche storiche e in tutti i continenti hanno saputo distinguersi per l'originalità dei loro percorsi di vita, riuscendo a imporre il tema della disabilità al centro del dibattito pubblico attraverso la forza con cui hanno portato avanti le loro battaglie.

Quale metodologia prevalente?

(Come?)

Cooperative Learning
Scrittura creativa
Attività di laboratorio
Interazione verbale

Tempi e spazi

20 ore tra la seconda metà di maggio e la prima settimana di giugno

Aula, palestra, laboratorio multimediale

Fasi dell'attività

- Osservazione e illustrazione da parte degli insegnanti di film, video, documenti, testimonianze, testi relativi a fatti e personaggi significativi rispetto all'argomento trattato
- Dibattiti in classe
- Assegnazione a ciascun alunno di un preciso ruolo e avvio delle attività di gruppo
- Elaborazione di testi di varie tipologie e realizzazione di presentazioni multimediali da parte dei vari gruppi complete di foto e video

Fasi dell'attività

- Condivisione di un testo poetico elaborato su un foglio di Google nella classe virtuale per consentire a ciascun allievo di apportare modifiche e ulteriori contributi anche da casa.
- Elaborazione digitale di cinque carte da gioco per ciascuna disciplina contenenti quesiti a risposta multipla sugli argomenti trattati.
- Elaborazione digitale e cartacea di un tabellone da gioco e realizzazione polimaterica di meeples modellati in creta per il gioco da tavolo.

Documentazione fotografica

(Foto significative, eventuali link)

A causa della chiusura anticipata della scuola da parte della ASL non è stato possibile reperire e organizzare tutta la documentazione multimediale e fotografica relativa al lavoro svolto pressoché per intero. Si rimanda pertanto al seguente link ma solo per una piccola parte di quanto realizzato:

https://www.canva.com/design/DAGF8neDxNo/SYIiRhh-0S6xpUdb5yt6sQ/edit?utm_content=DAGF8neDxNo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Documentazione fotografica

(Foto significative, eventuali link)

Testo poetico realizzato in
condivisione dedicato ad
Arturo Mariani e
illustrazione grafica su
pergamena:



La rubrica per la valutazione delle competenze

Vedi format istituto

Punti di forza dell'attività

(Sintesi)

Il progetto di realizzare un gioco da tavolo in cui ciascuno possa contribuire alla costruzione di ciascun elemento (tabellone, carte, meeple) è nato dalla volontà di sperimentare una strategia didattica che punta a coinvolgere e stimolare la creatività dei ragazzi mettendo in evidenza la loro creatività, le abilità e i talenti nascosti.

Si tratta di un modo diverso di fare scuola che ha consentito di comprendere, raccontare ed interpretare il mondo anche attraverso l'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali e in un contesto di apprendimento ricco di stimoli e attività creative e divertenti.

Spunti di riflessione e prospettive per il futuro

La realizzazione del gioco da tavolo ha condotto i ragazzi ad allenare competenze diverse: dall'utilizzo tecnico della strumentazione all'elaborazione dei contenuti, dalla scrittura all'organizzazione dei disegni e dei testi. Per un'attività di questo tipo si è rivelata indispensabile la creazione di gruppi di lavoro: ogni studente, infatti, ha acquisito un ruolo in ciascuna fase del percorso e ciò ha reso ciascuno responsabile del proprio compito. Infine, il gioco da tavolo ha, di fatto, rappresentato un obiettivo comune: ciò ha contribuito senza dubbio a rafforzare nei ragazzi il senso di appartenenza alla classe e ha costituito un incentivo alla cura del proprio lavoro.