

PROGETTO ACCOGLIENZA A.S. 2026-2027
SCHEDA PER I DOCENTI

ATTIVITÀ N.1: MI PRESENTO (2 ore)

OBIETTIVI:

- presentarsi ai nuovi compagni favorendo una prima conoscenza reciproca;
- creare i presupposti perché si sviluppino positive dinamiche di classe, stimolando gli allievi oltre alla conoscenza reciproca, alla percezione dell'appartenenza ad un nuovo gruppo nel rispetto delle individualità.

1ª ATTIVITA': Dimmi chi sei (1 ora) - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

SVOLGIMENTO:

Il docente chiede agli studenti di sedersi formando un cerchio con le sedie. Successivamente uno/a studente/ssa inizia pronunciando ad alta voce il proprio nome. Il/la compagno/a seduto/a accanto a lui/lei deve pronunciare il proprio nome e anche il nome dello studente/ssa precedente. Il gioco diventa divertente man mano che i nomi da ricordare diventano numerosi. Se qualcuno sbaglia l'ordine o non ricorda i nomi dei compagni si deve ricominciare dall'inizio.

2ª ATTIVITA': Intervista il tuo compagno (1 ora) - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

SVOLGIMENTO:

Il docente presenta la scheda con i "superpoteri" (vedere scheda relativa all'attività) da proiettare tramite TV, (verrà fornita anche una copia cartacea, nel caso di difficoltà nella proiezione) dicendo loro che hanno 5 minuti di tempo per scegliere il superpotere che li rappresenta meglio, tra quelli proposti: **tenacia, calma, organizzazione, curiosità, ascolto, ironia, logica, spirito di squadra**. Dopo, tutti gli studenti rivelano (per alzata di mano) il superpotere scelto.

Questo serve per dividere gli studenti a coppie (si consiglia di abbinare persone con superpoteri diversi, ma non è obbligatorio e la priorità è fare coppia con qualcuno che non si conosce bene, in modo da favorire uno scambio equo).

Dopo che gli studenti si saranno divisi a coppie ognuno di loro intervista il/la proprio/a compagno/a con domande date hanno un tempo di al max. di 10 minuti. L'intervistatore segna su un foglio le risposte e poi diventa l'intervistato. Quando tutti avranno finito, ogni studente si presenta alla classe interpretando le vesti del compagno/a intervistato/a.

Es. Mario ha intervistato Carla. Mario dirà: "Ciao, mi chiamo Carla, ho 14 anni".

Restituzione di 3 minuti da parte del docente, sulla valorizzazione delle differenze.

N.B.: *La fase delle presentazioni è quella più a rischio "ritardo". Se i ragazzi si dilungano troppo, si può dare come regola: "Avete massimo 3 o 4 frasi a testa per presentare il vostro compagno, concentratevi sulle cose più sorprendenti che vi ha detto!"*.

ATTIVITÀ N.2: Il Pezzo Mancante (1 ora) - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

OBIETTIVI:

- Stimolare la collaborazione tra pari e stabilire i presupposti per la creazione di positive dinamiche di classe, collaborative learning e peer tutoring

SVOLGIMENTO:

Il docente divide gli studenti in 4 gruppi omogenei, poi consegna ad ogni gruppo un enigma (vedere su scheda attività) da risolvere (l'ordine assegnato è indifferente). **Il materiale necessario sarà presente in sala insegnanti e dovrà essere ritirato dal docente prima dell'inizio dell'ora.**

Quando tutti i gruppi hanno concluso questa prima attività, il resto si svolge in plenum. Gli studenti devono assemblare le parti ottenute dalla risoluzione degli enigmi in modo da formare un indovinello e provare a risolverlo tutti insieme. Il docente ha le soluzioni e all'occorrenza può aiutare nella

risoluzione. **Qualora gli studenti impiegassero più del tempo previsto, si chiede ai docenti di lasciarli continuare anche nell'ora successiva, in modo da poter terminare l'attività.**

ATTIVITÀ N.3: ALLA SCOPERTA DELLA SCUOLA (2 ore)

1ª ATTIVITA' - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario + 2 ragazzi classi 4ª

OBIETTIVI:

- Aiutare i nuovi studenti a comprendere la struttura e la complessità dell'istituto, rendendoli consapevoli degli spazi e orientandoli tra i diversi piani.
- Favorire l'incontro con le persone che gestiscono vari spazi

SVOLGIMENTO (1 ora) :

Gli alunni delle classi quarte si recheranno all'orario stabilito nella classe a loro assegnata. Successivamente, presenteranno ai compagni la visita guidata della scuola, seguendo il percorso 1 oppure 2 (vedere scheda relativa all'attività) individuando insieme a loro i luoghi e le strutture più importanti. La presentazione sarà arricchita con indicazioni pratiche e un focus sulla segnaletica principale. **Al termine della visita gli studenti vengono riaccompagnati in aula dal docente in orario.** I tutor tornano nelle rispettive classi in modo autonomo.

2ª ATTIVITA' - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

OBIETTIVI:

Verificare l'orientamento spaziale attraverso un'attività ludica di gruppo basata sulla lettura di mappe d'istituto.

SVOLGIMENTO (1 ora):

Sfida topografica: La classe, divisa in piccoli gruppi, partecipa a una gara di orientamento. Utilizzando le planimetrie vuote dei tre piani fornite dal docente (formato A3), i ragazzi devono decifrare gli indizi ricevuti (**il docente proietta/legga la scheda relativa all'attività**) e localizzare correttamente sulla cartina i laboratori, gli uffici e i punti di interesse strategici della scuola. Il gruppo che individuerà il maggior numero di risposte corrette vincerà un premio simbolico (**caramelle presenti nel kit dell'attività**). **Il materiale necessario sarà presente in sala insegnanti e dovrà essere ritirato dal docente prima dell'inizio dell'ora.**

I docenti a fine attività ritirano le piantine, che andranno consegnate in vicepresidenza.

ATTIVITÀ N.4: DIAMOCI UNA REGOLATA (1 ora) - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

OBIETTIVI:

- Comprendere le regole come tutela dei diritti di tutti.
- Valutare l'impatto delle infrazioni su tempo, spazio e relazioni in classe.
- Proporre sanzioni concrete basate sulla giustizia riparativa.
- Negoziare e firmare un patto di convivenza democratica.

SVOLGIMENTO:

L'attività inizia con un dibattito di 10 minuti guidato dal docente sulla lavagna per scardinare l'idea di regola come divieto e introdurla come tutela della libertà di tutti. Successivamente, la classe viene divisa in gruppi per un lavoro di 20 minuti: ogni squadra analizza un caso reale di infrazione (uso del telefono, danni all'aula o offese in chat) con l'obiettivo di quantificare il danno causato alla collettività e ideare un'azione riparativa concreta anziché una semplice nota disciplinare. Nei successivi 20 minuti si

passa al confronto in plenaria, dove i portavoce espongono le soluzioni e l'intera classe ne discute l'efficacia e la sostenibilità. L'ora si conclude con una sintesi di 10 minuti in cui si scelgono e si approvano per alzata di mano le 3 regole base non negoziabili, sancendo il "Patto di Classe".

Il materiale necessario sarà presente in sala insegnanti e dovrà essere ritirato dal docente prima dell'inizio dell'ora

ATTIVITÀ N.5: CI SONO PASSATO ANCH'IO (1 ora) - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario + 2 ragazzi classi 5^a

OBIETTIVI:

- Incrementare la motivazione scolastica attraverso il confronto tra pari (peer-learning).
- Stimolare l'auto-orientamento mediante la riflessione critica sulle esperienze altrui.

SVOLGIMENTO:

Gli alunni di quinta raccontano le sfide e i successi del loro percorso scolastico agli studenti del biennio. Questi ultimi, per attivare l'ascolto critico, intervengono con domande su metodo di studio e scelte future, supportati dal docente che può orientare il dibattito grazie alla scheda guida relativa a questa attività.

Al termine, una brevissima riflessione individuale permette a ciascuno studente di fare propri i consigli ricevuti per la propria crescita scolastica e personale.

ATTIVITÀ N. 6: Scopri il tuo Stile (2 ore) - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

OBIETTIVI:

- Individuare il proprio stile di apprendimento prevalente.
- Acquisire strategie di studio personalizzate per migliorare il proprio rendimento scolastico.

SVOLGIMENTO:

Il docente somministra agli studenti un test sugli stili di apprendimento. Al termine della compilazione, lo stesso proietta i risultati complessivi sulla Smart TV e commenta insieme alla classe gli esiti emersi, fornendo indicazioni pratiche sulle metodologie di studio più efficaci per ciascun profilo.

Si ricorda che il test ha uno scopo puramente orientativo.

Il docente completa la tabella allegata all'attività che poi consegnerà alla **prof.ssa Cresto A.**

ATTIVITÀ N. 7: Officina del Metodo (4 ore) - DOCENTI COINVOLTI: docenti di classe che hanno manifestato la propria disponibilità.

OBIETTIVI:

- Apprendere le tecniche di base per la sintesi e la schematizzazione dei testi e la progettazione guidata di mappe concettuali e schemi.
- Imparare a differenziare il proprio metodo di studio in base alla specificità e ai diversi linguaggi delle singole discipline (scientifiche e umanistiche).

SVOLGIMENTO:

L'attività si articola in due moduli da due ore ciascuno, focalizzati sulla progettazione e sulla costruzione grafica delle mappe:

Modulo 1 (2 ore - Materie Scientifiche): Il docente illustra i criteri per strutturare schemi logici, tabelle comparative e mappe causali per discipline come Matematica, Scienze e Chimica. L'attenzione è rivolta

alla scomposizione visiva di formule, passaggi procedurali e relazioni causa-effetto. Gli studenti mettono in pratica i concetti appresi realizzando in gruppo una mappa di sintesi su un argomento scientifico assegnato.

Modulo 2 (2 ore - Materie Umanistiche): Il docente guida la classe nella progettazione di riassunti visivi e mappe concettuali complesse per discipline come Storia, Italiano, Diritto. Vengono spiegate le tecniche per disporre nello spazio i nodi concettuali, individuare le parole chiave e strutturare i legami cronologici e logico-espositivi di un testo. Segue un'esercitazione pratica di gruppo per la redazione di una mappa concettuale a partire da un testo scelto dal docente.

ATTIVITÀ N. 8: Connessi e Pronti (2 ore) - DOCENTI COINVOLTI: docenti di laboratorio

OBIETTIVI:

- Effettuare il primo accesso all'indirizzo email istituzionale (Gmail).
- Utilizzo piattaforma Google Workspace (Classroom);
- Accesso piattaforma Spaggiari per corso della Sicurezza;
- Utilizzo rete locale.

SVOLGIMENTO:

Il docente distribuisce le credenziali cartacee personali agli studenti. Successivamente guida la classe passo-passo nell'accesso da PC, nella procedura di cambio password.

ATTIVITÀ N. 9: Missione Sicurezza (4 ore) - DOCENTI COINVOLTI: docenti di laboratorio

OBIETTIVI:

- Accompagnare gli studenti nella fruizione del corso sulla sicurezza generale nell'ambiente scolastico. *(Nota: gli alunni assenti o che non dovessero completare la scuola seguiranno il corso in autonomia a casa, con obbligo di completamento entro il 30 ottobre [riferimento: Prof. Cigolotti Gabriele]).*
- Verificare le competenze acquisite attraverso lo svolgimento e il superamento del test finale sulla piattaforma digitale.

SVOLGIMENTO:

I docenti supportano i ragazzi durante la visualizzazione e l'analisi dei moduli didattici dedicati alla sicurezza generale e supervisionano lo svolgimento autonomo del test di verifica finale da parte degli studenti.

Di seguito sono presenti le schede dettagliate delle attività da svolgere in classe, con possibilità di proiettare ove specificato.

Il materiale da distribuire agli studenti sarà disponibile al ritiro in aula docenti, nella giornata calendarizzata per la singola attività

PROGETTO ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO A.S. 2026-2027
SCHEDA PER DOCENTI

ATTIVITA' 1 - MI PRESENTO - Intervista il tuo compagno

LA SCHEDA DEI SUPERPOTERI

Un profilo sintetico delle competenze straordinarie e dei tratti distintivi.

 Tenacia Determinazione incrollabile e costanza di fronte alle sfide. Capacità di persistere fino al raggiungimento degli obiettivi impostati.	 Calma Mantenimento della lucidità, dell'equilibrio e del controllo emotivo anche nelle situazioni di forte stress o imprevisto.	 Organizzazione Pianificazione metodica e strutturazione ottimale del tempo, delle attività e delle risorse disponibili.	 Curiosità Spinta naturale all'esplorazione, all'apprendimento continuo e alla ricerca di soluzioni innovative e fuori dagli schemi.
 Ascolto Attenzione profonda ed empatica verso gli altri, fondamentale per comprendere le esigenze reali e costruire fiducia.	 Ironia Capacità arguta di relativizzare e alleggerire le tensioni, favorendo un clima positivo ed una comunicazione aperta.	 Logica Approccio analitico, rigoroso e razionale volto alla scomposizione dei problemi complessi e al problem-solving efficace.	 Spirito di squadra Attitudine alla cooperazione sinergica, mettendo il successo del gruppo e il supporto reciproco davanti all'individualismo.

PROGETTO ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO A.S. 2026-2027
SCHEDA PER DOCENTI

ATTIVITA' 2 - IL PEZZO MANCANTE

DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

FASE 1: Il docente spiega alla classe lo svolgimento dell'attività: in gruppi gli studenti dovranno completare degli enigmi e collaborare tra loro per raggiungere gli obiettivi richiesti.

FASE 2: il docente divide la classe in 4 gruppi. Ad ogni gruppo viene assegnato un enigma (gruppo 1: cruciverba A; gruppo 2: parole incrociate; gruppo 3: rebus; gruppo 4: sudoku). Quando gli studenti risolvono il loro enigma svelano una parte di indovinello.

FASE 3: Quando tutti i gruppi avranno ottenuto il loro "pezzo mancante" dovranno lavorare insieme per ordinare l'indovinello in modo che abbia senso.

FASE 4: Gli studenti dovranno provare a risolvere l'indovinello.

Materiale da ritirare:

- Schede enigmi
- Soluzioni per il docente

PROGETTO ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO A.S. 2026-2027

SCHEDA PER DOCENTI E ALUNNI ACCOMPAGNATORI

ATTIVITA' 3 - ALLA SCOPERTA DELLA SCUOLA

1^a ATTIVITA' - DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario – allievi delle classi 4^a (1 ora)

OBIETTIVI:

- Aiutare i nuovi studenti a comprendere la struttura e la complessità dell'istituto, rendendoli consapevoli degli spazi e orientandoli tra i diversi piani.
- Favorire l'incontro con le persone che gestiscono vari spazi

SVOLGIMENTO:

Gli alunni delle classi quarte, assegnati alle singole classi prime, si presenteranno e inizieranno il giro della scuola seguendo il percorso indicato (percorso 1 oppure 2) accompagnati dall'insegnante in orario, illustreranno ai nuovi studenti la visita dell'ambiente scolastico. Insieme individueranno i luoghi e le strutture principali dell'istituto; i tutor di quarta arricchiranno il percorso con indicazioni pratiche, aneddoti sulla vita studentesca e approfondimenti sulla segnaletica principale della scuola. Al termine del giro, ciascuna classe farà rientro nella propria aula.

PERCORSO n.1	PERCORSO n.2
PIANO TERRA: Aula Ascolto e supporto (ruolo della dott.ssa Alzati e servizio Ascolto e Supporto) Distributori bevande & c. (quando e come utilizzarle...) Aula blu Segreteria (personale, orari, perché recarvisi...) Presidenza e Vicepresidenza Aula Magna (utilizzi, regole di comportamento...) + Aula insegnanti Palestrina Biblioteca CORTILE: Strutture esterne e loro utilizzi Palestra (gruppi e attività sportive) PRIMO PIANO: Lab. Informatica + Grafica Lab. Topografia/LIM SECONDO PIANO: Lab. Grafica (aula 210) Lab. Chimica TERZO PIANO: Lab. Scienze Lab. Informatica Laboratorio PPS/CAD Laboratorio Videomaking	PRIMO PIANO: Lab. Informatica + Grafica Lab. Topografia/LIM SECONDO PIANO: Lab. Grafica (aula 210) Lab. Chimica TERZO PIANO: Lab. Scienze Lab. Informatica Laboratorio PPS/CAD Laboratorio Videomaking PIANO TERRA: Aula Ascolto e supporto(ruolo della dott.ssa Alzati e servizio Ascolto e Supporto) Distributori bevande & c. (quando e come utilizzarle...) Aula blu Segreteria (personale, orari, perché recarvisi...) Presidenza e Vicepresidenza Aula Magna (utilizzi, regole di comportamento...) + Aula insegnanti Palestrina Biblioteca CORTILE: Strutture esterne e loro utilizzi Palestra (gruppi e attività sportive)

2ª ATTIVITA' - Sfida topografica - **DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario (1 ora)**

OBIETTIVI:

Verificare l'orientamento spaziale attraverso un'attività ludica di gruppo basata sulla lettura di mappe d'istituto.

SVOLGIMENTO:

La classe, divisa in piccoli gruppi (modificabili se necessario) partecipa a una gara di orientamento a tempo. Utilizzando le planimetrie vuote dei tre piani, fornite dal docente, i ragazzi devono decifrare gli indizi (leggere o proiettare) e localizzare correttamente sulla cartina i laboratori, gli uffici e i punti di interesse strategici della scuola.

Classe	n. gruppi
--------	-----------

1A	4 gruppi da 5 e 1 da 4
1B	4 gruppi da 5 e 2 da 4
1C	5 gruppi da 5
1D	4 gruppi da 5 e 1 da 4
1E	4 gruppi da 5 e 1 da 4

Indizio 1: Il regno dei cerchi, dei palloni e delle scarpe con la suola pulita.

Indizio 2: La stanza dove le sostanze cambiano colore, fanno le bolle e (a volte) emanano strani odori!

Indizio 3: Il luogo ideale per navigare nel web, programmare codici e... sperare che la connessione internet non salti!

Indizio 4: La stanza dei faldoni e delle scartoffie, dove i telefoni squillano sempre e i vostri genitori devono entrare se vi vengono a prendere prima del suono della campanella.

Indizio 5: La stanza più grande dell'istituto, dove si riunisce tutta la scuola e ci si siede tutti insieme come al cinema, sperando di saltare un'ora di lezione!

Indizio 6: Una stanza speciale dove le parole non fanno paura, non si prendono voti e dove ci si trova per darsi una mano.

Indizio 7: Emergenza in Aula 201! Immagina che suoni l'allarme antincendio: quale scala più vicina prenderesti per metterti in salvo?

Indizio 8: La stanza più silenziosa della scuola, dove migliaia di storie e pagine di inchiostro riposano sugli scaffali aspettando solo di essere prese in prestito. Cerca la piantina.

Indizio 9: Il punto di ritrovo più affollato durante la ricreazione, capace di trasformare le monete in merendine o bibite fresche. Guardando la mappa del piano terra, in quale corridoio o atrio si trova?

Indizio 10: Il rifugio ufficiale per chi ha un improvviso mal di testa, un calo di pressione o un ginocchio sbucciato. Qui regnano sovrani i cerotti e il ghiaccio secco. Cerca la piantina.

La gara: Al termine del tempo a disposizione, il docente svela le risposte corrette e ritira le piantine compilate dai gruppi. La squadra che indovina il maggior numero di stanze e ne individua la corretta collocazione sulla mappa vince un piccolo premio simbolico.

Soluzioni per i docenti:

Indizio 1: Palestra

Indizio 2: Aula di Chimica

Indizio 3: Laboratorio di Informatica

Indizio 4: Segreteria

Indizio 5: Aula Magna

Indizio 6: Aula CIC

Indizio 7: Scala A

Indizio 8: La Biblioteca

Indizio 9: I Distributori Automatici

Indizio 10: Infermeria

Materiale da ritirare:

- Cartine della scuola
- Caramelle (premio)

ATTIVITA' 4 - DIAMOCI UNA REGOLATA

DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

FASE 1: INTRODUZIONE DELLA LEZIONE (10 minuti)

Il docente scrive in maiuscolo sulla lavagna la parola **LIBERTÀ**.

Poi legge/pronuncia il discorso di apertura:

"Oggi non parleremo di divieti scritti su un libretto, ma di noi. Spesso pensiamo che le regole a scuola servano a limitarci. Proviamo a ribaltare la prospettiva. Se io ho il diritto di parlare, voi avete il dovere di ascoltare. Ma se voi avete il diritto di imparare, io ho il dovere di fare lezione senza interruzioni. Le regole non nascono per punire, ma per proteggere il nostro tempo, il nostro spazio e le nostre relazioni. Oggi diventerete dei giudici speciali: non dovrete decidere delle punizioni, ma trovare il modo di riparare i danni causati da quattro comportamenti molto comuni. Inoltre, uno di voi si occuperà di preparare il terreno per l'esplorazione della scuola che faremo domani."

Il docente poi divide rapidamente la classe in **4 macro-gruppi** (o multipli, assegnando i casi A, B, C e D) in base alla disposizione dei banchi. Distribuisci la scheda sottostante.

FASE 2: SCHEDA DI LAVORO PER GLI STUDENTI

Il docente spiega le istruzioni: Leggete attentamente il caso assegnato. Avete 15 minuti per discutere le risposte alle domande e nominare un portavoce. Concentratevi sull'azione riparativa: non dovete dare note o sospensioni, ma inventare un compito concreto che il colpevole deve fare per rimediare al danno verso la classe o la scuola.

SCENARIO A: "Il tempo rubato"

- **Situazione:** Durante l'ora di lezione, Marco passa il tempo a guardare video sul telefono tenendolo sotto il banco. Quando non usa il dispositivo, fa battute ad alta voce con il compagno di banco. Il docente è costretto a interrompere la spiegazione per 5 volte per richiamarlo, per una perdita complessiva di circa 12 minuti di lezione. A causa di queste interruzioni, la classe non riesce a finire il programma previsto per il compito in classe della settimana successiva.
- **Domande guida:**
 1. Chi subisce il danno maggiore? Il docente, Marco o i suoi compagni di classe? Spiegate perché.

2. **Calcolo del danno:** Moltiplicate i 12 minuti persi per il numero dei presenti in classe. Quante ore di attenzione collettive sono state "rubate"?
3. **L'azione riparativa:** Evitate la nota sul registro. Proponete un'attività concreta che Marco deve svolgere per restituire alla classe il tempo o il valore didattico che ha fatto perdere.

SCENARIO B: "Lo spazio violato"

- **Situazione:** È l'ultima ora di lezione del venerdì. Al suono della campanella, la classe esce di corsa. L'aula si presenta così: tre banchi sono stati rigati, ci sono diverse scritte fatte con il pennarello e a terra sono rimasti pezzi di carta, tre bottigliette di plastica schiacciate e i resti di una merenda. Nessuno si prende la responsabilità del disordine e del danneggiamento dello spazio comune.
- **Domande guida:**
 1. **La responsabilità collettiva:** Se non si trova il singolo colpevole, è giusto che l'intera classe subisca le conseguenze? Perché?
 2. **Il valore del bene comune:** Che differenza c'è tra rovinare un oggetto proprio (es. il proprio zaino) e un oggetto pubblico (es. il banco della scuola)?
 3. **L'azione riparativa:** Proponete un piano d'azione concreto (da svolgere a scuola) che i responsabili – o l'intera classe – devono attuare per ripristinare il decoro e il rispetto dello spazio comune.

SCENARIO C: "Il confine dello scherzo"

- **Situazione:** In un gruppo WhatsApp a cui partecipano quasi tutti gli studenti della classe (ma da cui sono esclusi due compagni), vengono condivisi sticker e meme che prendono in giro uno dei due esclusi per il suo modo di vestire e per la sua timidezza. Alcune battute diventano virali e, durante le pause scolastiche, i ragazzi continuano a ridacchiare guardando il compagno. Quest'ultimo, percependo l'ambiente ostile, inizia a isolarsi e a inventare scuse per non venire a scuola.
- **Domande guida:**
 1. **La gravità:** Molti ragazzi liquidano la questione dicendo "Era solo uno scherzo, non si può più ridere di nulla". Dove finisce l'ironia e dove inizia l'infrazione del rispetto della persona?
 2. **Il ruolo degli spettatori:** Chi ha visto i meme nel gruppo ma non ha detto nulla, ha una parte di responsabilità nel malessere del compagno?
 3. **L'azione riparativa:** Come si può rimediare a un danno psicologico e relazionale di questo tipo, pensando che il protagonista della storia potrebbe essere ciascuno di voi? Proponete un'azione concreta che aiuti a ricostruire la fiducia e l'inclusione nella classe.

SCENARIO D: "I confini della cittadinanza"

- **Situazione:** Domani la classe farà un giro di perlustrazione dell'istituto per conoscere i diversi ambienti (laboratori, palestra, corridoi, uffici della presidenza e segreteria, cortile). Molti studenti considerano i corridoi e le aree comuni come una "terra di nessuno" dove poter correre, urlare, abbandonare rifiuti o ignorare il personale scolastico (collaboratori, tecnici), dimenticando che ogni spazio ha regole specifiche per garantire la sicurezza e la convivenza di centinaia di persone.
 - **Domande guida:**
 1. **La mappa dei diritti e doveri:** Pensate agli spazi fuori dalla vostra aula. Quali sono i comportamenti errati più frequenti che rischiano di rovinare la giornata agli altri studenti o al personale della scuola?
 2. **Il valore del personale:** Che impatto ha la mancanza di rispetto delle regole sugli spazi comuni verso chi ci lavora (es. i collaboratori scolastici che devono pulire o i tecnici dei laboratori)?
 3. **L'azione riparativa/propedeutica:** Diventate i "Vigilanti della Convivenza". Preparate una lista di 4 o 5 comportamenti critici che potrebbero verificarsi durante il giro della scuola.
-

FASE 3: IL PROCESSO DELLE IDEE (20 minuti)

Il docente richiama l'attenzione della classe.

- Il portavoce del Gruppo A legge il caso e presenta la sanzione riparativa pensata (3 minuti). Il docente apre il dibattito (2 minuti).
 - Ripetere la stessa procedura per il Gruppo B e il Gruppo C.
 - Presentazione del Gruppo D (5 minuti): Il portavoce illustra come gli spazi comuni fuori dall'aula siano legati al rispetto di tutti e presenta la "sfida di osservazione" che il gruppo lancerà alla classe durante il giro di domani.
-

FASE 4: IL PATTO DEI 4 PUNTI (ultimi 10 minuti)

Il docente cancella la lavagna e scrive le quattro macro-aree emerse dai casi: **TEMPO, SPAZIO, RELAZIONI, ISTITUZIONE.**

Chiede alla classe: *"In base a quello che abbiamo visto oggi, e in vista del giro della scuola di domani, quali sono i 4 comportamenti minimi e non negoziabili che ci impegniamo a rispettare da oggi per difendere la nostra libertà?"*

Il docente guida i ragazzi a sintetizzare quattro regole brevi (es. 1. Telefoni negli zaini durante la spiegazione. 2. Aula in ordine a fine ora. 3. Zero insulti o battute pesanti sulle chat. 4. Rispetto degli spazi comuni e del personale scolastico).

Il docente scrive le quattro regole definitive sulla lavagna e chiede un'alzata di mano collettiva per approvare ufficialmente il "**Patto di Classe**".

Materiale da ritirare:

- 4 scenari

PROGETTO ACCOGLIENZA E TUTORAGGIO A.S. 2026-2027
SCHEDA PER DOCENTI

ATTIVITA' 5 - CI SON PASSATO ANCHE IO

DOCENTI COINVOLTI: docenti in orario

Fase 1: Introduzione e avvio del dibattito (5 minuti)

Il docente introduce l'attività e presenta gli studenti tutor che guideranno il confronto. Viene illustrata la modalità del dibattito aperto, basato sulle domande libere degli alunni; all'occorrenza, il docente può supportare la conversazione e stimolare il confronto utilizzando le domande guida.

Fase 2: Il dibattito guidato (40 minuti)

Spazio al confronto diretto tra gli studenti. Il docente o i tutor di quinta moderano il dibattito toccando i 6 temi chiave (circa 6-7 minuti per blocco di domande):

Sulla gestione delle difficoltà: Qual è stato l'ostacolo più grande che avete incontrato nel biennio e come avete cambiato il vostro metodo di studio per superarlo?

Sulla motivazione: Ci sono stati momenti in cui volevate mollare o cambiare scuola? Cosa vi ha aiutato a ritrovare la motivazione per andare avanti?

Sul futuro: Guardando indietro, quale scelta fatta a 15 anni si è rivelata decisiva per capire cosa volete fare dopo il diploma?

Sui rimpianti e successi: Se poteste tornare indietro al vostro primo giorno di scuola superiore, quale errore evitereste assolutamente di ripetere e cosa invece rifareste identico?

Sui rapporti con i docenti: Quando prendete un brutto voto o non andate d'accordo con un docente, qual è il modo migliore per reagire e recuperare senza farsi prendere dallo sconforto?

Sui compiti a casa: C'è una strategia che avete imparato nel triennio per rendere lo studio pomeridiano più veloce ed efficace rispetto a quando eravate in prima?

Fase 3: Riflessione personale

Al termine del confronto ogni studente risponde individualmente sul quaderno ai seguenti due punti:

Il consiglio utile: Quale frase o consiglio degli studenti di quinta ti ha colpito di più e pensi possa esserti utile per il tuo percorso quest'anno?

La tua sfida: Pensando alla tua esperienza scolastica attuale, c'è un errore fatto dai ragazzi più grandi che vorresti evitare o una loro strategia che vorresti utilizzare anche tu?

Fase 4: Condivisione finale e chiusura (10 minuti)

Alcuni studenti, su base volontaria, leggono ad alta voce le proprie riflessioni. Il docente conclude l'attività sottolineando l'importanza del supporto tra pari e dell'imparare dalle esperienze altrui.