

FINALITA' • favorire lo sviluppo di un concetto positivo di sé per garantire la salute psicofisica dell'alunno;

- sviluppare attività sensoriali, percettive, motorie, linguistiche, intellettive che impegnino gli alunni a sviluppare competenze;
- scoprire gli altri, i loro bisogni, le loro difficoltà, condividere regole, gestire conflitti attraverso la relazione e il dialogo;
- collaborare, partecipare e agire in modo responsabile nel rispetto dei diritti degli altri e del contesto;
- sviluppare atteggiamenti critici e consapevoli;
- conoscere e rispettare l'ambiente adottando comportamenti adeguati e corretti;
- utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per assumere e far assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio e all'altrui stile di vita.

#### COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE:

**COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA:** utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.

**COMPETENZE MATEMATICHE:** utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative, impiegando le strategie del pensiero razionale per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.

**COMPETENZA DIGITALE:** saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione; usare il computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

**IMPARARE a IMPARARE:** partecipare attivamente alle attività apportando il proprio contributo personale; reperire, organizzare, impiegare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo.

**COMPETENZE SOCIALI e CIVICHE:** agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione; collaborare e partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale.

**SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA':** risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni; valutare rischi e opportunità; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare; conoscere l'ambiente in cui si opera anche in relazione alle proprie risorse.

**CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:** comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo.

**Grado di scuola Progetto Salute INFANZIA** Acquisire le norme igieniche di base; Assumere comportamenti corretti a tavola (tempi distesi, masticazione adeguata) che facilitano la digestione; Muoversi in sicurezza nei luoghi frequentati.

**PRIMARIA Classi prime e seconde:** L'igiene della persona come prevenzione delle malattie personali e sociali e come agente dell'integrazione sociale. **Classi terze, quarte e quinte:** L'importanza del movimento come stile di vita sana. Il rapporto tra alimentazione e benessere.

**SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classi prime:** Il diritto alla salute, l'attività fisica, l'igiene. **Classi seconde:** Concetto di salute secondo OMS; Il Sistema sanitario. Le principali malattie dell'apparato respiratorio, circolatorio e digerente. **Classi terze:** La salute nel mondo. Riconoscere ed evitare comportamenti a rischio: alimentari - sostanze dopanti - dipendenze classiche (alcool, fumo, stupefacenti) - dipendenze informatiche.

#### **ATTIVITÀ E STRATEGIE**

- **BRAINSTORMING PER POTENZIARE LA RIFLESSIONE:** attraverso domande stimolo poste agli allievi per attivare le conoscenze pregresse e la formulazione di ipotesi; domande di riflessione che aiutino l'alunno a cogliere gli aspetti più profondi, a comprendere informazioni specifiche, a compiere inferenze tra i concetti chiave.

- **CIRCLE TIMES** incentrati su particolari tematiche individuate sulla base dei bisogni formativi emersi nelle classi condotti con domande autobiografiche legate all'esperienza personale e al proprio punto di vista. -

**VISIONE DI SPEZZONI DI FILM E/O DOCUMENTARI:** far sì che la conoscenza si arricchisca di nuove interpretazioni, in quanto attraverso la visione di un filmato è possibile semplificare concetti astratti e complessi, visualizzare esempi concreti, simulare modelli di comportamento.

-**TRANSCODIFICHE:** rielaborazioni che documentano il percorso svolto, in uno spettacolo, in un video in musica... La tecnologia viene in supporto per la produzione di fumetti, fotostorie, video, storytelling, cartelloni pubblicitari, uso di font e/o software per rendere "altamente leggibili" e accattivanti i testi. -

**ATTIVITA' DI WEBQUEST:** attività di ricerca guidata su internet per approfondire un argomento e/o dare risposta a un problema finalizzato alla produzione di un ipertesto, una presentazione Powerpoint, un articolo di giornale. Grazie a quest'attività, gli studenti acquisiranno le capacità di cercare informazioni nella rete e di selezionare quelle più pertinenti e più adatte al contesto di riferimento.

**STRATEGIE METODOLOGICHE** - Apprendimento cooperativo -Didattica laboratoriale -Tutoring -Peer to peer - Circle time - role-play - learning by think -Valorizzazione delle potenzialità di tutti gli alunni - Creazione di situazioni motivanti all'ascolto, alla lettura e alla produzione - Valorizzazione del gioco quale mezzo privilegiato per l'attivazione e lo sviluppo dei processi cognitivi