

## ATTIVITA' SVOLTE A.S. 2023/24

**Nome e cognome della docente:** Carmela Tessitore

**Disciplina insegnata:** Scienze Umane e Sociali

**Libro di testo in uso:** A. Como, E.Clemente, R. Daniela, Il laboratorio delle scienze umane e sociali, Paravia

**Classe e Sezione:** 2 H

**Indirizzo di studio:** SSAS

### Competenze che si intendono sviluppare o traguardi di competenza

- 1. Competenza 1:** collaborare nella gestione di progetti e attività dei servizi sociali, sociosanitari e socio-educativi, rivolti a bambini e adolescenti, persone con disabilità, anziani, minori a rischio, soggetti con disagio psico-sociale e altri soggetti in situazione di svantaggio, anche attraverso lo sviluppo di reti territoriali formali e informali:
  - **Competenza intermedia:** costruire mappe dei servizi sociali, socio-sanitari e socio-educativi disponibili nel territorio e delle principali prestazioni erogate alle diverse tipologie di utenza.

2. **Competenza 2:** partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro e nelle equipe multiprofessionali in diversi contesti organizzativi/lavorativi:
  - **Competenza intermedia:** partecipare e cooperare nei gruppi di lavoro in ambito scolastico
  
3. **Competenza 3:** facilitare la comunicazione tra persone e gruppi, anche di culture e contesti diversi, adottando modalità comunicative e relazionali adeguate ai diversi ambiti professionali e alle diverse tipologie di utenza:
  - **Competenza intermedia:** agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiana
  
4. **Competenza 4:** Prendersi cura e collaborare al soddisfacimento dei bisogni di bambini, persone con disabilità, anziani nell'espletamento delle più comuni attività quotidiane:
  - **Competenza intermedia:** rilevare, in modo guidato, condizioni, stili di vita e bisogni legati all'età
  
5. **Competenza 8:** realizzare in autonomia o in collaborazione con altre figure professionali, attività educative, di animazione sociale, ludiche e culturali adeguate ai diversi contesti ed ai diversi bisogni:
  - **Competenza intermedia:** realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti
  
6. **Competenza chiave di cittadinanza 3:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

## **UDA 1: LE SCIENZE UMANE E SOCIALI: Psicologia, pedagogia, sociologia e antropologia culturale**

- **Competenze:** individuare approcci diversi allo studio dell'essere umano. Analizzare le motivazioni inconscie. Confrontare opinioni diverse. Comunicare con coscienza di sé e dell'altro.
- **Conoscenze:** conoscere la nascita della Psicologia scientifica. Conoscere i principali indirizzi della Psicologia scientifica. Conoscere la nascita della Pedagogia scientifica e le sue prime fasi di sviluppo. Definire cos'è la Sociologia e l'Antropologia culturale.
- **Abilità:** individuare le situazioni in cui si applicano le competenze psicologiche. Individuare le situazioni in cui si applicano le competenze pedagogiche e sociologiche.
- **Obiettivi minimi:** Individuare le caratteristiche essenziali delle discipline e dei diversi approcci.

## **UDA 2: LE EMOZIONI E LE MOTIVAZIONI**

- **Competenze:** Ricostruire e analizzare il proprio vissuto. Interagire in gruppo in modo collaborativo. Analizzare i condizionamenti a cui sono sottoposti i nostri desideri. Sperimentare metodi per migliorare il clima emotivo e gestire i conflitti
- **Conoscenze:** la natura delle emozioni e dei sentimenti. Il ruolo delle emozioni. Lo sviluppo delle emozioni semplici. Lo sviluppo delle emozioni complesse.
- **Abilità:** Riconoscere i tipi di emozione e saper fornire risposte adeguate. Riconoscere i tipi di motivazione.
- **Obiettivi minimi:** essere in grado di riconoscere le proprie emozioni.

### UDA 3: LE INTELLIGENZE

- **Competenze:** Ricostruire ed analizzare le proprie modalità di funzionamento e apprendimento. Interagire in gruppo in modo collaborativo. Sperimentare metodi per valorizzare le varie forme di intelligenza. Migliorare il clima emotivo e gestire i conflitti.
- **Conoscenze:** il modello delle intelligenze multiple di Howard Gardner; l'intelligenza emotiva di Goleman
- **Abilità:** Sapere individuare attività utili a stimolare l'intelligenza; Saper riconoscere i diversi tipi di intelligenza.
- **Obiettivi minimi:** conoscere i caratteri generali del modello di Gardner; conoscere e riconoscere le implicazioni dell'intelligenza emotiva.

### UDA 4: Identità, società e cultura

- **Competenze:** facilitare la comunicazione tra persone e gruppi, anche di culture e contesti diversi, adottando modalità comunicative e relazionali adeguate ai diversi ambiti professionali e alle diverse tipologie di utenza
- **Conoscenze:** il rapporto tra cultura e società. Il concetto di identità personale ed i processi di identificazione. I concetti di identità sociale, culturale ed etnica. I processi di contrasto e di integrazione tra culture diverse.
- **Abilità:** saper individuare le problematiche relative al contatto tra culture diverse. Individuare i possibili processi di integrazione.
- **Obiettivi minimi:** conoscere e riconoscere le relazioni tra fatti e fenomeni sociali, l'influenza culturale e sociale sulla formazione dell'identità dell'individuo.

## UDA 5: LE FASI DELLO SVILUPPO UMANO E LE ATTIVITA' LUDICO RICREATIVE

### ASSOCIATE

- **Competenze:** realizzare semplici attività di animazione ludica e sociale in contesti noti, collegate e coerenti alle diverse fasi di sviluppo dell'essere umano; rilevare, in modo guidato, condizioni, stili di vita e bisogni legati all'età.
- **Conoscenze:** conoscere le diverse fasi della vita e le attività ludico ricreative adatte alle fasi. Conoscere le caratteristiche del gioco infantile come strada per lo sviluppo delle abilità fisiche, cognitive, morali ed affettive del bambino.
- **Abilità:** Saper individuare le diverse fasi del ciclo di vita e le caratteristiche del gioco e delle attività espressive.
- **Obiettivi minimi:** conoscere le caratteristiche delle diverse fasi del ciclo di vita: infanzia, adolescenza, età adulta ed età anziana. Conoscere le funzioni essenziali del gioco nelle varie fasi dello sviluppo dell'essere umano.

### Attività o percorsi didattici concordati nel CdC a livello interdisciplinare -

#### Educazione civica

Attività compresa nell'area della cittadinanza attiva, incentrata sulle storie "Il brutto anatroccolo" e "la gabbianella ed il gatto": riscrivere la propria storia, comprendere la propria natura, alla ricerca di nuovi significati. La classe, divisa in 4 gruppi, realizzerà come prodotto 4 storie a partire dalle due storie iniziali ed individuerà un'utenza finale di riferimento a cui destinarle. I lavori verranno poi presentati al resto della classe in circle time.

- **Competenze:** facilitare la comunicazione tra persone e gruppi, anche di culture e contesti diversi, adottando modalità comunicative e relazionali adeguate ai

diversi ambiti professionali e alle diverse tipologie di utenza. Agire per favorire il superamento di stereotipi e pregiudizi in ambito scolastico e nei contesti di vita quotidiana. Competenza chiave di cittadinanza 3: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

- **Conoscenze:** Identità sociale ed identità personale, il pregiudizio e gli stereotipi, il concetto di intercultura
  - **Abilità:** riconoscere l'identità in relazione ai gruppi sociali e culturali; individuare gli ostacoli che impediscono una piena valorizzazione della vita umana; apprendere le diverse culture attraverso la condivisione di vissuti ed esperienze.
  - **Obiettivi minimi:** conoscere il significato dei termini identità sociale, pregiudizio e stereotipo, il concetto di cultura.

#### **4. Tipologie di verifica, elaborati ed esercitazioni**

Verifiche orali sia formative che sommative, sia individuali che di gruppo.

Verifiche scritte strutturate e semistrutturate.

Compiti di realtà o compiti autentici.

#### **5. Criteri per le valutazioni**

Per i criteri di valutazione di valutazione si fa riferimento alle corrispondenti tabelle inserite nel PTOF.

## 6. Metodi e strategie didattiche

Le lezioni saranno strutturate prevedendo una fase iniziale di lezione frontale, seguita dalla lezione partecipata e successivamente da un'attività che favorisca l'apprendimento attraverso diverse metodologie didattiche quali: Didattica laboratoriale, Cooperative learning, Didattica metacognitiva, game-based learning e Flipped classroom. Attraverso queste diverse metodologie gli studenti, spesso divisi in piccoli gruppi, potranno elaborare i propri pensieri, modificarli ed acquisire una dimensione critica riguardo agli argomenti in programma. Attraverso le attività nei piccoli gruppi attiveranno processi cognitivi che permetteranno loro di acquisire competenze specifiche grazie al contributo di ogni membro del gruppo.

### Attività di recupero

Il recupero sarà in itinere, supportato da studio individuale e peer education.

Pisa, lì .....

La docente.....

Gli alunni.....

.....