



ANNO DI FORMAZIONE E PROVA

a.s. 2025/2026

ISTITUTO OMNICOMPrensivo, Città Sant'Angelo (Pe)

Anna Maria Spataro

Docente di Sostegno nella Scuola Secondaria di I Grado



Traccia

DALLA VOCE DELLA CLASSE ALLA REDAZIONE

Un Fumetto Inclusivo per il Giornale della Scuola:



L'Angolino

Classe: Secondaria di I Grado – Classe I

Disciplina: Sostegno / Educazione Civica (Interdisciplinare)

Durata: 5 Ore

Lezione progettata secondo i principi dell'inclusione, dell'Universal Design for Learning (UDL) e della didattica per competenze.

INDICE

1. Analisi del contesto

- Destinatari, Istituto e contesto territoriale.
- Gruppo classe e inclusione
- Presentazione Studente - COSM!ICF

2. Quadro Normativo di riferimento

3. Progettazione pedagogico-didattica

- Competenze Europee e Traguardi Disciplinari
- Obiettivi di Apprendimento
- Metodologie e Strategie Inclusive
- Strumenti Digitali e Tradizionali
- Finalità del Progetto

4. Cronoprogramma della Lezione

- Attività e fasi di lavoro

5. Galleria di Fumetti

- Prodotti finali revisionati e analizzati dall'Intelligenza Artificiale

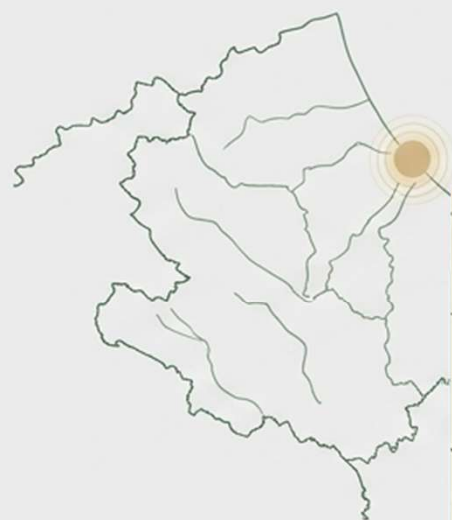
6. Valutazione

- Osservazioni in itinere
- Valutazione del processo
- Autovalutazioni



L'Ecosistema Formativo

Il Contesto Territoriale



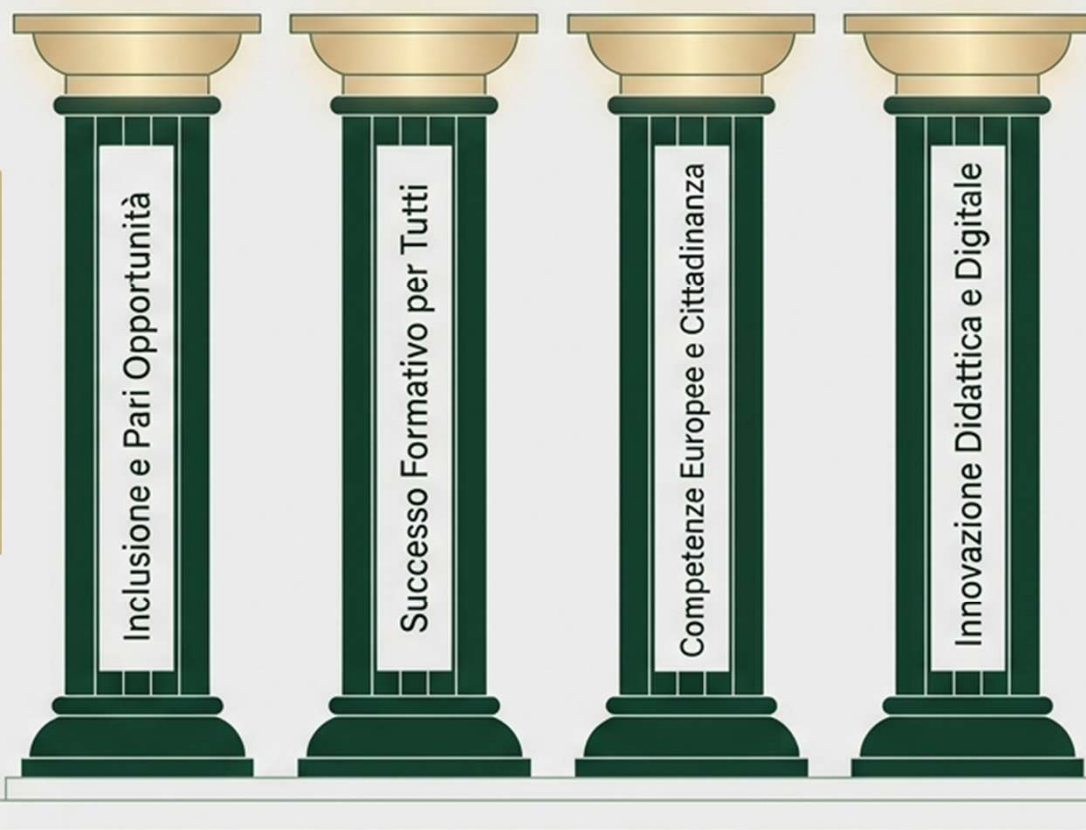
Città Sant'Angelo



Istituto Omnicomprensivo

- Territorio ampio e diversificato
- Differenti condizioni socio-economiche
- Forte collaborazione con enti locali e famiglie

I Pilastri della Mission (PTOF)



Profilo Classe e Setting d'Aula

Profilo Classe Dashboard

N. 21
Alunni Totali



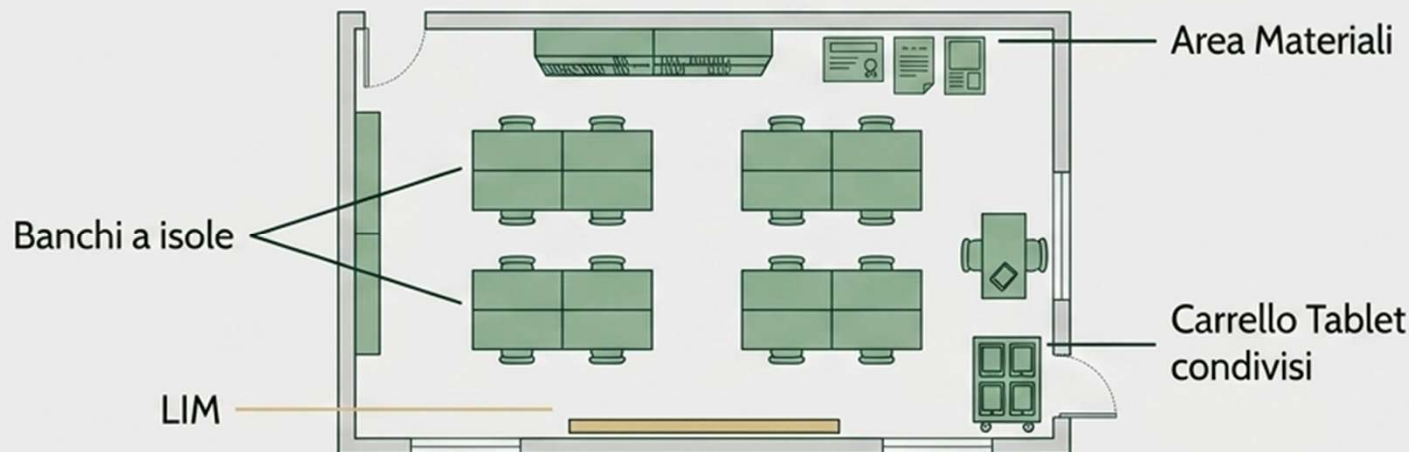
N. 1
Alunno con PEI
(L.104/92)



Alunni con DSA
(L. 170/2010)
(Linee Guida, D.M. 5669/2011)

Eterogeneità dei livelli di apprendimento, ottime capacità collaborative e spiccata familiarità con le tecnologie digitali.

Blueprint del Setting d'Aula



INCLUSIONE



Condivisione Online Strumenti Modelli Inclusivi

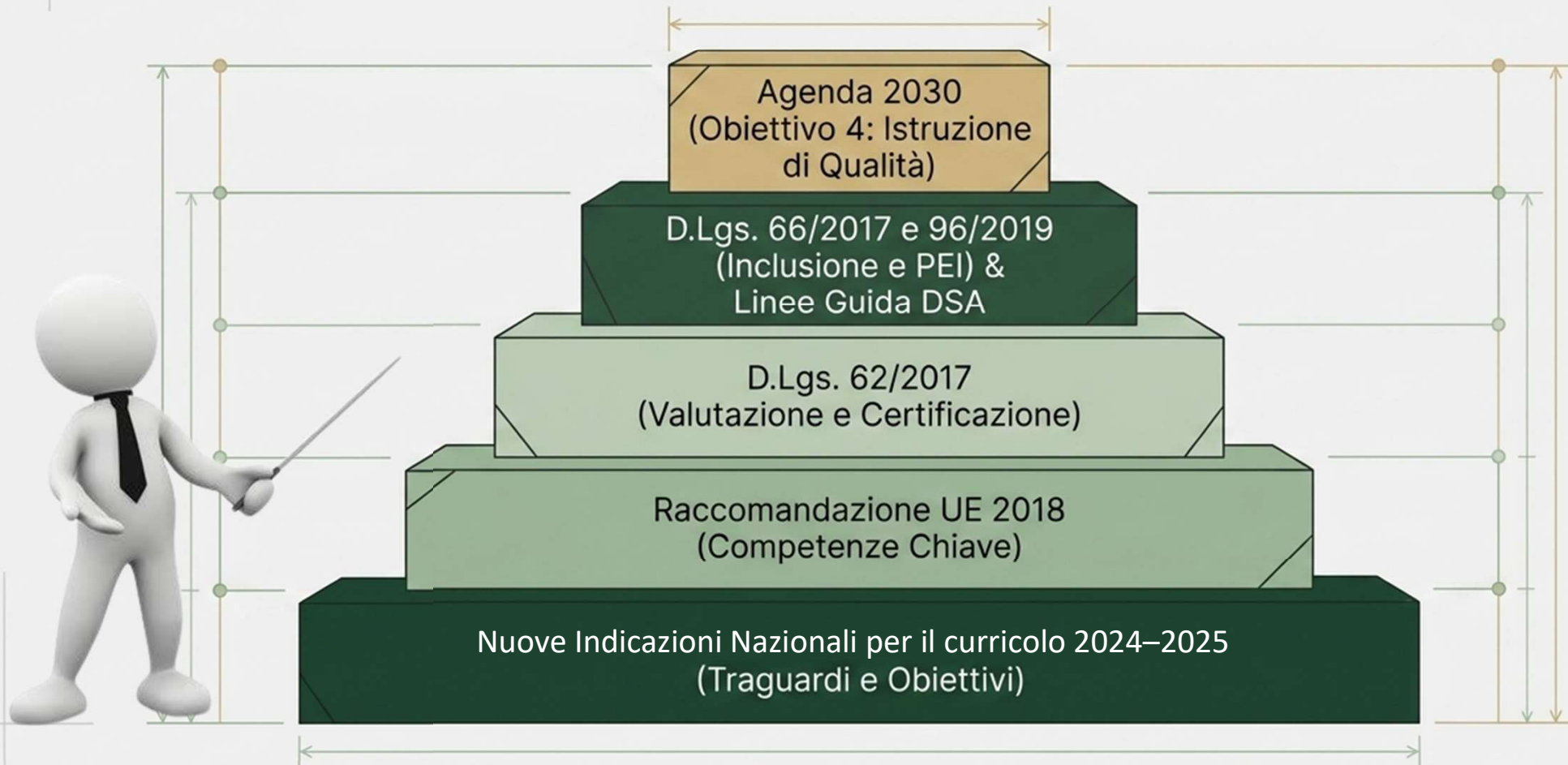


Per l'analisi del **funzionamento** dell'alunno si rimanda al modello ICF e al framework **COSMI**, riferimento per l'individuazione di bisogni, facilitatori e barriere.

(<https://www.cosmiicf.it>)



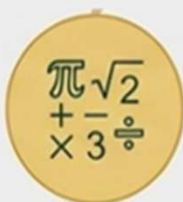
Cornice Normativa e Istituzionale



Competenze Europee



Alfabetica
funzionale



Matematica
e STEM



Digitale



Personale
e Sociale



Multilinguistica



Cittadinanza



Imprenditoriale



Consapevolezza
Culturale

Competenza in materia di Cittadinanza	Analisi critica dei conflitti (chat, isolamento) e proposta di soluzioni democratiche basate sul rispetto e sull'Art. 3 della Costituzione.
Personale, Sociale e Imparare a Imparare	Lavoro in interdipendenza positiva, gestione dei tempi, assunzione di ruoli definiti e riflessione metacognitiva sull'efficacia del proprio lavoro.
Competenza Alfabetica Funzionale	Sintesi narrativa coerente tra testo (dialoghi nei balloon) e immagine. Capacità di argomentare oralmente la morale della propria storia.
Consapevolezza ed Espressione Culturale	Utilizzo consapevole dei codici del fumetto (onomatopee, metafore visive) per valorizzare la creatività individuale nella Galleria del Futuro.

Traguardi Nazionali di Competenza



Traguardo di Competenza:

Italiano

L'alunno partecipa a scambi comunicativi rispettando i turni di parola e formulando messaggi chiari e pertinenti.

Educazione civica

Collabora con i compagni nella realizzazione di prodotti comuni.

Arte e Immagine

L'alunno utilizza il linguaggio visivo per esprimere idee ed emozioni e realizza elaborati creativi collaborando alla costruzione di prodotti comuni.

Traguardo di Competenza generale:

L'alunno comunica idee, esperienze e proposte attraverso linguaggi verbali e iconici, collaborando con i compagni alla realizzazione di un prodotto destinato alla comunità scolastica.



Impalcatura Cognitiva: Obiettivi di apprendimento_Educazione Civica

CONOSCENZE

Regole della comunicazione rispettosa: linguaggi inclusivi, non discriminatori.

Cittadinanza digitale: privacy, copyright, netiquette.

Collaborazione: ruoli, turni di parola, responsabilità.

ABILITA'

- ✓ Lavorare in gruppo per definire messaggio, ruoli e contenuti del fumetto.
- ✓ Riconoscere stereotipi e sostituirli con scelte inclusive.

COMPETENZE

- ✓ Agire in modo responsabile nella produzione e diffusione di contenuti.
- ✓ Promuovere inclusione attraverso un prodotto comunicativo condiviso.
- ✓ Partecipare alla vita scolastica con contributi creativi destinati alla comunità.



Impalcatura Cognitiva: Obiettivi di apprendimento _ITALIANO

CONOSCENZE

Struttura narrativa: sequenze, personaggi, ambienti, conflitto, punto di vista.

Tipologie testuali: dialogo, descrizione, narrazione breve.

Regole linguistiche: ortografia, punteggiatura, connettivi, registro linguistico.

Elementi del fumetto: balloon, didascalie, vignette, onomatopee.

ABILITA'

- ✓ Scrivere dialoghi chiari e coerenti con i personaggi.
- ✓ Produrre sequenze narrative brevi e ordinate.
- ✓ Descrivere ambienti e personaggi in modo essenziale.
- ✓ Rielaborare testi per adattarli al formato fumetto.

COMPETENZE

- ✓ Comunicare idee attraverso testi verbali e iconici.
- ✓ Costruire una narrazione efficace e adatta al destinatario (la comunità scolastica).
- ✓ Collaborare alla scrittura di un prodotto comunicativo.



Impalcatura Cognitiva: Obiettivi di apprendimento _ARTE

CONOSCENZE

Linguaggio visivo: linee, forme, colori, proporzioni.

Tecniche di rappresentazione: figure, posture, espressioni.

Struttura del fumetto: vignette, balloon, ritmo visivo.

ABILITA'

- ✓ Disegnare personaggi coerenti con la storia.
- ✓ Rappresentare scene in sequenza logica.
- ✓ Usare i colori per comunicare emozioni e atmosfere.

COMPETENZE

- ✓ Comunicare per immagini in modo chiaro e inclusivo.
- ✓ Integrare linguaggi verbali e visivi nel fumetto.
- ✓ Realizzare prodotti artistici destinati alla pubblicazione.



Progettazione Universale e Strategie Inclusive (UDL)

Intera Classe (Base UDL)

Obiettivo Operativo:
Accessibilità universale

- Multimodalità
- Scaffolding
- Anticipatori
- Feedback

Alunni DSA (Personalizzazione)

Obiettivo Operativo:
Compensazione
specifica

Mappe in itinere
Sintesi vocale
Font leggibili
Tempi

Alunno PEI (Individualizzazione)

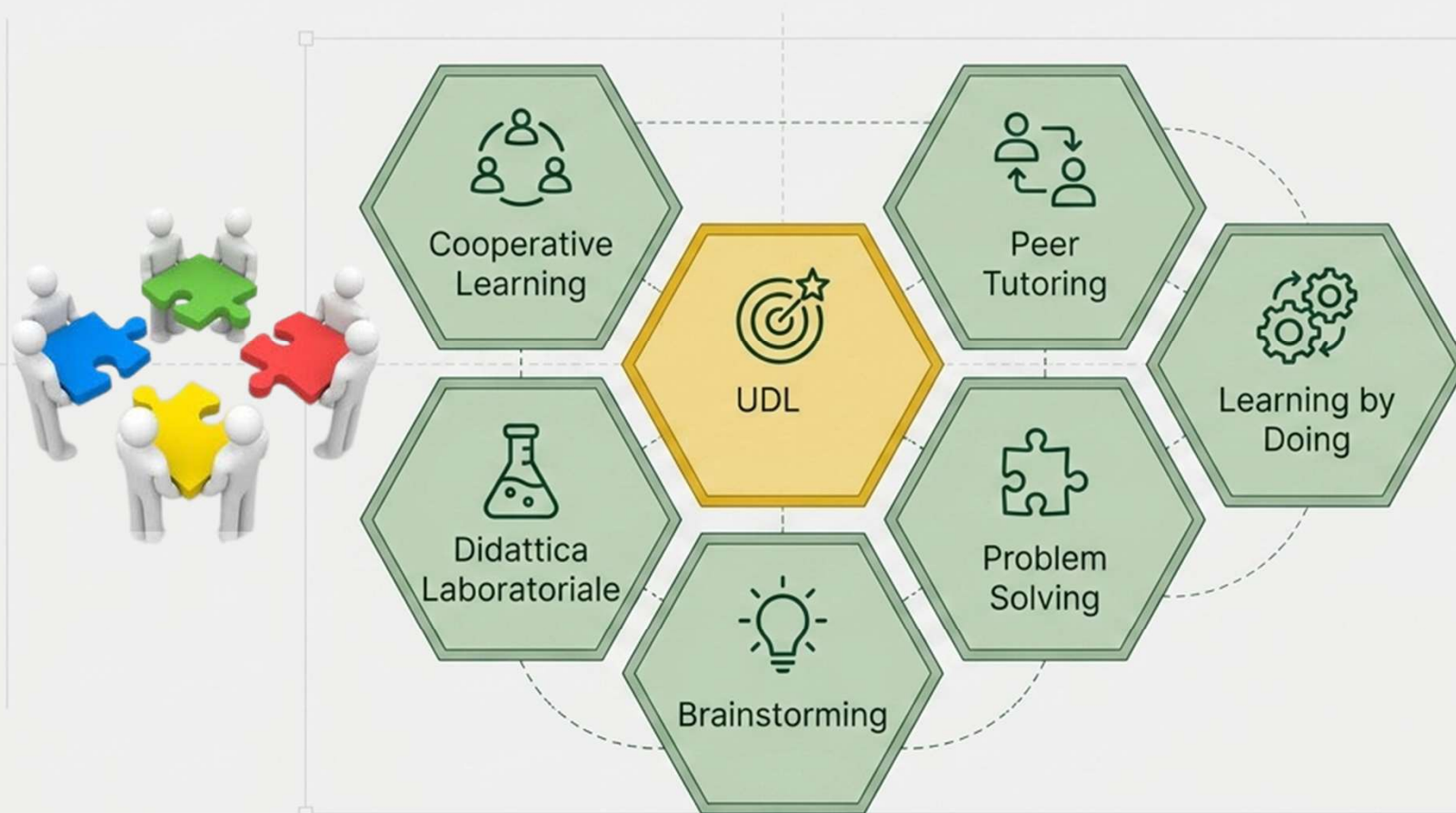
Obiettivo Operativo:
Obiettivi su misura

Peer Tutoring,
Semplificazione
Autonomie

La facilitazione progettata per i bisogni specifici (PEI/DSA) arricchisce e sostiene l'ecosistema di apprendimento per l'intera classe.



Architettura delle Metodologie Didattiche



L'Ecosistema degli Strumenti



Finalità Visive e Pedagogiche



L'ANGOLINO



Il gruppo classe, vivace e creativo, è consolidato nell'uso dei **Consigli di Cooperazione**, spazi d'ascolto dove emergono riflessioni su relazioni, benessere e desideri per il futuro.

Questa lezione intende valorizzare tali istanze emotive e sociali, trasformandole in un **percorso artistico-narrativo** capace di dare forma e voce alle visioni degli studenti.

Le Finalità del Progetto:

Riflessione Consapevole: Stimolare il pensiero critico sui bisogni e i desideri legati al vissuto scolastico.

Problem Solving Creativo: Favorire la capacità di immaginare e sintetizzare **soluzioni concrete** a situazioni-problema reali.

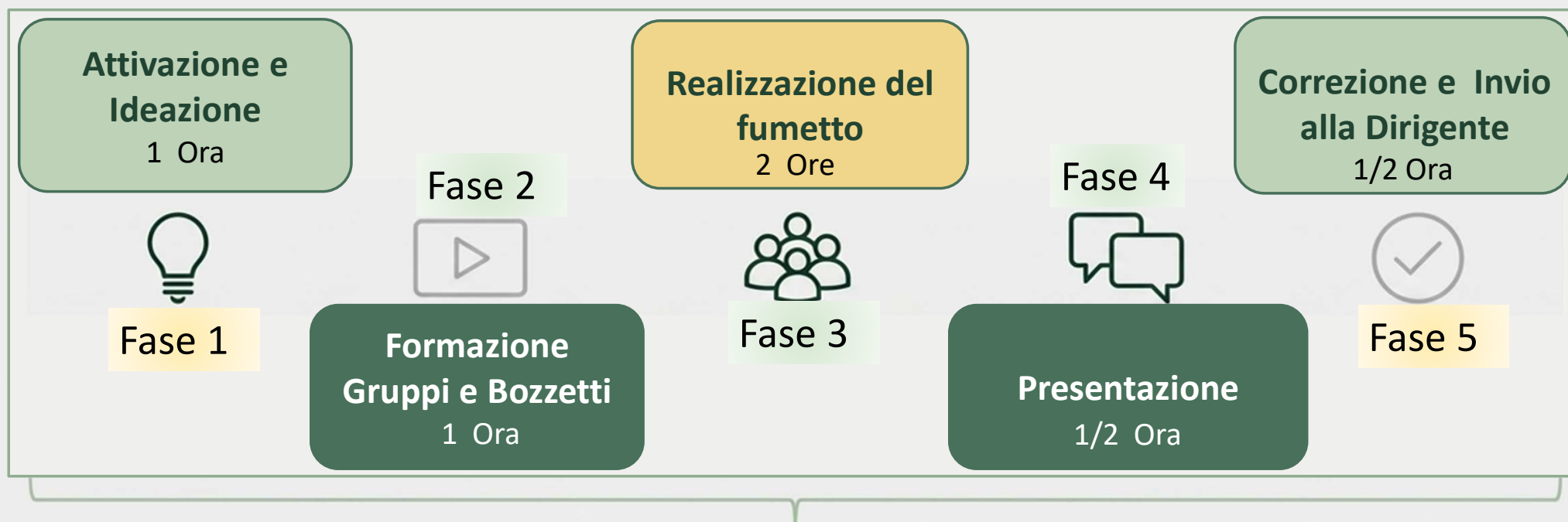
Alfabetizzazione Narrativa: Sviluppare competenze espressive e sintattiche attraverso l'uso integrato di testo e immagine (Fumetto).

Cittadinanza e Inclusione: Promuovere la collaborazione e la partecipazione attiva, valorizzando la **diversità come risorsa** essenziale del gruppo.

Compito di Realtà: Realizzare un prodotto autentico da pubblicare sul giornalino scolastico **"L'Angolino"**, trasformando l'aula in una redazione aperta alla condivisione con i coetanei e la comunità.

Cronoprogramma della Lezione

Timeline delle attività

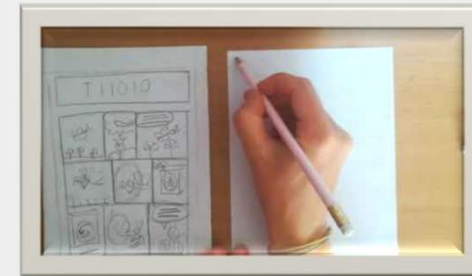


Osservazione Sistemática In Itinere

- Stimolo alla LIM:
"Come sarebbe la scuola perfetta per te?"
- Nuvola di parole con Mentimeter.

- Bullismo
- Relazioni e stereotipi
- Conflitti nelle chat
- Inclusione
- Rumore, spazi, compiti.....

- Il **fumetto** come linguaggio narrativo,
- Lo **storyboard** come strumento di progettazione,
- Esempi alla LIM e condivisione di Video.



- ✓ Bullismo/Cyberbullismo
- ✓ Relazioni e parità di genere
- ✓ Chat e comunicazione digitale
- ✓ Inclusione e socializzazione



FASE 2: Formazione di Gruppi - Ruoli e Bozzetti (1 Ora Segmentata)

a. Formazione dei Gruppi (5 min)

- Gruppi formati dal docente,
- Eterogeneità per competenze e relazioni,
- Equilibrio dei ruoli.

b. Assegnazione dei Ruoli (5 min)

- **Coordinatore** — gestisce tempi e turni di parola,
- **Ideatore** — struttura narrativa (inizio–sviluppo–fine),
- **Scrittore** — testi brevi e dialoghi efficaci,
- **Disegnatore** — composizioni visive e metafore,
- **Coloratori** (a coppie) — uniformità grafica e rifinitura.

c. Assegnazione del tema (10 min)

Ogni gruppo riceve una traccia e scrive:

“Il problema che vogliamo affrontare è.....”

d. Brainstorming visivo (10 min)

- personaggi
- simboli
- colori
- ambientazione



e. Bozzetto delle 6 vignette (30 min)

- bozza semplice per ogni vignetta
- frase breve
- confronto con il docente

Inclusione: Uso di Pittogrammi o Immagini ritagliate.

FASE 3: Realizzazione dello Storyboard Definitivo (2 Ore)

a. Indicazioni operative

immagini chiare

- poche parole
- coerenza narrativa
- colori significativi

b. Realizzazione dello storyboard

Ruoli attivi:

Coordinatore → tempi e organizzazione

Ideatore → struttura narrativa

Scrittore → dialoghi e testi

Disegnatore → scene e personaggi

Coloratori → uniformità grafica

Revisione

Feedback immediato del docente su ogni storyboard.



Inclusione: Il docente Supporta, Semplifica, Guida.

FASE 4: Presentazione dei Fumetti (1/2 Ora)

a. Presentazione dei lavori (30 min)

Ogni gruppo presenta:

- problema scelto,
- Idea,
- Trasformazione,
- messaggio finale.

c. Discussione finale (30 min)

- confronto tra gruppi,
- riflessione sui temi affrontati,
- collegamento ai Consigli di Cooperazione,

b. Ruoli attivi nella presentazione

- **Coordinatore** → introduce il lavoro,
- **Ideatore** → racconta la struttura narrativa,
- **Scrittore** → spiega dialoghi e scelte linguistiche,
- **Disegnatore** → illustra le scelte visive e metaforiche,
- **Coloratori** → descrivono la resa grafica e l'uniformità dell'opera,



FASE 5: Valutazione e Condivisione (1/2 Ora)

Valutazione del lavoro attraverso

- Rubrica di **prodotto**
- Rubrica di **processo**
- Scheda di **autovalutazione**
- Osservazione dei ruoli e della collaborazione

Raccolta e invio alla dirigente

- Il docente prepara il file finale per:
- revisione
- approvazione
- pubblicazione sul giornalino ***L'Angolino***

Chiusura dell'attività

- sintesi dei risultati
- valorizzazione del lavoro dei gruppi
- collegamento ai valori di inclusione e partecipazione



Opera 1: Basta al Bullismo!

La Traccia:

Raccontare il passaggio da una fase di indifferenza a una di impegno contro il bullismo.

L'Analisi:

Il dolore dell'esclusione (Sei troppo basso per il basket) viene risolto attraverso l'intervento adulto e le scuse collettive del gruppo, ripristinando l'equilibrio della comunità.

Traccia 1 – Bullismo e Cyberbullismo

Durante i Consigli di Cooperazione svolti in classe avete discusso insieme alcuni problemi che riguardano la vita tra ragazzi, dentro a forti emozioni. C'è stata riflessione su come alcune tematiche importanti per migliorare la convivenza e il rispetto reciproco.

Il fumetto che realizzerete avrà lo scopo di raccontare una situazione problematica a proposte possibili, coinvolgendo i ragazzi e i ragazzi possono diventare protagonisti del cambiamento. Ogni fumetto dovrà quindi includere:

- una situazione iniziale di problema, simile a quella discussa nei Consigli di Cooperazione;
- il confronto tra i personaggi, che riflettono su ciò che sta accadendo;
- proposte o azioni concrete per migliorare la situazione.

Dal disinteresse alla responsabilità

Durante i Consigli di Cooperazione è emerso che il bullismo e il cyberbullismo sono problemi che a volte vengono inizialmente sottovalutati e ignorati, ma che in realtà possono avere conseguenze molto serie.

Realizza un fumetto che racconti:

- una situazione di bullismo o cyberbullismo tra ragazzi;
- il momento in cui i protagonisti capiscono che non si tratta solo di uno scherzo;
- il passaggio da una fase di disinteresse o indifferenza a una di impegno e responsabilità.

Il fumetto dovrà mostrare le soluzioni e le azioni che i ragazzi possono mettere in pratica per fermare questi comportamenti e dotare chi ne è vittima.



Opera 2: Crescere Insieme alla Pari

La Traccia:

Riconoscere stereotipi e relazioni negative, applicando l'Articolo 3 della Costituzione (uguale dignità).

L'Analisi:

L'uso potente dell'onomatopea (BANG) segna la rottura dell'illusione digitale. La risoluzione non è magica, ma istituzionale: la denuncia ai genitori e il distacco definitivo (Il nostro rapporto non sarà più lo stesso).



Traccia 2 - Relazioni Tossiche e Parità di Genere

Questa traccia di Comprensione vuole far riflettere sulle dinamiche relazionali che si creano in contesti di violenza di genere, in particolare in relazione alla violenza sessuale e alla violenza domestica.

Il compito è di riconoscere le dinamiche relazionali che si creano in contesti di violenza di genere, in particolare in relazione alla violenza sessuale e alla violenza domestica.

- riconoscere le dinamiche relazionali che si creano in contesti di violenza di genere, in particolare in relazione alla violenza sessuale e alla violenza domestica;
- riconoscere le dinamiche relazionali che si creano in contesti di violenza di genere, in particolare in relazione alla violenza sessuale e alla violenza domestica;
- riconoscere le dinamiche relazionali che si creano in contesti di violenza di genere, in particolare in relazione alla violenza sessuale e alla violenza domestica;

Questa traccia di Comprensione vuole far riflettere sulle dinamiche relazionali che si creano in contesti di violenza di genere, in particolare in relazione alla violenza sessuale e alla violenza domestica.



Opera 3: Una Gara Finita Male (Netiquette)

La Traccia:

I conflitti nelle chat di gruppo e il bilanciamento tra libertà di espressione (Art. 21) e rispetto.

L'Analisi:

L'invidia per una sconfitta sportiva si trasforma in cyberbullismo. Forte la consapevolezza metaforica dello studente: Le parole fanno più male delle spade. La risoluzione passa per l'ammissione di colpa.



Traccia 3 - Conflitti nelle Chat di Gruppo e Comunicazione Digitale

Questo è l'evento di Cooperazione, che è stato una situazione molto difficile che riguarda le chat di gruppo e la comunicazione digitale. In questa situazione, sono state alcune persone che hanno fatto alcune cose che non sono state bene. E' importante che si possa parlare di queste cose e che si possa risolvere il problema. E' importante che si possa parlare di queste cose e che si possa risolvere il problema. E' importante che si possa parlare di queste cose e che si possa risolvere il problema.

- una situazione molto difficile che riguarda le chat di gruppo e la comunicazione digitale.
- l'importanza di parlare di queste cose e di risolverle.
- l'importanza di parlare di queste cose e di risolverle.



Opera 4: Fare Gruppo per Stare Meglio

La Traccia:

Proposte dei ragazzi per superare l'isolamento e favorire la partecipazione alla vita scolastica.

L'Analisi:

L'uso brillante dell'allegoria: una lumaca e un pollo diventano supereroi. Sconfiggono il bullo non con la violenza, ma con l'alleanza, dimostrando che l'inclusione è il vero superpotere.

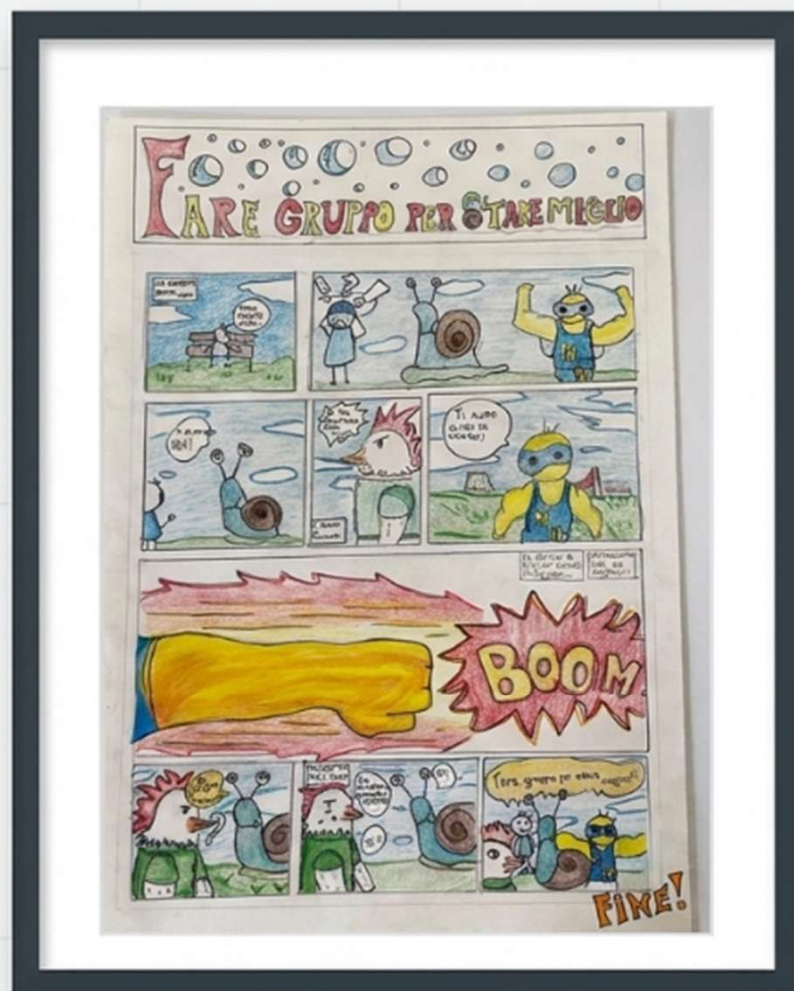


Traccia 4 – Socializzazione e Inclusione

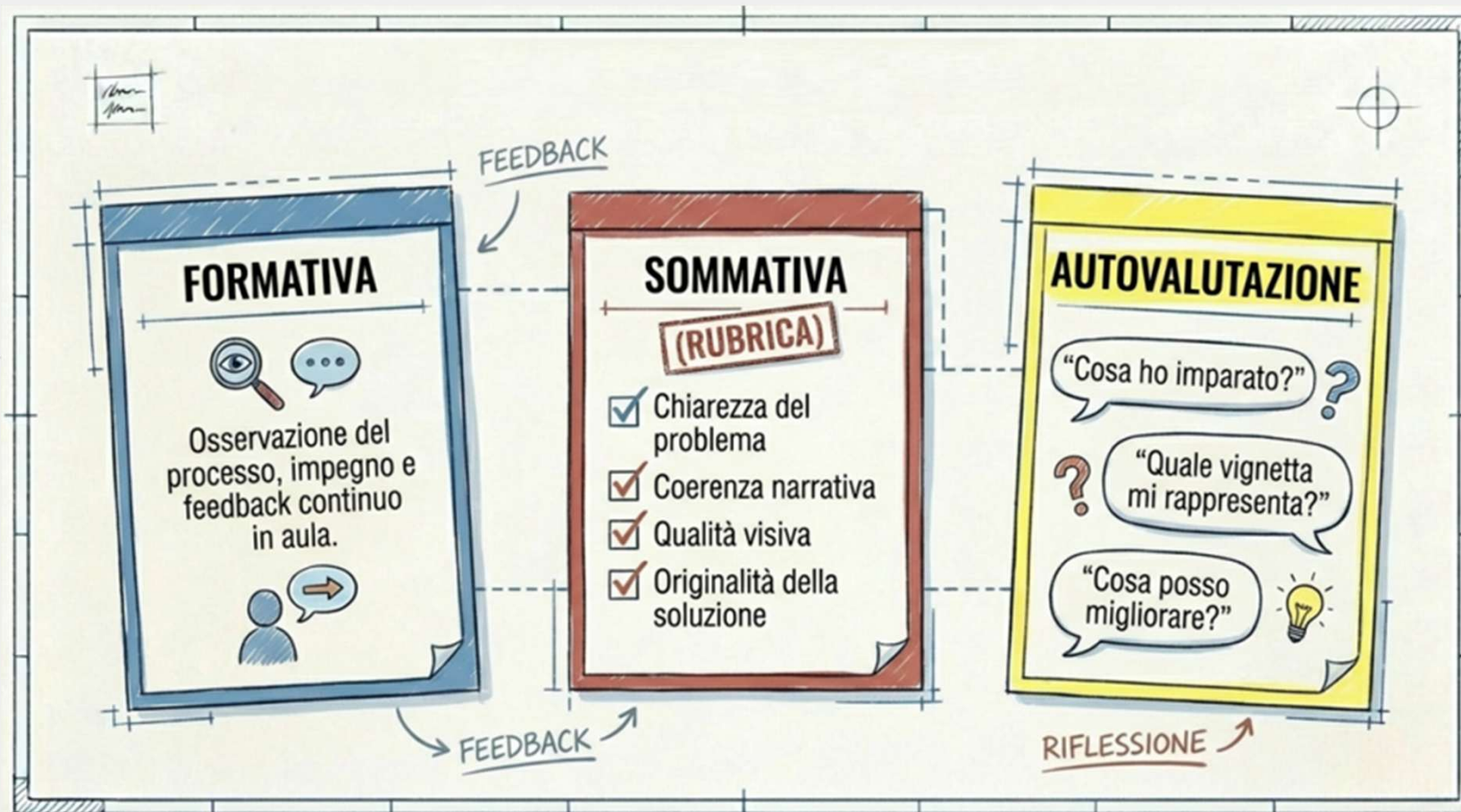
Durante i Consigli di Cooperazione svolti in classe avete discusso insieme alcuni problemi che riguardano la vita dei ragazzi, dentro o fuori dalla scuola. Dalle vostre riflessioni sono emerse alcune tematiche importanti per migliorare la coesione e il rispetto reciproco. Il fumetto che realizzerete avrà lo scopo di raccontare una situazione problematica e proporre possibili soluzioni, mostrando come i ragazzi possano diventare protagonisti del cambiamento. Ogni fumetto dovrà quindi includere:

- una situazione iniziale di problema, simile a quelle discusse nei Consigli di Cooperazione;
- il confronto tra i personaggi, che rifonda su ciò attraverso attività condotte;
- le proposte della classe di migliorare la situazione che sta diventando conflittuale;
- in proposito dei ragazzi, senza attività tra classi diverse, lavori di gruppo e attività all'aperto, che aiutano a conoscersi meglio.

Il fumetto dovrà mostrare come la collaborazione e la partecipazione possano favorire l'inclusione, il rispetto reciproco e il benessere di tutti, in linea con i valori della scuola e con l'importanza della cultura, dell'istruzione e della partecipazione alla vita scolastica.



Valutare il percorso



Lo Specchio Valutativo: Formativa e Sommativa

La Lente del Docente (Valutazione Analitica)

Strumento: Griglia a descrittori (Livelli 1-5)

A. Partecipazione: Rispetto dei ruoli.

B. Pianificazione: Organizzazione delle idee e dei tempi.

C. Comunicazione: Coerenza narrativa testo/immagine.

D. Problem Solving: Applicazione creativa delle consegne.

Lo Specchio dello Studente (Autovalutazione)



Strumento: Scheda laboratoriale metacognitiva

Pianificazione: Ho seguito una scaletta condivisa?

Collaborazione: Ho ascoltato le idee? Ho aiutato un compagno?

Riflessione: Cosa ho imparato sul mio modo di lavorare in gruppo?



Autovalutazione del docente



Ho perseguito e ottenuto gli obiettivi prefissati?

Ho cercato di motivare gli alunni all'apprendimento e stimolare la loro partecipazione?

Ho tenuto conto dei diversi stili di apprendimento?

Ho saputo gestire la classe e/o gruppi di alunni tenendo conto delle loro dinamiche interne?

“Immaginare il futuro è il primo passo per costruirlo.”

*Questo laboratorio ha trasformato la classe in uno spazio di **cittadinanza attiva**, dove gli alunni hanno analizzato problemi reali e scoperto che il cambiamento nasce dal confronto, dalla responsabilità condivisa e dalla capacità di mettersi nei panni degli altri.*

*Allo stesso tempo, ha mostrato che una **didattica realmente inclusiva** non significa creare percorsi separati, ma offrire **opportunità differenti**, affinché ogni studente possa raggiungere il massimo livello di partecipazione, espressione e apprendimento.*

*Insieme, gli alunni hanno imparato che **inclusione e cittadinanza** sono due facce della stessa scelta: costruire una comunità in cui ciascuno conta, ciascuno contribuisce, ciascuno cresce.*