



VIII ISTIT. ISTR. SEC. II GRADO - M. F. QUINTILIANO-SIRACUSA
Prot. 0013567 del 11/09/2026
VII-6 (Uscita)

Ai docenti
Al personale ATA
Al DSGA
Bacheca Argo
Sito Web
ATTI

CIRCOLARE N. 34

Oggetto: Piano accoglienza – attività 14 -18 settembre

Si trasmette un estratto del Piano per l'accoglienza per il periodo indicato in oggetto.

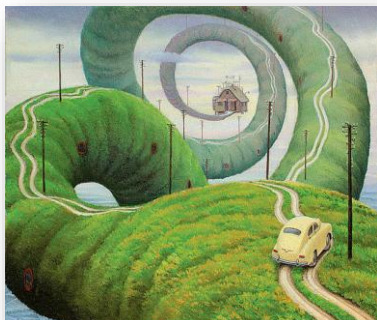
Si ricorda che da giorno 14 settembre l'orario delle lezioni si estenderà dalle 8:00 alle 12:00, con una pausa ricreativa alle ore 9:50.

Siracusa, 11 settembre 2026

Il Dirigente scolastico
Prof.ssa Simonetta Arnone
(firmato digitalmente)



Passaggi e paesaggi
PROGETTO DI ACCOGLIENZA
PER LE CLASSI PRIME
a.s. 2026-2027



SECONDA SETTIMANA

GIORNO	ORA	LE ATTIVITÀ ESPRESSAMENTE INDICATE SONO OBBLIGATORIE
14 SETTEMBRE Classi prime	1 ^a	TORNEO DELL'ACCOGLIENZA Attività di Scienze Motorie - PRIMO TURNO CLASSI 1 ^a DL – 1 ^a EL – 1 ^a CX
	2 ^a	TORNEO DELL'ACCOGLIENZA Attività di Scienze Motorie - SECONDO TURNO CLASSI: 1 ^a BX – 1 ^a AX – 1 ^a DX
	3 ^a	TORNEO DELL'ACCOGLIENZA Attività di Scienze Motorie - TERZO TURNO CLASSI 1 ^a BL – 1 ^a CL – 1 ^a AS
ATTIVITÀ PREVISTE PER CIASCUN GRUPPO Responsabili del Torneo: tutti i docenti del Dipartimento di Scienze motorie. I docenti di Scienze motorie saranno affiancati dai docenti dell'ora e dagli studenti tutor. I RAGGRUPPAMENTI - Questa attività va ripetuta come presentazione in ogni postazione Invitare ciascuna classe a organizzarsi il più in fretta possibile secondo le indicazioni date: 1. Disporsi in riga in ordine alfabetico per cognome, nome, in ordine di altezza. I docenti cronometreranno il tempo impiegato e daranno 1 sec. di penalità per ogni errore. In questo modo si crea una classifica fra le classi. <i>Questo gioco permetterà di farli conoscere e di osservare gli elementi più carismatici e propositivi della classe.</i>		



I TRASPORTI A COPPIE (Palestra)

Ogni coppia di studenti deve percorrere un tratto della palestra trasportando una palla utilizzando esclusivamente la fronte, il dorso, la spalla ecc. Ovviamente non si potranno aiutare con le mani!

Se la palla dovesse cadere o la coppia dovesse aiutarsi con le mani dovrà ripartire. In questo caso, si calcola il tempo impiegato e si somma al precedente.

LE ZATTERE (Palestra)

La classe è divisa in gruppi di 6-8 allievi; ogni gruppo ha a disposizione due tappetini da 2x1 m. Ogni gruppo, sollevando e spostando uno per volta i due tappeti a disposizione, deve percorrere uno spazio di 10 m senza mai mettere i piedi per terra, (anche scavalcando un ostacolo). Ogni errore obbliga a ritornare alla partenza!

Si calcola il tempo impiegato e si somma al precedente.

I PASSAGGI A STELLA (Androne di via Polibio)

- Fase introduttiva:** Tutti in piedi, in cerchio. Un primo giocatore riceve la palla dall'insegnante, la passa a un compagno di fronte a sua scelta e memorizza a chi l'ha passata. Il secondo, a sua volta, passa la palla a un altro e si siede e così via finché la palla ritornerà al primo che, invece, è rimasto piedi per concludere la serie dei passaggi. Tutti devono memorizzare da chi hanno ricevuto la palla e a chi l'hanno passata, perché il giro si ripete sempre uguale (la palla, con i passaggi, disegna una specie di stella, per questo non si può inviare a quelli di fianco). Ciascuno riceve la palla sempre dallo stesso compagno e deve passarla sempre a quello a cui l'ha inviata la prima volta!
- Fase di gioco:** Ora nessuno deve sedersi. Occorre ricevere e passare con precisione la palla senza farla cadere trovando un ritmo adeguato al gruppo. L'insegnante, man mano, introduce una seconda, una terza palla e così via consegnandola sempre a chi ha iniziato il gioco. La circolazione dei palloni non deve interrompersi.

Con quanti palloni si riesce a completare la circolazione senza errori? Il gioco permette di valutare la capacità di attenzione e concentrazione della classe.

14 - 18 SETTEMBRE Classi seconde, terze, quarte e quinte	1 ^a	Come richiesto dalla Dirigente, tutte le classi si dedicheranno all'esecuzione di attività laboratoriali di logica (trasversali e disciplinari), propedeutiche alle prove Invalsi e alla proficua ripresa del nuovo anno scolastico.
	2 ^a	
	3 ^a	
	4 ^a	



15 SETTEMBRE Classi prime		Passaggi cruciali
	1 ^a	Visione del cortometraggio <i>Imperfetta</i> (regia di N. Bressan Degli Antoni) Link: (Im)perfetta - Film - RaiPlay <i>(Im)perfetta</i> racconta la storia di Elena, una ragazza di 19 anni alle prese con insicurezze personali e l'influenza distorta dei social media. Il corto, presentato alla Mostra del Cinema di Venezia, affronta tematiche attuali come la ricerca della perfezione, i disturbi alimentari, l'identità frammentata e i pericoli della rete, offrendo spunti di riflessione fondamentali per gli adolescenti.
	2 ^a	Attività Pre-Visione: discussione su “Cosa significa essere imperfetti?” e “Quali modelli di bellezza vengono proposti sulle piattaforme come Instagram, TikTok o Facebook?” Attività Durante la Visione Gli studenti saranno invitati ad annotare: • Le emozioni provate dalla protagonista Elena • Gli elementi visivi (colori, luci, ambienti) che comunicano il suo stato d'animo • I momenti chiave della narrazione che segnano la sua evoluzione
	3 ^a	Regole per la convivenza Il docente dell'ora, anche sulla base di stralci dei regolamenti forniti, presenterà: - le regole del dress code a scuola, - il registro Didup, - ingressi/uscite/permessi, - giustificazioni e certificati, - ricevimento genitori.
	4 ^a	Giochi di logica a cura del docente dell'ora.



16 SETTEMBRE Classi prime	1 ^a	Passaggi e paesaggi interiori <i>Protocollo operativo</i> Finalità dell'attività: L'attività utilizza le immagini delle carte Dixit come stimolo narrativo e simbolico per favorire l'esplorazione dei "paesaggi interiori" degli studenti: emozioni, aspettative, curiosità e timori legati all'ingresso nel nuovo ambiente scolastico. L'obiettivo è promuovere un clima di ascolto, accoglienza e consapevolezza. Modalità di utilizzo delle carte - Le carte non verranno distribuite fisicamente agli studenti. - Le carte saranno reperibili nella cartella dell'accoglienza disponibile su Classroom. - Le immagini saranno proiettate sulla smartboard in sequenze di 5 carte per volta. - La selezione delle carte fornita privilegia immagini evocative, metaforiche e diversificate (viaggio, soglia, natura, cambiamento, elementi surreali).
	2 ^a	<i>Fasi dell'attività</i> Fase 1 – <u>Osservazione individuale</u> <u>Consegna agli studenti</u>: "Osserva le immagini proiettate e scegli quella che, in questo momento, rappresenta meglio il tuo <i>paesaggio interiore</i>: come ti senti, cosa ti aspetti, cosa ti incuriosisce o ti preoccupa del tuo ingresso al liceo." <u>Indicazioni per i docenti</u>: - Lasciare qualche minuto di silenzio. - Non guidare la scelta, non interpretare le immagini. - Sottolineare che non esiste una risposta giusta. Fase 2 – <u>Narrazione guidata</u> Gli studenti che desiderano condividere il proprio pensiero possono farlo liberamente. Domande guida (sceglierne 1-2): - "Quale elemento dell'immagine ti ha colpito di più?" - "Che storia racconta questa carta per te, oggi?" - "Quale emozione o pensiero ti richiama?" - "Se fosse un luogo interiore, che luogo sarebbe?" - "Cosa ti dice rispetto al tuo inizio al liceo?"



		Ruolo del docente: - Ascolto attivo, non giudicante. - Non proporre interpretazioni psicologiche. - Accogliere tutte le narrazioni come valide. Fase 3 – <u>Condivisione e sintesi</u> Possibili modalità: - Gli studenti che hanno scelto la stessa carta si riuniscono in piccoli gruppi. - Ogni gruppo individua una parola chiave che sintetizza il “paesaggio interiore” emerso. - Le parole chiave vengono raccolte in un word cloud proiettato, che sarà caricato sulla cartella di Classroom dedicata all’accoglienza. Fase 4 – <u>Rielaborazione creativa</u> (facoltativa) A discrezione del docente: - Scrivere un titolo per la carta scelta. - Inventare un motto per il proprio “viaggio al liceo”. - Disegnare un proprio paesaggio interiore. - Creare un “passaporto emotivo” con emozioni di partenza e obiettivi. 4. <u>Linee di sicurezza pedagogica</u> - Nessuno studente è obbligato a condividere verbalmente. - Evitare domande che portino a rivelazioni troppo intime. - Le narrazioni restano nel gruppo classe. - Le carte non vanno utilizzate in chiave diagnostica. - L’attività è centrata sul <i>qui e ora</i> dell’esperienza scolastica. 5. <u>Materiali necessari</u> - Smartboard. - Selezione di 15 carte Dixit in formato digitale (reperibili nella Cartella condivisa su Classroom). - App per word cloud. 6. <u>Durata indicativa</u> (dipende dal numero degli alunni): 45–60 minuti.
	3 ^a	Regole per la convivenza Il docente dell’ora, anche sulla base degli stralci dei regolamenti forniti (reperibili nella cartella condivisa su Classroom), presenterà: - il ruolo e l’utilità dei rappresentanti degli studenti e dei genitori, - utilità delle assemblee di classe e d’Istituto.



	4 ^a	Giochi di logica a cura del docente dell'ora.
17 SETTEMBRE Classi prime	1 ^a	Giochi di logica a cura del docente dell'ora.
	2 ^a e 3 ^a	Passaggi difficili e paesaggi da ricostruire Visione del Cortometraggio “A voce nuda”, reperibile su Raiplay, ideato per raccontare le minacce e le opportunità del digitale agli adolescenti e alle loro famiglie. Il film tratta di “Sextortion”, ovvero di estorsione sessuale perpetrata attraverso il web, da chi – con l’illusione di un flirt o una storia sentimentale – estorce alla vittima immagini erotiche, da usare poi come strumento di ricatto. I dati della Polizia di Stato e delle Comunicazioni parlano di un reato in vertiginoso aumento soprattutto tra i giovani tra i 15 e i 17 anni (in crescita il numero dei ragazzi). Link di accesso al video: A voce nuda - RaiPlay Accedere con le credenziali personali (se ne siete in possesso) oppure procedere utilizzando le altre modalità suggerite (va benissimo anche un account Google). Dopo la proiezione, ai ragazzi sarà richiesta la compilazione di un modulo Google, raggiungibile al link che sarà comunicato tramite successiva circolare. Finita la compilazione del modulo, i ragazzi dovranno essere sollecitati a dibattere opportunamente. Materiali utili reperibili ai seguenti link: giornatanazionalecontrolapedofiliareport2025.pdf Sextortion, la Polizia Postale registra 114 casi nel 2024: l'84% delle vittime sono maschi. Il Centro Nazionale Contrasto Pedopornografia segnala che la maggioranza non denuncia per vergogna - Orizzonte Scuola Notizie Focalizzare l'attenzione su: - Sextortion: termine che deriva dall'unione delle parole inglesi “sex” (sesso) ed “extortion” (estorsione). Truffa perpetrata ai danni di utenti internet ai quali vengono estorte immagini erotiche usate poi come strumento di ricatto. - Sexting: termine composto dalle parole sex (sesso) e texting (inviare SMS). Atto di inviare fotografie e/o messaggi di testo sessualmente espliciti. Solitamente tale comportamento viene posto in essere attraverso telefoni cellulare, ma anche tramite mezzi informatici differenti.



		<u>Domanda – stimolo da sottoporre alla classe:</u> Che cosa è un reato? Sollecitare gli studenti ad esplicitare elementi afferenti a violazioni giuridiche ed evidenziare le conseguenze facendo riferimento anche ai reati riportati di seguito (Ministero della giustizia Sextortion Scams): - art. 629 c.p. (estorsione) - art. 595 c.p. comma III (diffamazione) - art. 615 bis c.p. (interferenze illecite nella vita privata) - art. 528 c.p. (pubblicazioni oscene) depenalizzato dal d.lgs. n. 8/2016
	4 ^a	Giochi di logica a cura del docente dell'ora.



18 SETTEMBRE Classi prime	1 ^a	TORNEO DELL'ACCOGLIENZA Semifinali e Finale Attività di Scienze Motorie Torneo di Palla Avvelenata Per le semifinali e le finali saranno convocate le quattro classi che avranno totalizzato il maggior punteggio complessivo durante la fase preliminare. Programma e Svolgimento Partecipanti: classi 1^a, 2^a, 3^a e 4^a classificate della fase preliminare Accoppiamenti Semifinali: 1^a ora Semifinale 1: 1^a Classificata vs 4^a Classificata 2^a ora Semifinale 2: 2^a Classificata vs 3^a Classificata 3^a ora Finale vincitrice semifinale 1 vs vincitrice semifinale 2 Le classi coinvolte si raduneranno presso la Palestra di via Tisia all'inizio dell'ora indicata, accompagnate dai rispettivi docenti in orario. Gli studenti dovranno indossare abbigliamento e calzature sportive idonee. La supervisione e la gestione delle attività saranno curate dai docenti referenti: G., Prof.ssa Messina R., Prof.ssa Cosentino e Prof. Pluchino G.
	2 ^a	
	3 ^a	
	4 ^a	



		Scegli un punto preciso del futuro e immagina la versione di te che sarai in quel momento. Pensa ai tuoi traguardi-obiettivi di oggi che vuoi veder realizzati in quel futuro e comincia a scrivere. Cosa scrivere lo decidi tu: le tue speranze, le tue paure, le richieste che hai per la versione futura di te. Puoi confidarle i tuoi sogni, descrivere come te la immagini, chiederle consiglio (e ipotizzare cosa ti direbbe, direttamente dal futuro).
--	--	---