

**IIS "I. MORRA" - "L. DA VINCI"
APS "GIALLO SASSI"**

PRESENTANO

**Percorsi di Accoglienza
per la scuola secondaria superiore
2016-2017**

Matera 3-4-9 novembre 2016

*Ecco il nuovo modo di intendere
l'accoglienza: il territorio si fa scuola, un
ritorno alle origini della civiltà occidentale.
Un salto nel tempo fino al 350 a. C. alla
scuola di Aristotele lungo un percorso che non
finirà mai di deliziare l'occhio e che viene
assorbito passo dopo passo.*

I peer si sdoppiano: da studenti diventano docenti dei loro stessi compagni utilizzando la tecnica più efficace per l'apprendimento: il gioco. Non un gioco di fantasia ma un gioco che passa attraverso la vita di coloro che centinaia di anni prima hanno calpestato gli stessi ciottoli, salito e sceso le stesse scale di pietra, abitato le stesse case e manieri che oggi possiamo visitare

Danno voce ai personaggi, la magia della Storia prende corpo: antichi popoli, medievali cavalieri, dame, signorotti rinascimentali evocati dalle parole si materializzano come se il passato avesse spalancato le sue porte aprendo un varco temporale con il 2016 per mostrarci i suoi tesori.

Gli organizzatori



Pino Frega



Stefania Persia

Accompagnatori - 1

Giuseppe Gargano

Vita Luongo

Pasquale Fortunato



Patrizia Searcelli

Mariangela Riccardi

Accompagnatori - 2

*Addà passà
a 'jurnat !!!*



Michele Console



Loredana Surdo



Brunella Buonsanti

*Oui, je suis ...
Catherine Deneuve*

Accompagnatori - 3



Giuseppe Panebianco



Daniela Vizziello



Lucia Pugliese

Accompagnatori - 4

La foto mostra l' "effetto Galgano", un effetto quantistico che si verifica quando una persona scappa ad una velocità maggiore di quella della luce per non essere fotografata! I raggi luminosi catturano la sua ombra nello spazio-tempo...

Ehi ...! Sto arrivando, aspettatevi!



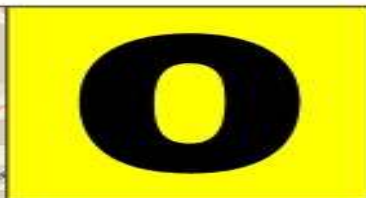
Rosanna Colucci



Maddalena Galgano



DETECTIVE TRA I SASSI LIGHT LA CIVILTÀ RUPESTRE



Il percorso
dell'accoglienza 2016



GIALLO SASSI

REC PEER EDUCATION CENTER



IO SOSTENGO MATERA 2019
CAPITALE EUROPEA DELLA CULTURA

LEGENDA

00 P.TO TAPPA

PERCORSO

FONTANINO

WC SERVIZI

GUEST STAR
Isabel Morra
&
Leo da Vinci





Il briefing dei peer educator prima delle attività



Ma cosa stanno guardando tutti??

E' lui che parla

Momento di distrazione di massa!!

Pino Frega presenta il circuito del gioco: tre tappe dove ogni classe, dopo essere stata informata sulla storia del luogo, partecipa a due tipologie di giochi: uno di cultura in cui deve rispondere a domande chiuse sul luogo visitato ed un secondo a carattere prettamente fisico (salti, corse, ecc) o di abilità varia. Al termine del gioco la classe ottiene un punteggio da confrontare con quello ottenuto dalle altre classi e che determinerà la classifica finale della giornata

*Ragazzi, mi
raccomando
...*

*Ecco il mitico prof. Pino Gargano che incita
alla vittoria i suoi alunni
(3[^]B App. Imp.)*

Tiepido sole e foto di gruppo prima di iniziare il Gioco e la gara a squadre (2^a B.M.A.7)





3^B App.Imp.

2^A SC

*Prima di iniziare i giochi, tre bei sorrisi dalla 3^a A
SSS per dare luce e riscaldare una giornata non
delle più desiderabili quanto a temperatura!*



Si comincia a scendere per la chiesa di Santa Maria alle Malve, per accedere alla necropoli longobarda costruito nello strato roccioso soprastante la chiesa. Giusto per avere un'idea, la presenza longobarda a Matera è riferita agli anni 600-800 d. C .

Inizia la discesa per la prima tappa

*Non ci sono
ascensori o scale
mobili!*



In questa tappa le domande del quizzone riguardano la presenza longobarda a Matera, mentre il gioco di squadra è il salto della corda. Bisogna effettuare 10 giri di corda saltando con uno, due, tre, quattro, ... fino a dieci persone. Se la sequenza di una serie di salti si interrompe, bisogna cominciare da capo. Il punteggio è legato al tempo impiegato e alla sequenza di salti completati



Il personaggio storico (la suora) parla del luogo e introduce il gioco di squadra

*Uagnù, tutti insieme a saltare!
Contate pure voi!
Uno...Due...Tre... Quattro...*



Cominciano i giochi: salto della corda a squadre

*Ragazzi, fatevi venire un'idea, siamo la
3^a A MM7 e li dobbiamo stupire con
gli effetti speciali*



Uagnù ho l'idea giusta! Facciamo vedere alla Colucci che siamo i più bravi; noi vinceremo la forza di gravità, rimanendo sospesi sulla corda 10 minuti! Forza, concentrazione e salto.



Ragazze, non imitate quelli del maschile, saltate con "classe", seguite il tempo chiaro?



La 3^A SSS nel salto della corda

Dopo la tappa della necropoli longobarda la successiva porta la classe a visitare la falegnameria didattica.

Zui due gruppi proveranno a ricomporre un puzzle ciascuno. I due puzzle rappresentano una moneta antica ed un motivo ornamentale posto a decoro di un antico portale.

Il punteggiaggio è legato al tempo impiegato per ricomporre le figure.



Ricomposizione del puzzle nella falegnameria didattica



*Mani di
ragazze che
ricompongono
il
puzzle*

La tappa di Santa Maria de Idris è quella più impegnativa perché i giochi di cultura sono due, ciascuno abbinato ad una prova fisica a squadre. La classe si divide in due squadre che giocano alla "bandiera svizzera" ed alla "corsa legata". Nella bandiera svizzera il personaggio indica ai concorrenti il modo di gareggiare: in due a "cavalluccio" o in tre a "sedia". Al via il concorrente che s'impadronisce per primo della bandiera ha diritto a rispondere per primo alla domanda. Se non sa rispondere la parola passa all'altro concorrente.



La corsa mista

Il secondo gioco è più impegnativo perché richiede un movimento di "gambe" perfettamente coordinato. Partecipano due coppie di concorrenti che devono "correre" al traguardo avendo il piede destro di uno legato al sinistro dell'altro. Al traguardo il personaggio dispone una serie di tessere su cui sono indicati dei luoghi della città antica.

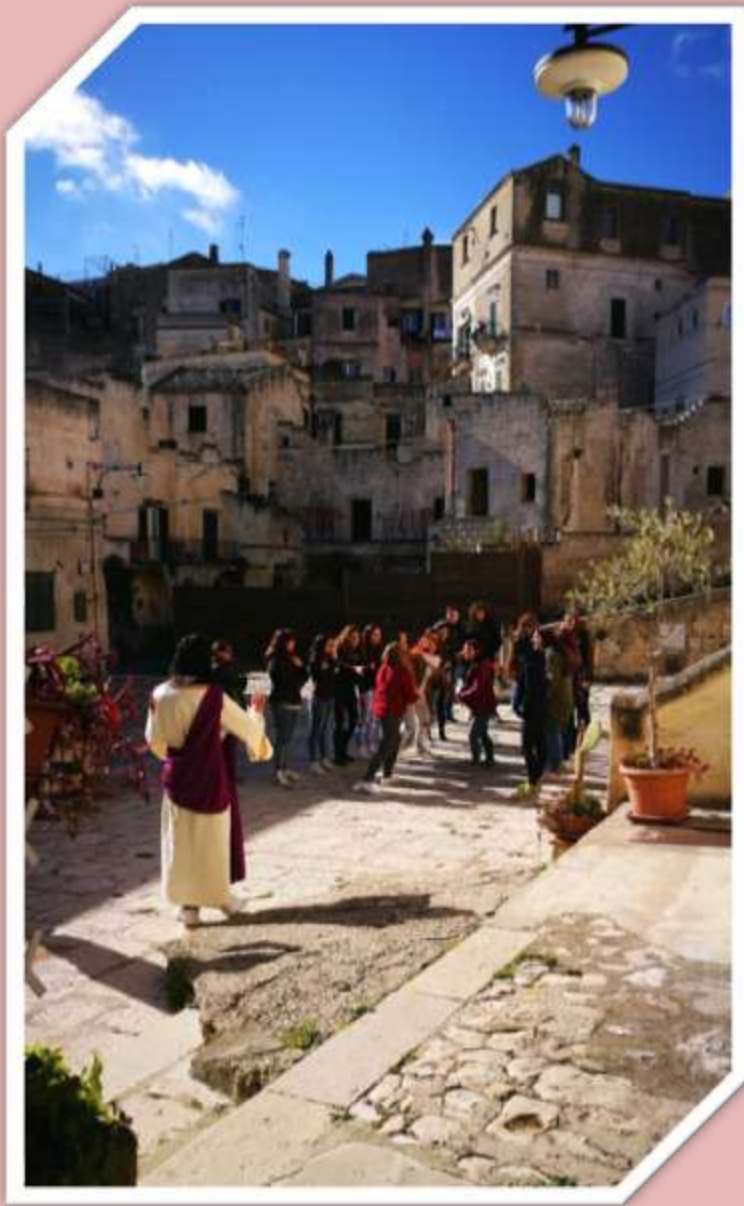
La coppia che ha vinto la corsa ha diritto a scegliere per prima le tessere da accoppiare dopo aver ascoltato la domanda.



Ancora un'altra prova: la corsa a coppie



Five ...four...three...two...one Go!!!



*La 3^A SSS che si
sfida a singolar tenzone*

Pino Frega accoglie le classi dopo il Gioco, presenta lo staff e divulga i risultati delle prove della giornata con la classifica provvisoria dei partecipanti. Al termine di tutte le giornate di Accoglienza si conoscerà la classifica finale con la classe vincitrice.



Alcune riflessioni tornando a scuola...

- Il giorno 3 novembre 2016, la nostra classe, 2^a B Servizi Socio - Sanitari, ha partecipato ad un'uscita didattica nel centro di Matera che aveva come tema "La civiltà rupestre a Matera". La visita è stata ben organizzata dall'Associazione "Giallo Sassi", che si è avvalsa della collaborazione anche di alunni delle quarte del nostro Istituto che svolgevano attività di Alternanza Scuola - Lavoro.*

I ragazzi ci hanno accompagnato in questo percorso facendoci scoprire, attraverso varie attività, la storia e i posti della civiltà rupestre della città.

La nostra classe ha partecipato con vivo interesse e volentieri, divertendosi, giocando e prestando attenzione alle informazioni fornite. Abbiamo trascorso una bellissima giornata all'aperto ed è stata una bellissima esperienza da rifare e che ci ha fatto riflettere.

- Il giorno 4 novembre 2016 ci siamo recati presso il centro storico di Matera per partecipare al Progetto Accoglienza, organizzato dall'Associazione Culturale "Giallo Sassi". Il tutto consiste in un percorso mirato alla conoscenza del territorio attraverso giochi di squadra e prove teoriche sulla storia di Matera. E' stata un'esperienza "particolare", da ripetere sicuramente, come attività alternativa al classico modo di fare scuola all'interno dell'aula. (Fabio P. 2^a A Servizi Commerciali)*
- Trovarsi fuori dall'aula è stato scoprire aspetti mai immaginati dei miei compagni di classe. Una collaborazione tra noi, mai vista e sperata prima ... (uno studente della 2^a B MAT)*

L'accoglienza è terminata il 9 novembre, ha visto la partecipazione delle seconde e terze classi del "da Vinci" e del "Morra", insieme ai peer educator della 4^AB e 4^AC SSS in alternanza scuola lavoro che hanno affiancato Giallo Sassi.

Tutto si è svolto nel migliore dei modi grazie all'impegno dei docenti accompagnatori, dei docenti di sostegno, degli alunni stessi e degli organizzatori.

Un sentito ringraziamento

- alla D. S. Rosaria Cancelliere che comprendendo le finalità educative di "questa accoglienza" ne ha consentito lo svolgimento,*
- alla collega Masciandaro per le circolari last minute e l'organizzazione delle uscite,*
- ai colleghi che hanno organizzato le sostituzioni in classe dei docenti accompagnatori.*

*gli autori di questa presentazione
Brunella Buonsanti & Giuseppe Panebianco*