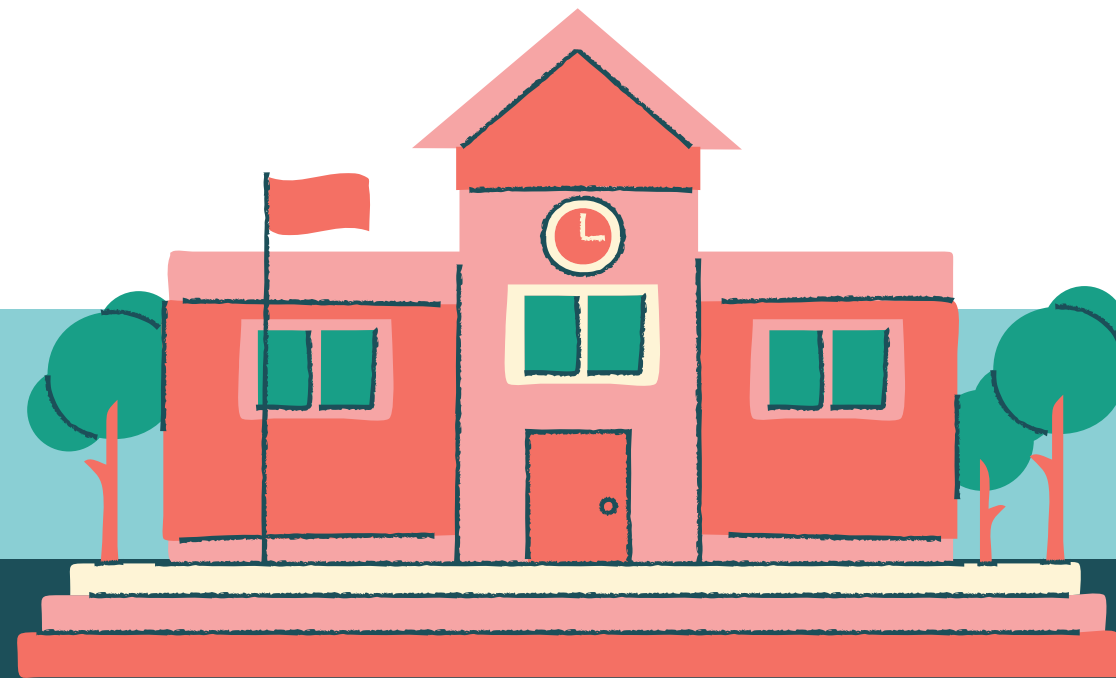


I pomeriggi a scuola

I.C. Manfredini - Pontinia



Cosa si fa il martedì pomeriggio a scuola?

Elenco dei laboratori

- Viaggio tra cinema e serie tv
- StoryLegoTelling
- Laboratorio di Informatica
- E piantala...
- Math & code
- Ludoteca linguistica
- Cineforum
- Giochi di parole



Viaggio tra cinema e serie tv

Viaggio tra cinema e serie tv è un percorso didattico laboratoriale a classi aperte.

Le attività, per le quali viene coinvolto un esperto esterno in possesso delle competenze specifiche relative alla settima arte e al mondo, ormai dominante, delle storie raccontate a puntate (e a stagioni) sulle più importanti piattaforme televisive, partono dalla definizione teorica del concetto di cinema e delle figure che, attorno ad esso, ruotano per rendere possibile - e credibile - la finzione scenica, ma si concentrano soprattutto sulle abilità necessarie a realizzare il prodotto finale atteso: un cortometraggio o una breve serie da costruire in ciascuna delle fasi richieste: dalla scrittura della sceneggiatura, alla creazione della scenografia, dai ruoli da affidare agli alunni-attori, fino al lavoro di regia e montaggio.

Un viaggio, giustappunto, che non perde mai di vista il suo fine ultimo: il potenziamento della lingua italiana.



Laboratorio di informatica

Gli studenti verranno guidati in un percorso pratico e coinvolgente per scoprire gli strumenti digitali di base e avvicinarsi al mondo della programmazione

Pillole d'informatica

1. Brevi lezioni su cosa sono i file, cartelle, memoria e sistemi operativi;
2. Come fare una ricerca in Internet .

Obiettivo: acquisire un linguaggio semplice ma corretto sul mondo digitale.

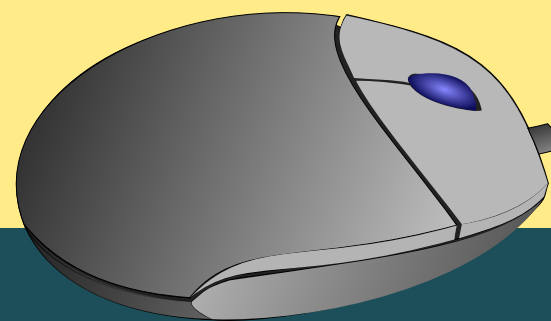
Google Apps for Education

Uso di Google drive, Google documenti, Google presentazioni, Google fogli.

Obiettivo:
Stimolare logica, creatività e problem solving.

Coding

Introduzione al pensiero computazionale;
Giochi interattivi e sfide di programmazione a blocchi: Minecraft.



Piantala!



"Piantala!" è un percorso educativo che trasforma il cortile scolastico in una dinamica Aula Green a cielo aperto, dove l'apprendimento esce dai banchi di scuola. Qui, gli studenti diventano protagonisti attivi del proprio sapere attraverso l'esperienza diretta della coltivazione di un orto didattico.

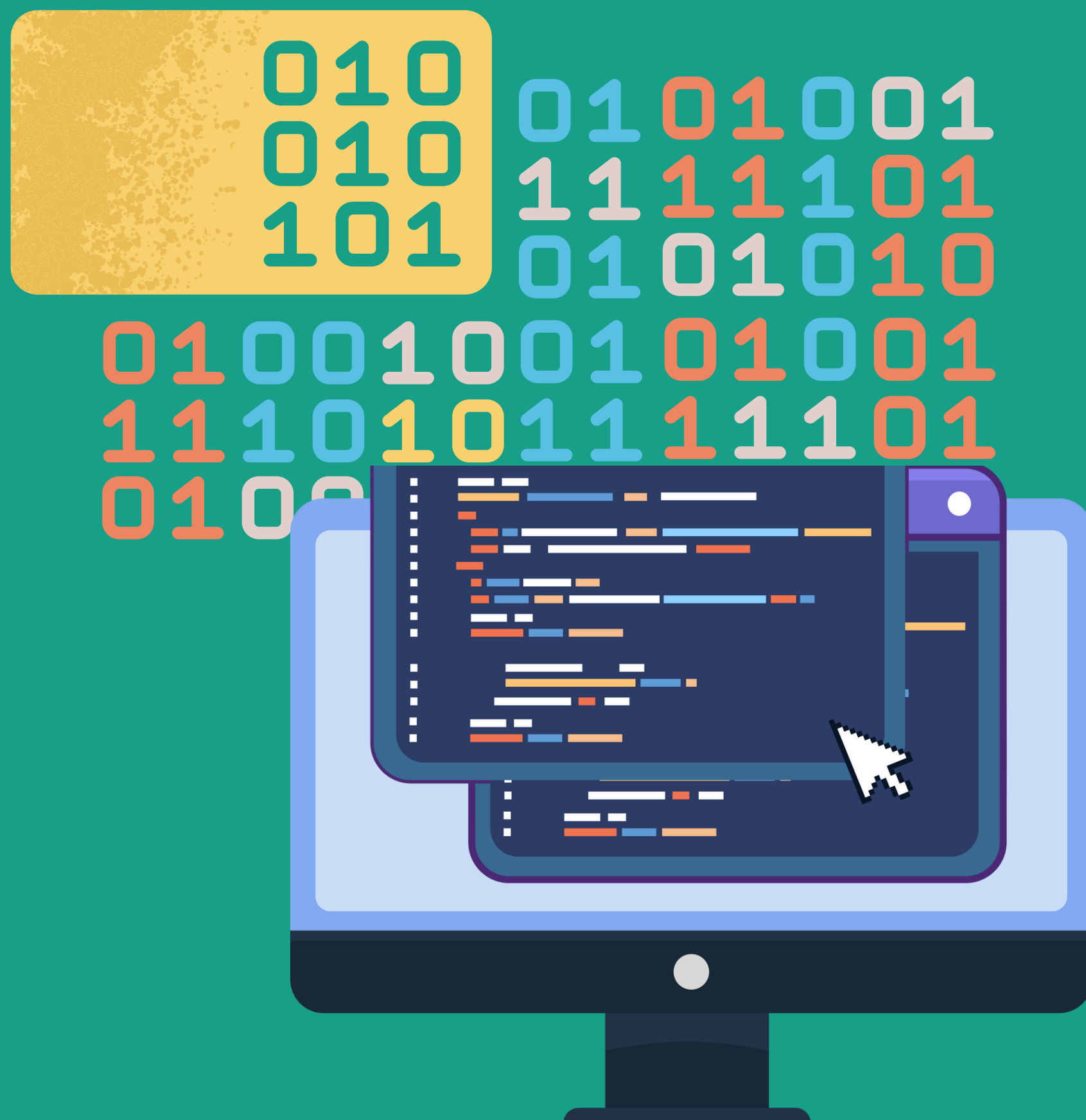
Il progetto integra competenze cruciali e trasversali: scienze naturali, matematica, educazione alimentare, sostenibilità ambientale e cittadinanza attiva, seguendo l'affascinante percorso completo "dalla terra alla tavola".

Il progetto promuove inoltre valori fondamentali come il rispetto per l'ambiente e il potenziamento della biodiversità, costruendo rifugi naturali. Infine, coltiva la capacità di attendere e osservare la magia della natura e la sua inesauribile forza.

Math & Code

Il laboratorio Math & Code si propone di avvicinare i ragazzi all'uso consapevole del digitale e della rete internet, grazie all'utilizzo dell'AULA01 di DigComp (strumento europeo per conoscere le aree chiave delle competenze digitali dei cittadini e consentire ai ragazzi la loro acquisizione) con la possibilità di poter svolgere, nella nostra scuola, l'esame per ottenerne la certificazione.

Altro obiettivo è l'utilizzo di software e programmi informatici per applicazioni matematiche.



Cineforum

"Schermo riflesso! Emozioni in pellicola oggi, idee e impronte per domani"

Percorso didattico interdisciplinare che, attraverso la visione guidata di produzioni cinematografiche come Edward mani di forbice, Billy Elliot, Wonder e altre proposte anche da parte degli studenti, esplora emozioni, sentimenti, diritti, identità e dimensioni sociali.

Obiettivo: sviluppare competenze linguistiche, espressive, sociali e civiche, stimolando il pensiero critico, l'empatia e cittadinanza attiva, anche in linea con il percorso annuale di Educazione Civica.

Metodologia:

Dopo ogni visione, sono previste attività laboratoriali:

- riflessioni individuali e di gruppo
- scrittura (argomentativa, espressiva, creativa)
- dibattiti
- produzioni grafiche, multimediali o drammatiche

Al termine del percorso, è prevista la creazione di un prodotto finale condiviso che sintetizzi in modo creativo i contenuti affrontati.



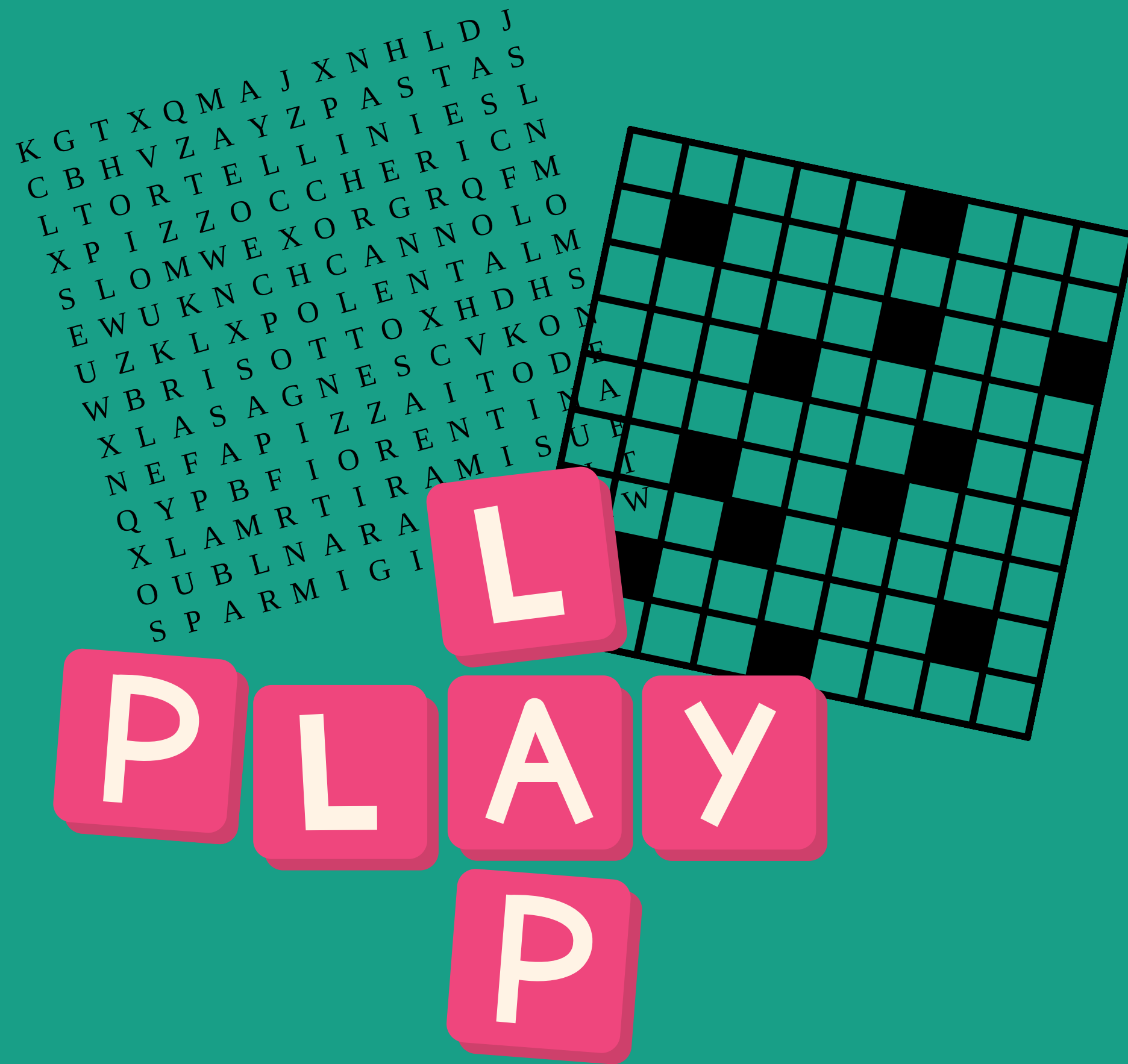
Giochi di Parole

Il laboratorio mira a stimolare creatività linguistica, pensiero logico e collaborazione attraverso attività ludiche con le parole.

Gli studenti si cimenteranno in rebus, cruciverba, anagrammi e giochi da tavolo come Scarabeo per arricchire il lessico e rinforzare le competenze ortografiche.

Sono previsti anche esercizi di invenzione e riscrittura creativa di storie.

Il percorso, che integra apprendimento e divertimento, promuove competenze comunicative, problem solving e lavoro di gruppo, offrendo un'esperienza dinamica e motivante.



... e il giovedì pomeriggio?

Elenco dei laboratori

- Leggere per conoscersi
- Teatro
- Laboratorio di informatica
- Lettura espressiva
- ScianziAmo - Lab Tinkering
- Ti racconto il mondo
- Latino
- Curiosi per natura



Leggere per conoscersi



Il laboratorio propone la lettura di gruppo e individuale di testi narrativi proposti dal docente, affinché le alunne e gli alunni possano interrogarsi su se stessi e sul mondo. Non solo. L'arte di Leggere si intreccia con l'arte di Scrivere di sé: i giovani lettori, lasciandosi ispirare da parole che loro stessi scelgono durante la lettura, troveranno un legame tra il mondo della storia narrata e quello vissuto in prima persona, scrivendo note, riflessioni, ricordi sul taccuino personale. Inoltre, il potenziale valore "terapeutico" di un testo narrativo è quello dell'identificazione di chi legge con le vicende, emozioni e pensieri dei personaggi; in tal modo sarà possibile fare luce sulle parti in ombra di sé, accrescendo la capacità riflessiva e maturando una maggiore consapevolezza della propria personalità.

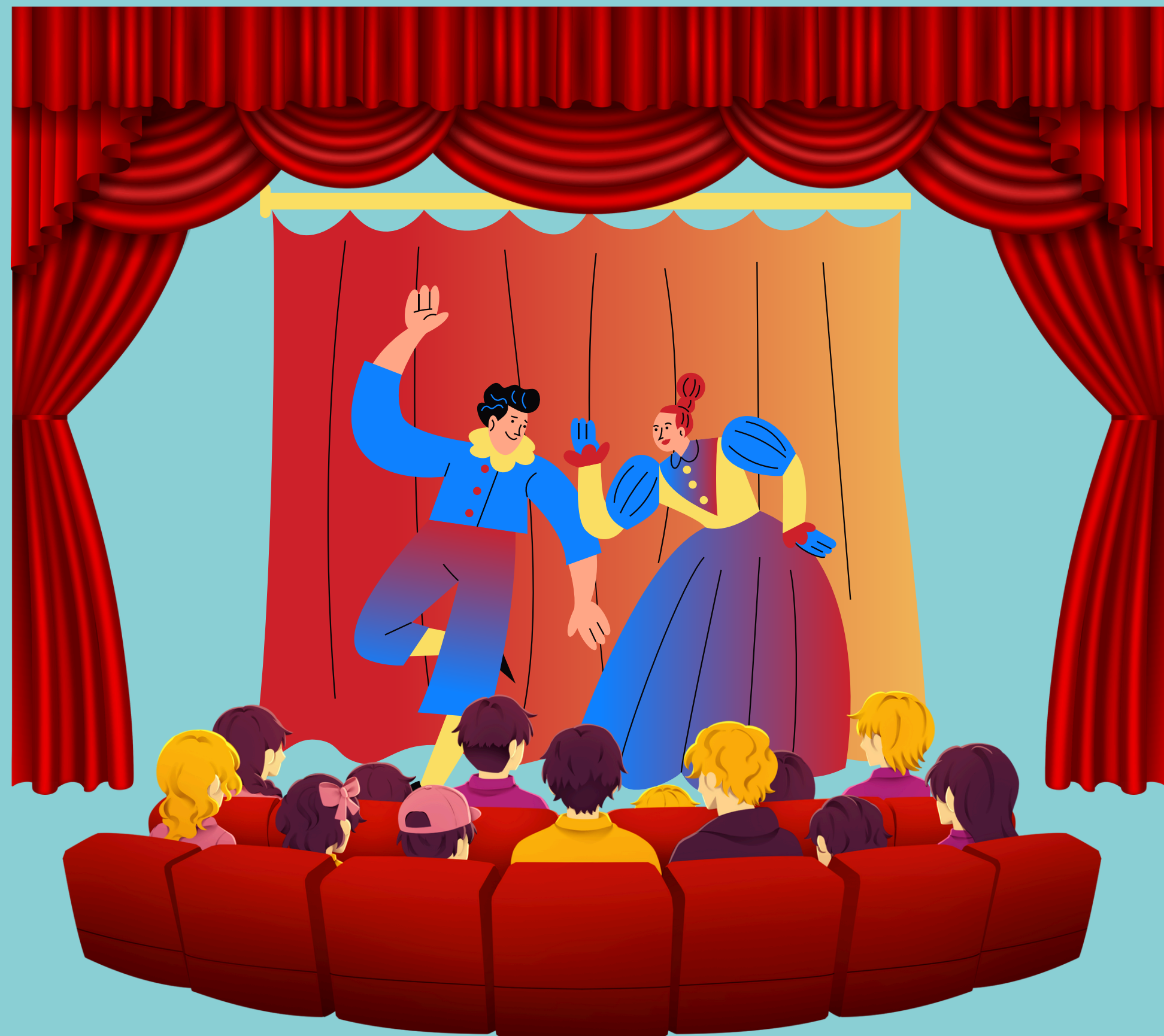
Teatro

Il laboratorio teatrale si configura come un percorso formativo e creativo che coinvolge gli studenti attraverso attività espressive, esercizi di gruppo, improvvisazioni e prove sceniche.

Gli alunni sperimentano il linguaggio teatrale come mezzo di comunicazione, collaborazione e crescita personale.

Il laboratorio culmina nella realizzazione di due spettacoli teatrali: il primo in occasione delle vacanze natalizie; il secondo in chiusura dell'anno scolastico, come momento celebrativo che valorizza il percorso compiuto dagli studenti, spesso con testi originali o adattamenti di opere classiche e contemporanee.

Il percorso mira a sviluppare competenze trasversali quali la consapevolezza di sé, la capacità di lavorare in gruppo, l'autonomia, la gestione delle emozioni e la creatività. Il palcoscenico diventa, così, spazio di espressione e condivisione in cui ogni discente può sentirsi protagonista del proprio apprendimento.



Laboratorio di informatica

Gli studenti verranno guidati in un percorso pratico e coinvolgente per scoprire gli strumenti digitali di base e avvicinarsi al mondo della programmazione

Pillole d'informatica

1. Brevi lezioni su cosa sono i file, cartelle, memoria e sistemi operativi;
2. Come fare una ricerca in Internet .

Obiettivo: acquisire un linguaggio semplice ma corretto sul mondo digitale.

Google Apps for Education

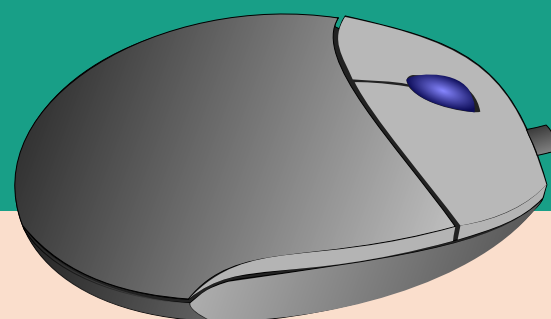
Uso di Google drive, Google documenti, Google presentazioni, Google fogli.

Obiettivo:

Stimolare logica, creatività e problem solving.

Coding

Introduzione al pensiero computazionale;
Giochi interattivi e sfide di programmazione a blocchi: Minecraft.



Lettura espressiva: mettiamoci la voce

Il laboratorio si propone di realizzare delle letture espressive finalizzate alla registrazione audio e quindi all'ascolto. L'obiettivo è avvicinare gli alunni alla lettura in modo divertente e creativo. Stimolare la consapevolezza delle proprie capacità interpretative e conoscere e sviluppare le potenzialità della propria voce. Inoltre gli alunni verranno incoraggiati ad approfondire i propri generi narrativi preferiti e a condividerli con gli altri.



ScienziAmo - Lab Tinkering



Il laboratorio ha come intento quello di avvicinare gli studenti/esse alle Scienze attraverso attività di tipo laboratoriale basate sulla metodologia tinkering (costruzione di manufatti cognitivi) e semplici esperimenti (Lab Stem).

I lavori proposti approfondiranno vari ambiti delle Scienze e saranno svolti per piccoli gruppi in un confronto costruttivo tra pari; si utilizzeranno materiali di recupero e facilmente reperibili con lo scopo di stimolare la curiosità e la creatività.

Costruiamo la tavola periodica

Leghiamo gli atomi

Troviamo un equilibrio

I Misuratori del metereologo: Anemometro-Pluviometro-Barometro

La spinta di Archimede

Il diavoleto di Cartesio

L'Effetto Serra in scatola

Realizzo un Orto verticale

Ti racconto il mondo

E' un laboratorio di approfondimento che permetterà ai ragazzi di scoprire alcuni aspetti del lavoro del geografo.

Le attività saranno differenziate: per le classi prime si darà spazio alle attività legate alla manualità, ossia creazione di cartine, lapbook, plastici;

per le classi seconde ci si concentrerà sulla storia e i simboli dell'Europa;

per le classi terze si svolgeranno attività di geostoria, approfondimenti legati soprattutto all'Agenda 2030.

In questo modo si cercherà di raccontare in modo diverso non solo la disciplina, ma anche di approfondire alcuni aspetti del nostro presente.



Latin Lover



L'obiettivo del laboratorio di latino" Latin Lover è quello di introdurre in modo semplice e coinvolgente alcuni concetti base della lingua e della cultura latina stimolando la curiosità degli studenti.

Gli obiettivi sono:

- introdurre la lingua latina come base dell'italiano;
- sviluppare il lessico attraverso il confronto tra le due lingue;
- scoprire elementi di civiltà romana (scuola, famiglia, città) ;
- stimolare la curiosità verso il mondo antico in modo divertente.

Sono previste varie attività: giochi, indovinelli, quiz, schede, cruciverba e schede illustrate.

Gli alunni lavoreranno in piccoli gruppi per la creazione e la recitazione di semplici dialoghi e scenette con frasi semplici per familiarizzare con la pronuncia e il lessico.



Curiosi per Natura: Scienza e Matematica in Azione

Percorso laboratoriale per studenti di prima, seconda e terza media, finalizzato a esplorare contenuti di Scienze e Matematica attraverso esperimenti, attività all'aperto, giochi didattici e visione guidata di documentari.

Attività proposte:

1. Natura come laboratorio - Esperienze scientifiche semplici e sicure.
2. Matematica nella natura - Numeri, forme e relazioni nel mondo naturale.
3. Giochi e attività ludico-didattiche - Imparare divertendosi nella natura.
4. Visione guidata di documentari - Dalla natura al sapere.
5. Taccuino scientifico - Compagno di viaggio del percorso.



Grazie per l'attenzione!

a cura della funzione strumentale Area 1 - Prof.ssa Alberta Golfieri

