



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI VIA TOLSTOJ

Via Tolstoj, 1 ~20832 DESIO (MI)

Offerta formativa A.S. 2021/2022

1 SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE	Laboratori classi prime	laboratori classi seconde	laboratori classi terze
1.a Potenziamento delle competenze di italiano	<ul style="list-style-type: none">• 1.1 Giochiamo con la lingua• 1.2 Parole in gioco• 1.3 Scritture e riscritture• 1.4 Lettori si diventa	<ul style="list-style-type: none">• 2.1 Guarda che libro• 2.2 Apprendista detective	<ul style="list-style-type: none">• 3.1 Scrittura creativa• 3.2 LetturaLab• 3.3 Laboratorio di lettura• 3.4 Giochi di parole
1.b Potenziamento delle competenze di lingue			<ul style="list-style-type: none">• 3.5 KET
1.c Potenziamento delle competenze matematiche, logiche, scientifiche	<ul style="list-style-type: none">• 1.5 InfoRmat1		<ul style="list-style-type: none">• 3.6 InfoMat• 3.7 InfoRmat3
1.d Potenziamento delle competenze culturali	<ul style="list-style-type: none">• 1.6 Un biografo alla corte di...• 1.7 L'Italia in miniatura• 1.8 Meraviglie d'Italia• 1.9 A spasso tra i film	<ul style="list-style-type: none">• 2.3 A spasso tra i film• 2.4 Geo-storia	<ul style="list-style-type: none">• 3.8 Tutta farina del mio studio• 3.9 Cineattualità• 3.10 Insieme a pesca di emozioni• 3.11 Capire il presente, al cinema• 3.12 Il cinema in cartella
2 PROMOZIONE DELLE ABILITA' TECNICO APPLICATIVE			
2.a Alfabetizzazione arte, tecniche, media, immagini	<ul style="list-style-type: none">• 1.10 Collage polimaterico• 1.11 Fumetto• 1.12 "Quilleriamo"		
2.b Competenze digitali e metodologie laboratoriali	<ul style="list-style-type: none">• 1.13 ABPC• 1.14 Infolab1• 1.15 Microsoft365Lab• 1.16 DigitaLAB	<ul style="list-style-type: none">• 2.5 Infolab2	<ul style="list-style-type: none">• 3.13 Ricerche in rete• 3.14 Galateo• 3.15 Il giornalino della scuola
3. EDUCAZIONE ALLE COMPETENZE DI VITA			
3.a Promozione di sani stili di vita: alimentazione, attività motoria		<ul style="list-style-type: none">• 2.6 Karate• 2.7 Focus alimentazione	
3.b Competenze di cittadinanza attiva; promozione di comportamenti responsabili; promozione dell'integrazione	<ul style="list-style-type: none">• 1.17 L'ambiente nelle nostre mani• 1.18 Eco2021	<ul style="list-style-type: none">• 2.8 Gli altri siamo noi	<ul style="list-style-type: none">• 3.16 BenEssere• 3.17 Gli altri siamo noi• 3.18 Vita pratica

Classi prime

1.1 LABORATORIO: Giochiamo con la lingua

Destinatari del LABORATORIO

Classi prime: 1B - 1C

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio consisterà nella progettazione e nell'esecuzione in classe di facili giochi linguistici (anagrammi, acrostici, rebus, indovinelli, cruciverba, calligrammi, piccoli testi in rima, haiku...) da parte degli studenti sotto la guida dell'insegnante. I risultati verranno poi proposti al resto dei compagni, talvolta risolti, e commentati insieme per sottolinearne punti di forza e fragilità. Ciascuno studente raccoglierà i propri lavori in un portfolio personale.

Finalità generali del LABORATORIO

Il laboratorio si propone di incrementare la padronanza linguistica e il serbatoio lessicale di ciascuno studente attraverso attività solo apparentemente ludiche. Verrà stimolata inoltre la fantasia creativa nel comporre i piccoli testi, nonché l'introspezione, la riflessione su se stessi e la ricerca dell'originalità. Si solleciterà infine l'espressione di un primo giudizio critico nei confronti dei lavori dei compagni.

Competenze da sviluppare

- comunicare in lingua madre
- competenza sociale e civica
- imparare ad imparare
- spirito di iniziativa

Durata

I° quadrimestre gruppo A (uno spazio a settimana) / II° quadrimestre gruppo B (uno spazio a settimana)

[Torna alla lista dei laboratori](#)

1.2 LABORATORIO: Parole in gioco

Destinatari del LABORATORIO

Classe prima: 1D

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio, si propone attraverso giochi di parole e di scrittura creativa, di migliorare e ampliare le competenze lessicali degli alunni, avviandoli ad usare la lingua in maniera più creativa e a scoprire il gusto di esprimersi in maniera originale e non stereotipato.

Finalità generali del LABORATORIO

- Promuovere la padronanza dell'uso della lingua italiana.
- Acquisire ed espandere il lessico ricettivo e produttivo.
- Scrivere e comunicare con lessico appropriato.
- Scrivere in modo spontaneo e guidato.

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare ad imparare
- Spirito di iniziativa

Durata

1 ora a settimana: I quadrimestre gruppo A / II quadrimestre gruppo B

[Torna alla lista dei laboratori](#)

1.3 LABORATORIO: Scritture e riscritture

Destinatari del LABORATORIO

Classi prime: 1B - 1C

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio consiste nella lettura, nell'analisi e nella riscrittura di testi di genere fiabesco (tratti da I. Calvino, *Fiabe Italiane*) secondo diverse prospettive (i diversi personaggi), chiavi stilistiche e forme linguistiche (I, III persona; al passato, al futuro; al passivo). Gli studenti saranno divisi in piccoli gruppi di lavoro con cui condivideranno tanto l'attività di interpretazione quanto quella di riscrittura dei brani proposti. Il lavoro verrà condotto in classe, sotto la supervisione del docente, e proseguito a casa attraverso la piattaforma Teams. Ciascun gruppo dovrà caricare, a cadenza settimanale, gli esiti della propria attività, valutata in itinere e globalmente dal docente.

Finalità generali del LABORATORIO

Il laboratorio si propone di stimolare la capacità interpretativa, linguistica e creativa degli studenti attraverso il confronto con un tipo di testo abbastanza immediato quale la fiaba. La divisione in gruppi faciliterà il dialogo e il dibattito delle interpretazioni, facilitando inoltre la facoltà inventiva degli studenti: l'interazione con i compagni, oltre che responsabilizzare il singolo, permetterà un maggiore controllo sulle strutture linguistico-grammaticali e costituirà un serbatoio di spunti creativi utile a dar forma alle riscritture. Le cadenze regolari delle consegne spingeranno gli studenti a migliorare l'organizzazione e la pianificazione del lavoro extra-scolastico, oltre che la dimestichezza con i programmi di scrittura (Word) e di condivisione (Teams).

Competenze da sviluppare

- comunicare in lingua madre
- competenza digitale
- competenza sociale e civica
- imparare ad imparare
- spirito di iniziativa

Durata I e II quadrimestre (uno spazio a settimana).

LABORATORIO: "LETTORI SI DIVENTA"

Destinatari del laboratorio: alunni della classe prima-sez. A

Breve descrizione del laboratorio

Il laboratorio ha come obiettivo quello di risvegliare il gusto della lettura facendo diventare gli studenti protagonisti. Il testo scelto per tale attività è "L'instagrammer mascherato" che tratta una tematica vicina al mondo dei ragazzi e che si collega al progetto Cyberbullismo. In classe verrà letto il libro – composto da ventisette brevi capitoli – e poi saranno svolte diverse attività, come la drammatizzazione di alcune parti, esercizi di scrittura creativa e creazione di fumetti partendo dai contenuti.

Finalità generali del laboratorio

- Invogliare i ragazzi a leggere un libro, dimostrando che può essere un piacevole passatempo
- Risvegliare la creatività
- Aumentare il senso critico nei confronti del testo letto
- Creare occasioni di confronto e socializzazione

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata

Un'ora settimanale per un quadrimestre

1.5 LABORATORIO: INFORMAT 1

Destinatari del LABORATORIO: Alunni classe 1[^]B

Breve descrizione del LABORATORIO

Inizialmente si guideranno gli alunni a conoscere i concetti teorici di base, a gestire cartelle e file ossia a creare, nei pc del laboratorio, una personale cartella di lavoro e ad imparare a salvare sempre in essa i file elaborati.

Si affronteranno quindi i seguenti percorsi.

1 Calcolare e rappresentare dati ovvero utilizzare il foglio elettronico per:

- ordinare dati in tabelle e rappresentarli graficamente mediante istogrammi, aerogrammi e diagrammi cartesiani, prestando attenzione anche all'aspetto formale (caratteri, colori, impostazione);
- applicare formule nello svolgimento di operazioni e nella risoluzione di semplici problemi aritmetici o geometrici.

2 Disegnare figure geometriche ovvero utilizzare il programma GeoGebra per costruire figure geometriche, manipolarle, mettendole in movimento e riconoscere quindi più facilmente alcune loro specifiche proprietà.

3 Comunicare informazioni ovvero utilizzare programmi (power point/ sway) per costruire semplici presentazioni su argomenti di studio o attività svolte illustrando i contenuti in modo chiaro, sintetico, ben organizzato e corredato da immagini.

Si lavorerà in aula informatica, con metà classe alla volta, avendo a disposizione un PC per ciascun studente utilizzando il libro di testo in adozione (Tecno-pass della casa editrice Raffaello) e le schede fornite dall'insegnante contenenti le istruzioni fondamentali per lo svolgimento delle attività. Per la valutazione si terrà in considerazione l'atteggiamento generale dimostrato dagli alunni nei diversi momenti del lavoro (grado di interesse, curiosità, partecipazione, serietà, rispetto delle regole...), verifiche, rispetto delle consegne e organizzazione del quaderno, si effettueranno diversi lavori che verranno periodicamente valutati.

Finalità generali del LABORATORIO

Fornire una prima alfabetizzazione informatica e le competenze di base sull'uso dei sussidi multimediali.

Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie.

Imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà.

Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.

Competenze da sviluppare

Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico

Competenza digitale

Imparare a imparare

Competenze sociali e civiche

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata Intero anno scolastico

1.6 LABORATORIO: (Un Biografo alla corte di ...)

Destinatari del LABORATORIO:

Classe prima: 1E

Breve descrizione del LABORATORIO:

Si propone un'attività di laboratorio utilizzando la modalità della classe capovolta in concomitanza con lo svolgimento del programma di storia della classe prima. Di volta in volta e per ogni unità trattata durante le lezioni, gli alunni sceglieranno un personaggio su cui investigare e di cui, attraverso attività di ricerca su fonti web e cartacee, tenteranno di ricostruire vicende biografiche sia della vita sociale che privata facendo emergere sia il personaggio pubblico che l'uomo/la donna nel suo privato.

Sono previste 2 fasi di lavoro:

Ricerca: Gli alunni si attivano per ricercare e selezionare le informazioni attraverso la rete internet o materiale cartaceo. Tutte le informazioni verranno condivise e verrà progettato insieme il resto del lavoro.

Realizzazione: Verranno elaborati i seguenti prodotti:

Linea del tempo sulla vita del personaggio;

Carta storica con le principali battaglie combattute dal personaggio;

Realizzazione di una scheda biografica del personaggio (uso di word)

Realizzazione di un'intervista impossibile (testo e audio possibilmente in italiano con parti in altra lingua inglese/francese).

Finalità generali del LABORATORIO:

Selezionare ed organizzare le informazioni

Confronto e collaborazione con il gruppo classe e ascolto attivo

Utilizzo di fogli di scrittura elettronici, utilizzo di immagini e navigazione in internet per la ricerca di informazioni.

Partendo da conoscenze di base gli alunni si abituano ad approfondire costruendo autonomamente nuove conoscenze

Acquisire competenze nell'esposizione scritta e orale dell'elaborato lavorando sull'organizzazione e descrizione del materiale di studio

Dove è possibile utilizzare la lingua straniera soprattutto nella realizzazione dell'intervista impossibile.

Competenze da sviluppare:

Competenze specifiche della disciplina

Competenze sociali e civiche

Competenze digitali

Imparare ad Imparare

Competenze nella lingua madre

Competenze nella lingua straniera

Durata: 1 quadrimestre (metà classe); 2 quadrimestre (metà classe)

1.7 LABORATORIO: L'Italia in miniatura

Destinatari del LABORATORIO:

Classe prima: 1E

Breve descrizione del LABORATORIO:

Si propone un'attività di laboratorio utilizzando la modalità della classe capovolta in concomitanza con lo svolgimento del programma di geografia della classe prima. L'obiettivo è quello di studiare le regioni italiane attraverso un'attività teorico pratica simulando una visita virtuale.

Sono previste 2 fasi di lavoro:

Ricerca: Gli alunni si attivano per ricercare e selezionare le informazioni storico-geografiche delle singole regioni italiane attraverso la rete internet o materiale cartaceo. Tutte le informazioni verranno condivise e verrà progettato insieme il resto del lavoro.

Realizzazione di 3 prodotti:

Scrittura di testi storico geografici per ciascuna regione

Realizzazione di un biglietto pop up raffigurante un monumento storico tipico di una regione con aggiunta di informazioni particolari/ curiosità emerse dalla ricerca

Realizzazione di un video che riproduce le immagini dei monumenti selezionati dagli alunni con in sottofondo l'audio di una voce che legge i testi descrittivi della regione precedentemente realizzati.

Finalità generali del LABORATORIO:

Conoscere il territorio italiano dal punto di vista storico-geografico

Imparare a lavorare in gruppo e a condividere idee e opinioni

Imparare ad utilizzare le nuove tecnologie

Impraticarsi nelle attività teoriche e pratiche affinando le conoscenze generali e sapendo riconoscere luoghi collocandoli nello spazio.

Competenze da sviluppare:

Consapevolezza ed espressione culturale

Competenze sociali e civiche

Competenza digitale

Imparare ad Imparare

Durata

I e II quadrimestre (con tutta la classe)

[Torna alla lista dei laboratori](#)

1.8 LABORATORIO: "MERAUVIGLIE D'ITALIA"

Destinatari del laboratorio

Classe prima: 1A

Breve descrizione del laboratorio

Il laboratorio ha come obiettivo quello di lavorare sul metodo di studio attraverso la creazione di lapbook che mirano ad approfondire alcuni argomenti di storia e geografia. Le tematiche saranno scelte in base agli interessi degli alunni quindi avrà come finalità anche quella di risvegliare la loro curiosità e la creatività. Il lapbook, essendo una mappa concettuale tridimensionale, si presta per raggiungere gli obiettivi indicati. Una volta scelto l'argomento, gli studenti creeranno una scaletta dei contenuti da approfondire. Dopo aver selezionato il materiale, passeranno a scegliere la dimensione della mappa (foglio A3, più fogli uniti, cartellone ripiegabile, etc.) e i template o i minilibri che troveranno più adatti. Il Lapbook è, infatti, una cartelletta, un piano di lavoro facilmente consultabile in quanto è costruito usando, come base, un supporto semirigido che conserva al suo interno minibook o template ripiegabili e richiudibili.

Finalità generali del laboratorio

Ricavare informazioni da documenti di diversa natura e organizzarle per realizzare il progetto

Stimolare la curiosità e la motivazione

Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale

Avvicinarsi alla conoscenza della rete per scopi di informazione e ricerca

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata

Un'ora settimanale per l'intero anno scolastico

1.9 LABORATORIO: A spasso tra i film**Destinatari del LABORATORIO**

Classe prima: 1D

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio di cineforum si presenta come circolo di proiezione di film, che affrontano delle tematiche adolescenziali da cui scaturiranno confronti e dibattiti. Si parlerà di amicizia, di emozioni, di diversità, di diritti umani ecc..., con la consapevolezza che il linguaggio cinematografico spesso è il veicolo ideale per la comprensione della realtà e di alcune problematiche sociali. Pertanto, si propone di avvicinare l'alunno al film come forma d'arte capace di raccontare la realtà o fatti fantastici, favorendo la riflessione e il confronto. La partecipazione al dibattito successivo alla visione del film rappresenta quindi un momento utile per incentivare e stimolare un arricchimento personale. Va anche rilevato come il cinema chiama in causa molte abilità: attenzione, concentrazione, rielaborazione dei contesti e nuove conoscenze socio-culturali.

Finalità generali del LABORATORIO

- Esercitare un ascolto attento.
- Intervenire nelle discussioni secondo modalità stabilite.
- Comprendere il linguaggio cinematografico (inquadratura, effetti luce, ecc...) e i vari generi (d'animazione, d'avventura, ecc...)
- Potenziare le competenze lessicali.
- Scrivere semplici recensioni e/o ricavare informazioni esplicite e implicite dai film visti per rispondere a specifici questionari/schede analisi.

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa

Durata

1 ora a settimana per l'intero anno scolastico

1.10 LABORATORIO: COLLAGE POLIMATERICO**Destinatari del LABORATORIO**

Alunni delle classi 1A e 1E

Breve descrizione del LABORATORIO

Progettare e realizzare elaborati di vario genere con materiali di diverso tipo (almeno due per alunno nel corso dell'anno).

Finalità generali del LABORATORIO

Imparare a utilizzare tecniche diverse con materiali diversi; impraticarsi nell'attività pratica; sviluppare la creatività e la fantasia; comprendere alcuni principi della comunicazione visiva e della percezione ottica.

Competenze da sviluppare

Competenze specifiche della disciplina; imparare ad imparare; consapevolezza ed espressione culturale; competenze sociali e civiche.

Durata

Primo e secondo quadrimestre con le due classi.

1.11 LABORATORIO: Fumetto

Destinatari del LABORATORIO

Classi prime: 1B - 1D

Breve descrizione del LABORATORIO

Attraverso nozioni teoriche, letture collettive di fumetti e esercitazioni pratiche il partecipante acquisisce le prime competenze di narrazione per immagini. Partendo da soggetti e spunti dati dal docente sperimenta il linguaggio del fumetto nelle sue diverse forme, sviluppando le prime basilari capacità per creare una sua storia a fumetti.

Finalità generali del LABORATORIO

- favorire l'acquisizione della tecnica per realizzare il fumetto;
- stimolare la capacità di progettazione;
- accrescere le abilità narrative, creative e linguistiche attraverso la "traduzione" di un racconto inventato in immagini;
- migliorare l'autostima personale;
- aumentare la motivazione allo studio;
- favorire le esperienze di studio in gruppo.

Competenze da sviluppare

La produzione di un fumetto può attivare competenze in diversi ambiti, configurandosi come un percorso fortemente interdisciplinare:

- arti plastiche ed educazione visiva (creazione personaggi e scenografie; illustrazione; composizione; fotografia);
- italiano (raccontare, analizzare un testo, scrivere dialoghi, discorso diretto e descrittivo);
- consapevolezza nell'uso dei media;
- competenze tecniche nell'uso di strumenti digitali;
- competenze trasversali per il pensiero creativo, la progettazione e la comunicazione.

Durata

Annuale

1.12 LABORATORIO: "Quilleriamo": un modo divertente per decorare con la carta

Destinatari del laboratorio alunni della classe prima sez. C

Breve descrizione del laboratorio

Il laboratorio prevede la realizzazione di oggetti come vasi, decorazioni di Natale, oggetti d'arredo utilizzando materiali vari. I materiali utilizzati saranno spesso materiale di recupero o di riciclo (lana, spago, bottini, perle, perline, stoffa...) insieme a materiali più comuni come la colla vinilica e ai colori a tempera.

Finalità generali del LABORATORIO

Il laboratorio si propone di incrementare le capacità manuali e senso-percettive degli studenti favorendo lo sviluppo della creatività e del pensiero divergente in un contesto educativo sereno e stimolante, dove sia possibile mettere in atto le proprie abilità. L'obiettivo è quello di far conoscere la duttilità dei materiali nelle sue varie sfaccettature. L'attività didattica prevede due diversi ambiti, l'ambito teorico, relativo alla spiegazione dell'attività da svolgere e l'ambito tecnico-pratico, al cui interno si svilupperanno le fasi di lavorazione e le tecniche acquisite teoricamente. I vari prodotti saranno scelti e pensati dagli alunni secondo gli interessi e calibrati sulle loro capacità acquisite e sulle abilità di base dei singoli.

Competenze da sviluppare

- Sviluppo delle capacità tecnico-operative in relazione alle esigenze e alle caratteristiche psicologiche dell'alunno.
- Acquisizione delle conoscenze tecniche di base.

<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dei concetti, termini, principi teorici, sequenziali e linguistici dei diversi aspetti tecnici trattati. - Uso dei principali attrezzi e strumenti di lavoro.
Durata Un quadrimestre (uno spazio a settimana)

1.13 LABORATORIO: "ABPC"

Destinatari del LABORATORIO Classi prime: 1B – 1C – 1E
--

Breve descrizione del LABORATORIO Il laboratorio offre l'opportunità di avvicinarsi e consolidare l'utilizzo di alcuni programmi, quali la videoscrittura, il foglio di calcolo, presentazioni, avvalendosi della piattaforma Office 365. Si impareranno ad utilizzare altri programmi, tra i quali un software di geometria, programmi per mappe. Si lavorerà in aula informatica, con metà classe alla volta, avendo a disposizione un PC per ciascun studente e si effettueranno diversi lavori che verranno periodicamente valutati. Inoltre, potranno essere proposti giochi logici e matematici.

Finalità generali del LABORATORIO Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le competenze di base sull'uso dei sussidi multimediali. Promuovere l'utilizzo del computer come strumento di lavoro trasversale alle varie discipline. Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie. Imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà. Sviluppare il pensiero analitico e critico, riflettendo sul senso e le conseguenze delle proprie scelte, la consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni, l'attitudine ad ascoltare, comprendere e valorizzare punti di vista diversi dai propri. Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.
--

Competenze da sviluppare Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico Competenza digitale Imparare a imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata Quadrimestrale. La classe sarà divisa in due gruppi e ciascuno di essi seguirà il laboratorio per un quadrimestre (1 spazio orario settimanale)
--

1.14 LABORATORIO: Infolab 1

Destinatari del LABORATORIO Classe prima:1D
--

Breve descrizione del LABORATORIO Il laboratorio offre l'opportunità di avvicinarsi e consolidare l'utilizzo di alcuni programmi e abilità quali la videoscrittura, il foglio di calcolo e l'archiviazione di cartelle, avvalendosi della piattaforma Office 365. Inoltre ha lo scopo di insegnare agli alunni le funzionalità il corretto uso di Internet, social network, piattaforme di streaming e giochi in formato digitale, rischi connessi a uno scorretto uso della rete (cyberstalking e cyberbullismo) attraverso un dibattito in classe e schede didattiche da parte dell'insegnante. Si lavorerà con metà classe alla volta e si effettueranno diversi lavori, che verranno periodicamente valutati.

Finalità generali del LABORATORIO Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie. Imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà. Sviluppare il pensiero analitico e critico, riflettendo sul senso e le conseguenze delle proprie scelte, la consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni, l'attitudine ad ascoltare, comprendere e valorizzare punti di vista diversi dai propri. Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.

Competenze da sviluppare <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di abilità sociali, civiche e comunicative; • Imparare ad imparare
--

<ul style="list-style-type: none"> • Competenze di cittadinanza digitale; • Sviluppo di un pensiero critico ed analitico; • Acquisire il senso di responsabilità nel consolidare quanto appreso in classe e svolgere al meglio il proprio lavoro
Durata Intero anno scolastico (1 spazio orario settimanale in compresenza)

[Torna alla lista dei laboratori](#)

1.15 LABORATORIO: Microsoft365Lab
Destinatari del LABORATORIO: Alunni delle classi 1D e 1E
Breve descrizione del LABORATORIO: Il laboratorio, rivolto all'intera classe, si articolerà in lezioni operative sull'uso delle applicazioni della piattaforma Microsoft365 (Outlook, Teams, Forms, PowerPoint, ecc.). Ciascun alunno utilizzerà i device (PC, Tablet) forniti dalla Scuola con i quali collegarsi tramite la rete, alla piattaforma Microsoft 365, per poter sperimentare in tempo reale la risposta a un proprio bisogno ad esempio, inviare/ricevere un'email informale o formale, partecipare a una video conference, fare o rispondere a un sondaggio, creare presentazioni multimediali, ecc. L'utilizzo delle applicazioni è gratuito e avverrà in sicurezza come per la gestione dei propri dati che sono proprietà della scuola. Nb: se richiesto dagli alunni, è possibile, durante il laboratorio, con il consenso dell'insegnante, collegarsi alla rete anche tramite un device personale ma assumendosi la responsabilità nell'uso e nella custodia dello stesso.
Finalità generali del LABORATORIO: <ul style="list-style-type: none"> • accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone alcune funzioni e potenzialità; • contribuire ad aumentare la produttività scolastica e domiciliare con le applicazioni di Office e i servizi cloud, in piena sicurezza.
Competenze da sviluppare: <ul style="list-style-type: none"> • Competenze digitali: saper utilizzare alcune tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di alcuni semplici problemi. • Imparare a imparare: cominciare a formare un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base e cominciare a ricercare e organizzare nuove semplici informazioni. Impegnarsi in nuovi apprendimenti con la guida dell'insegnante.
Durata 1° quadrimestre con cadenza settimanale di uno spazio.

1.16 LABORATORIO: DIGITAL-LAB
Destinatari del LABORATORIO Classe prima: 1C
Breve descrizione del LABORATORIO Il laboratorio offre l'opportunità di conoscere la struttura dell'elaboratore, le componenti hardware-software e analizzare la struttura della piattaforma Office 365, in particolare le funzioni di alcune sue applicazioni (Outlook, One Drive, Teams, Forms, Sway, Word). Il lavoro si svolgerà in aula informatica, avendo a disposizione un PC per ciascuno studente e si effettueranno diversi lavori che verranno periodicamente valutati.
Finalità generali del LABORATORIO Il laboratorio ha lo scopo di fornire agli alunni le competenze sull'uso della piattaforma Office 365, promuovendo l'utilizzo delle sue applicazioni come strumento di lavoro trasversale alle varie discipline.

<p>Competenze da sviluppare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico - Competenza digitale - Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche - Spirito di iniziativa e imprenditorialità
<p>Durata Quadrimestrale</p>

1.17 LABORATORIO: L'ambiente nelle nostre mani

Destinatari del LABORATORIO
Classe prima: 1D

Breve descrizione del LABORATORIO
Il laboratorio mira a sviluppare negli alunni la consapevolezza delle problematiche ambientali e delle possibili soluzioni e comportamenti da mettere in atto per promuovere dei cambiamenti concreti attraverso l'azione. Per fare ciò ci si avvarrà di filmati, presentazioni, grafici, immagini con l'ausilio della LIM e di prove valutative periodiche per monitorare il processo di apprendimento degli argomenti proposti. Il laboratorio verterà sulle problematiche legate all'ambiente; in particolare si tratteranno ed approfondiranno argomenti come il cambiamento climatico, la tutela delle acque e del mare, la tutela della biodiversità (flora e fauna e servizi ecosistemici), l'inquinamento e la gestione dei rifiuti, lo spreco alimentare e l'impatto sull'ambiente, l'alimentazione sostenibile e le diverse tipologie di fonti energetiche.

Finalità generali del LABORATORIO
Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie.
Imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà.
Sviluppare il pensiero analitico e critico, riflettendo sul senso e le conseguenze delle proprie scelte, la consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni, l'attitudine ad ascoltare, comprendere e valorizzare punti di vista diversi dai propri.
Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.

Competenze da sviluppare

- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Saper osservare con occhio critico l'ambiente in cui viviamo, riconoscendo le principali relazioni e le criticità esistenti nel rapporto uomo-ambiente
- Porre domande, confrontarsi nel dialogo, formulando previsioni ed ipotesi circa le possibili soluzioni alle varie problematiche che affliggono l'ambiente;
- Acquisire concetti chiave su rifiuti, ambiente e territorio
- Saper adottare comportamenti e azioni volte al rispetto dell'ambiente

Durata
Intero anno scolastico (1 spazio orario settimanale)

[Torna alla lista dei laboratori](#)

1.18 LABORATORIO: ECO2021

Destinatari del LABORATORIO classi prime sez. A-C-E

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio verterà sulle tematiche inerenti l'educazione ambientale; si tratteranno ed approfondiranno argomenti come il cambiamento climatico, la tutela delle acque e del mare, la tutela della biodiversità (flora e fauna e servizi ecosistemici), l'inquinamento e la gestione dei rifiuti, l'alimentazione sostenibile. Si farà inoltre riferimento ai Global Goals dell'agenda 2030. Saranno previsti anche ricerche e approfondimenti sulla figura e sul lavoro di alcuni uomini e donne di scienza. Eventualmente, potranno essere proposte delle dimostrazioni di esperimenti di laboratorio riguardanti gli argomenti trattati. Ci si avvarrà di materiali cartacei (libri di testo, fascicoli) e digitali (articoli, video, presentazioni); saranno effettuate discussioni guidate sugli argomenti trattati; verranno valutati gli interventi e i prodotti realizzati (ricerche, schede, relazioni, presentazioni, lavori svolti sul quaderno).

Finalità generali del LABORATORIO

Essere consapevoli del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

Collegare lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.

Avere curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Accostarsi alle tematiche sui problemi ambientali (inquinamento e cambiamenti climatici), all'utilizzo delle fonti energetiche, delle biotecnologie.

Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.

Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.

Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie.

Imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà.

Sviluppare il pensiero analitico e critico, riflettendo sul senso e le conseguenze delle proprie scelte, la consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni, l'attitudine ad ascoltare, comprendere e valorizzare punti di vista diversi dai propri.

Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.

Essere in grado, nel corso di attività sperimentali, di riconoscere le varie fasi del lavoro e di comprenderne la funzione.

Competenze da sviluppare

Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico

Competenza digitale

Imparare a imparare

Competenze sociali e civiche

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata Intero anno scolastico

[Torna alla lista dei laboratori](#)

I nostri laboratori Classi seconde

2.1 LABORATORIO: "Guarda che libro"

Destinatari del LABORATORIO

Classe seconda: 2E

Breve descrizione del LABORATORIO

L'attività consiste nella lettura di alcuni romanzi, e nella realizzazione di cortometraggi di durata non superiore ai tre minuti. Proporrò dei testi accattivanti, divertenti, semplici, che possano portare i ragazzi ad incuriosirsi, immedesimarsi.

I momenti di lettura inizieranno in classe per continuare a casa.

Terminata la lettura del libro dividerò la classe in 4 gruppi, tenendo conto dei livelli di apprendimento, del grado di socializzazione, della tendenza ad assumere ruoli di leadership positiva o meno. Utilizzeremo la LIM per esaminare e studiare le diverse tipologie di booktrailer, lo stile, la quantità di informazioni date, abbinamento immagini-musica, la durata... Poi passeremo alla realizzazione vera del nostro booktrailer: i ragazzi divisi in gruppo selezioneranno le informazioni, o i dialoghi, cercheranno di catturare l'essenza del libro (la sua atmosfera, i caratteri dei personaggi, i temi centrali) il "cuore" del racconto senza svelare troppo della trama, scriveranno testi, narreranno con la propria voce. Successivamente passeremo al montaggio del video, alla scelta delle immagini e abbinamento del testo e delle musiche. Per la realizzazione i nostri booktrailer abbiamo bisogno del libro, LIM, tablet e cellulari e connessione alla rete internet, utilizzeremo app come I movie e bitable. Il primo book trailer sarà realizzato insieme agli insegnanti, i successivi saranno prodotti dai ragazzi che lavoreranno in gruppo. I lavori saranno presentati alla classe e valutati attraverso l'autovalutazione e votazione di classe del miglior risultato, cioè il book trailer che riesce a incuriosire sul resto della storia.

Finalità generali del LABORATORIO

- Invogliare i ragazzi a leggere un libro;
- stimolare l'attenzione del testo proposto;
- aumentare il senso critico nei confronti del testo letto;
- utilizzare i nuovi media;
- fare un'esperienza progettuale in team.

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madre lingua
- Competenze digitali
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa

Durata

Intero anno scolastico

[Torna alla lista dei laboratori](#)

2.2 LABORATORIO: APPRENDISTA DETECTIVE

Destinatari del LABORATORIO: CLASSI 2^A-C-D

Breve descrizione del LABORATORIO

Focus sui racconti di genere giallo, poliziesco-investigativo. L'analisi del genere sarà più approfondita rispetto a quella che potrebbe essere fatta a classe intera nelle ore curricolari e più giocosa, perché i ragazzi non si limiteranno a leggere e analizzare i racconti proposti, ma saranno sollecitati a risolvere casi polizieschi attraverso lavori individuali e, se possibile, a coppie o di gruppo, e giochi di squadra.

- Introduzione al genere giallo
- Le diverse tipologie del genere
- Le tecniche narrative
- Lettura di gialli a fumetti e brevi racconti
- Risoluzione di casi polizieschi, anche attraverso simulazioni investigative e giochi di ruolo
- Giochi di logica e di arguzia (cifrari, rebus, crittogrammi, anagrammi)

Finalità generali del LABORATORIO

- Conoscere le principali caratteristiche del racconto giallo attraverso gli autori più rappresentativi, individuando la struttura e le tecniche narrative
- Motivare alla lettura
- Potenziare la competenza testuale e lessicale
- Sviluppare le capacità di osservazione logica, di analisi e deduzione
- Stimolare le strategie di problemsolving e la formulazione di ipotesi pertinenti
- Promuovere la creatività, la cooperazione e il lavoro di squadra

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata

Anno scolastico

2.3 Cineforum: "A spasso tra i film"

Presentazione: il Laboratorio di Cineforum si presenta come circolo di proiezione di film e dibattiti e ha lo scopo di educare, favorire la socializzazione e incrementare attraverso il dialogo il bagaglio culturale.

L'idea nasce innanzitutto dalla consapevolezza che il linguaggio cinematografico spesso è il veicolo ideale per la comprensione della realtà e di alcune problematiche sociali.

Destinatari: il progetto si rivolge agli alunni della classe 2 B.

Metodologie e procedure:

- scelta del film in base a criteri prestabiliti quali genere, età, interessi;
- breve presentazione del film giornaliero;
- proiezione della pellicola;
- recensione del film con opinioni personali.

Tempi

Anno scolastico

Obiettivi

- Offrire un'occasione d'incontro e aggregazione;
- utilizzare la cultura dell'immagine quale stimolo per dibattere e affrontare svariate tematiche partendo proprio dal contenuto della pellicola proposta;
- favorire nei ragazzi scambi di idee e opinioni;
- avvicinare i ragazzi al linguaggio cinematografico;
- promuovere la socializzazione.

[Torna alla lista dei laboratori](#)

2.4 LABORATORIO: Geo-Storia

Destinatari: alunni della classe 2B

Presentazione: selezione di testi, cartine, riviste...di ambito geografico e relativa sistemazione.

Obiettivi: sperimentazione di approcci pluridisciplinari ai due ambiti (storico-geografico).

Manipolare materiali (filmati-foto-disegni-materiali cartacei) per riproduzione o approfondimenti di ambienti e civiltà naturali e antropici.

Consolidare modalità innovative di apprendimento (approccio digitale con visione di filmati o ricerche specifiche sul web).

<p>Metodologie e procedure:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selezione di testi, cartine, riviste; • lezioni non frontali; visione guidata di filmati; redazione di ricerche con modalità pluridisciplinari.
<p>Tempi Annuale</p>

<p>2.5 LABORATORIO: Infolab 2</p>
<p>Destinatari del LABORATORIO Alunni della classe 2D</p>
<p>Breve descrizione del LABORATORIO Il laboratorio ha lo scopo di insegnare agli alunni il corretto uso di Internet, social network, piattaforme di streaming, giochi in formato digitale e il loro impatto sulla vita dei giovani, la differenza fra identità digitale ed identità reali e i rischi connessi a uno scorretto uso della rete (cyberstalking e cyberbullismo) attraverso un dibattito in classe e schede didattiche da parte dell'insegnante. Si lavorerà con metà classe alla volta e si effettueranno diversi lavori, che verranno periodicamente valutati.</p>
<p>Finalità generali del LABORATORIO Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie. Imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà. Sviluppare il pensiero analitico e critico, riflettendo sul senso e le conseguenze delle proprie scelte, la consapevolezza che occorre motivare le proprie affermazioni, l'attitudine ad ascoltare, comprendere e valorizzare punti di vista diversi dai propri. Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.</p>
<p>Competenze da sviluppare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di abilità sociali, civiche e comunicative; • Imparare ad imparare • Competenze di cittadinanza digitale; • Sviluppo di un pensiero critico ed analitico; • Acquisire il senso di responsabilità nel consolidare quanto appreso in classe e svolgere al meglio il proprio lavoro
<p>Durata Intero anno scolastico (1 spazio orario settimanale in compresenza)</p>

<p>2.6 LABORATORIO: Karate</p>
<p>Destinatari del LABORATORIO Classi seconde: 2 A - B - C - D - E</p>
<p>Breve descrizione del LABORATORIO Il laboratorio è strutturato secondo il progetto sportivo FIJLKAM del Karate a scuola. Si baserà sull'apprendimento delle tecniche di karate in forma ludico - sportiva, tramite un percorso motorio - coordinativo che verrà sottoposto agli alunni nell'arco dell'anno.</p>
<p>Finalità generali del LABORATORIO Sviluppare capacità coordinativo - condizionali tramite l'apprendimento dei gesti specifici della disciplina. Accrescere le capacità relazionali e di autocontrollo</p>

Sviluppare maggior rispetto verso se stessi e verso gli altri.
Imparare a prevenire situazioni di pericolo e attuare eventuali strategie per affrontarle
Raggiungere un livello iniziale di abilità specifiche dello sport Karate.

Competenze da sviluppare

Imparare ad imparare.
Competenze sociali e civiche.
Il corpo e la relazione con lo spazio e il tempo
Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva
Il gioco, lo sport, le regole e il fair play
Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

Durata

Annuale

2.7 LABORATORIO: FOCUS ALIMENTAZIONE

Destinatari del LABORATORIO

Classi seconde 2^A-B-C-D-E

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio offre l'opportunità di affrontare diverse tematiche inerenti l'alimentazione; saranno utilizzate metodologie didattiche innovative (questionari, filmati, discussioni, Powerpoint) rispetto alla lezione frontale, che consentono un coinvolgimento attivo degli alunni, sollecitando in loro curiosità, promuovendo l'acquisizione di corrette abitudini alimentari. Si effettueranno ricerche e approfondimenti su temi di attualità. Ciò permetterà di accrescere le proprie conoscenze e affrontare in modo positivo il rapporto con il cibo, acquisendo maggiore consapevolezza e mantenendo costante il riferimento alla realtà.

Finalità generali del LABORATORIO

Promuovere la consapevolezza di una sana e corretta alimentazione e a comprendere come comportamenti e scelte alimentari non corrette possano, oggi più di ieri, ripercuotersi sulla salute dell'individuo.

Diventare più consapevoli su ciò che dobbiamo mangiare per essere in forma e di cosa il nostro corpo ha bisogno per stare in salute.

Competenze da sviluppare

- Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata Annuale

2.8 LABORATORIO: "GLI ALTRI SIAMO NOI"

Destinatari del laboratorio

Classi seconde: 2 A-C-D in due gruppi che si alterneranno a fine quadrimestre
Classe 3^A

Breve descrizione del laboratorio

Il laboratorio si propone di avvicinare gli alunni al mondo del volontariato attraverso

- la documentazione su Onlus e associazioni di volontariato sul territorio
- la condivisione di esperienze personali
- la raccolta di testimonianze in presenza, se possibile, o mediante videointerviste
- la visione di filmati
- l'analisi e la realizzazione di pubblicità progresso
- l'esperienza diretta di:
 - una minibanca del tempo in classe, secondo il principio: "tutti sanno fare qualcosa e quel qualcosa può essere utile agli altri"
- la raccolta di tappi di plastica a scopi benefici (sfida tra le classi coinvolte)

Finalità generali del laboratorio

- Mostrare empatia verso gli altri
- Saper riconoscere i bisogni altrui
- Maturare una fattiva disponibilità alla collaborazione
- Mostrare senso di responsabilità verso gli altri e verso l'ambiente
- Favorire la consapevolezza dei propri talenti e dei propri bisogni
- Apprendere attraverso lo scambio
- Organizzare e pianificare il proprio lavoro
- Servirsi in modo efficace di materiali e strumenti
- Comprendere e usare correttamente messaggi verbali e scritti

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata

Un'ora settimanale per un quadrimestre

[Torna alla lista dei laboratori](#)

I nostri laboratori Classi terze

3.1 LABORATORIO: SCRITTURA CREATIVA

Destinatari del LABORATORIO

Classe terza: 3C

Breve descrizione del LABORATORIO

Questo laboratorio è finalizzato all'acquisizione di una sempre maggiore competenza nella composizione di un testo di qualsiasi tipo, facendo leva sulle potenzialità inventive dei ragazzi e proponendo input per l'**invenzione** di storie sia a partire da racconti esistenti divisi per genere letterario (fantascienza, mistero, giallo, rosa) si proponendo esercizi di creatività, esercizi sul punto di vista, esercizi di descrizione ed esercizi di tecnica.

In ultima analisi, il ragazzo, divenendo "autore" potrà poi confrontarsi in modo attivo con il problema dell'ideazione, delle tecniche narrative, della scrittura, **entra cioè nell'"officina" dello scrittore** e ne comprende i trucchi, i segreti, perdendo così il distacco, la reverenza, il senso di difficoltà che spesso prova nei confronti di un testo letterario. Può imparare, insomma, a cooperare attivamente alla lettura; può imparare a criticare.

Finalità generali del LABORATORIO

Da una parte si punterà ad **attivare l'immaginazione** e le capacità creative, dall'altra si propone una **sfida di tipo emulativo** con un racconto di cui si dà solo un accenno, enucleando, di volta in volta **uno degli elementi tipici della scrittura di un racconto** (titolo, narratore, personaggio, ambiente).

Questo tipo di approccio consente perciò la libera espressione tanto delle capacità fantastiche quanto dell'universo di valori e di problemi tipici dell'età adolescenziale. Mira inoltre a stimolare, insieme, la

fantasia e la curiosità nonché ad avvicinarli al piacere della lettura, rendendoli lettori non ingenui ma esperti, capaci cioè di giudizio.

Competenze da sviluppare

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare,
- Competenza alfabetica funzionale
- Comunicazione nella madrelingua
- Capacità di riflettere sul proprio operato
- Spirito di iniziativa

Durata

Quadrimestrale. La classe sarà divisa in due gruppi e ciascuno di essi seguirà il laboratorio per un quadrimestre

3.2 LABORATORIO DI LETTURA

Destinatari del LABORATORIO

Gli alunni della classe terza D

Breve descrizione del LABORATORIO:

Il laboratorio di lettura è un'attività che mira ad acquisire alcuni traguardi nel corso della scuola secondaria di primo grado; un approccio positivo nei confronti della disciplina e lo stimolo al piacere della lettura. È stato scelto come libro di lettura "La linea del traguardo" che affronta i temi dell'adolescenza, dello sport, dell'amore e della solidarietà.

METODOLOGIE E PROCEDURE

- Presentazione del testo da parte del docente
- lettura ad ogni lezione di un capitolo e commento in classe
- creazione di una scheda del libro o di un testo scritto che riassume i contenuti affrontati nel libro.

Finalità generali del LABORATORIO

- Far acquisire il gusto della lettura
- sviluppare la capacità di ascolto
- acquisire nuove conoscenze lessicali
- conoscere e frequentare i luoghi della lettura

Competenze da sviluppare

- migliorare la tecnica di lettura
- sapersi confrontare con gli altri attraverso l'ascolto
- saper esprimere e motivare agli altri le proprie valutazioni

Durata

Quadrimestrale. La classe sarà divisa in due gruppi e ciascuno di essi seguirà il laboratorio per un quadrimestre.

3.3 Laboratorio di lettura

Presentazione: Il laboratorio di lettura è un progetto che mira ad acquisire alcuni traguardi di risultato fondamentali nel corso della scuola secondaria di primo grado: un approccio positivo nei confronti della materia, lo stimolo al piacere della lettura ed un notevole arricchimento lessicale. Nell'ambito del laboratorio di lettura è stato scelto il testo "Io sono Malala" che affronta alcune tematiche, oggetto di studio dell'anno in corso, nell'ambito dell'antologia e dell'educazione civica: il diritto all'istruzione, la violenza contro le donne, la parità di genere e la condizione della donna nei paesi medio-orientali.

Destinatari: classe terza 3B

Metodologie e procedure:

Tale attività sarà suddivisa nelle seguenti fasi:

- Presentazione del testo da parte del docente: trama, personaggi e temi fondamentali in esso trattati.
- Lettura, ad ogni lezione, di un capitolo o di una parte di esso, insieme agli studenti.
- Attività di rielaborazione: produzione scritta, orale, discussione ed argomentazione.
- Compito finale: gli alunni produrranno un PPT o un testo scritto che riassume i contenuti del libro affrontati durante il laboratorio

Tempi Quadrimestrale
Obiettivi generali: <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di ascolto • Sviluppare la capacità di leggere ed interpretare testi di vario tipo • Esprimere le proprie emozioni leggendo testi di vario tipo • Esprimere le proprie emozioni scrivendo testi di vario tipo • Lavorare in sinergia al massimo delle proprie potenzialità • Conoscere ed utilizzare linguaggi non verbali • Acquisire nuove conoscenze lessicali • Favorire l'integrazione e la socializzazione Obiettivi specifici: <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere il piacere per la lettura • Favorire l'inventiva e la creatività • Affinare i gusti letterari degli alunni • Avvicinarsi a principi e valori umani attraverso la cultura dei libri • Potenziare la padronanza della lingua italiana

[Torna alla lista dei laboratori](#)

3.4 LABORATORIO: "GIOCHI DI PAROLE"
Destinatari del LABORATORIO Classe terza:3A (piccolo gruppo)
Breve descrizione del LABORATORIO Il laboratorio si propone, attraverso giochi enigmistici, giochi linguistici interattivi ed esercizi vari, di favorire il recupero guidato o il consolidamento delle conoscenze grammaticali, di migliorare le competenze di scrittura e lessicali (ampiezza e varietà d'uso) degli alunni, avviandoli a servirsi della lingua in maniera più creativa e a scoprire il gusto di esprimersi in modo originale e non stereotipato.
Finalità generali del LABORATORIO <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare e applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa • Potenziare il bagaglio lessicale per comprendere ed esprimersi con un linguaggio più ricco di sfumature
Competenze da sviluppare <ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione nella madrelingua - Imparare a imparare - Spirito di iniziativa e imprenditorialità
Durata Un'ora settimanale per l'intero anno scolastico

3.5 PROGETTO KET Certificazione Lingua inglese
Destinatari del progetto Gruppi laboratorio delle classi 3A-3B-3C-3D-3E-3F
Descrizione del progetto Laboratorio di revisione e approfondimento dei contenuti affrontati nel triennio (ampliamento del bagaglio lessicale; comprensione di testi scritti e orali; utilizzo di espressioni base in una conversazione con un compagno e un docente madrelingua su aspetti della vita quotidiana; produzione di un messaggio scritto)

Il quadro comune europeo di riferimento (QCER) definisce un cittadino di livello A2 a livello globale come qualcuno che:

*È in grado di comprendere espressioni di uso frequente relative ad aree di competenza che sono particolarmente rilevanti per lui (informazioni di base su se stesso e la sua famiglia, shopping, luoghi di interesse, professioni, ecc.).

*Sa come comunicare quando svolge compiti semplici e quotidiani che richiedono semplici scambi di informazioni su questioni che gli sono note o comuni.

*Sa descrivere in termini semplici aspetti del suo passato e del suo ambiente, nonché questioni relative ai suoi bisogni immediati

Finalità generali del progetto

Affrontare l'esame di certificazione KEY ENGLISH TEST FOR SCHOOL- livello A2/B1 sulla base del quadro di riferimento europeo - con un ente certificatore esterno (British Institutes).

L'esame si divide in tre parti: Reading/Writing; Listening e Speaking

Competenze da sviluppare

- Competenza personale, sociale e capacità ad imparare ad imparare
- Competenza multilinguistica
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenze disciplinari

Durata

1 ora settimanale per tutto l'anno

[Torna alla lista dei laboratori](#)

3.6 LABORATORIO: InfoMat

Destinatari del LABORATORIO: Alunni classe 3^E

Breve descrizione del LABORATORIO: il laboratorio offre l'opportunità di consolidare e approfondire l'utilizzo di alcuni programmi, quali il foglio di calcolo (per la realizzazione di grafici e tabelle), presentazioni (con PowerPoint o Sway), avvalendosi della piattaforma Office 365. L'argomento principale sarà quello di descrivere l'*Economia Circolare* nei suoi principali aspetti (definizione, quadro europeo, esempi attuali che sottolineano come sia possibile ridurre gli sprechi per dare vita a nuovi prodotti utili alla collettività).

Finalità generali del LABORATORIO: creare un'esperienza formativa trasversale di gruppo che sia in parte destinata all'apprendimento dell'*Economia Circolare* e della *sostenibilità ambientale*, e, d'altra parte, renda ogni singolo studente in grado di elaborare una presentazione partendo da un argomento. Tra le altre finalità si annoverano: incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie, imparare a collaborare e confrontarsi per ricercare significati e condividere possibili schemi di comprensione della realtà. Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine.

Competenze da sviluppare: competenze di base in campo scientifico e tecnologico e digitale, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa

Durata: Un quadrimestre, 1 spazio a settimana (primo o secondo quadrimestre, a seconda della suddivisione della classe)

3.7 LABORATORIO: INFORMAT 3

Destinatari del LABORATORIO: alunni classe terza 3^B

Breve descrizione del LABORATORIO: Inizialmente si guideranno gli alunni a conoscere i concetti teorici di base, creare nei PC del laboratorio una personale cartella di lavoro e ad imparare a salvare in essa i file elaborati. Si affronteranno quindi i seguenti percorsi.

- 1 Calcolare e rappresentare dati ovvero utilizzare il foglio elettronico per:
 - a ordinare dati in tabelle e rappresentarli graficamente mediante istogrammi, aerogrammi e diagrammi cartesiani, prestando attenzione anche all'aspetto formale (caratteri, colori, impostazione);
 - b applicare formule nello svolgimento di operazioni e nella risoluzione di semplici problemi aritmetici o geometrici.
- 2 Disegnare figure geometriche ovvero utilizzare il programma GeoGebra per costruire figure geometriche, manipolarle, mettendole in movimento e riconoscere quindi più facilmente alcune loro specifiche proprietà.
- 3 Comunicare informazioni ovvero utilizzare programmi (power point/ sway) per costruire semplici presentazioni su argomenti di studio o attività svolte illustrando i contenuti in modo chiaro, sintetico, ben organizzato e corredato da immagini.
- 4 Sviluppare in modo consapevole e piacevole il pensiero computazionale ovvero sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo e divertente attraverso le attività di coding.
- 5 Programmare e costruire semplici modelli (robot) per sviluppare la creatività e mettere in campo il processo di generalizzazione e il pensiero computazionale.

Periodicamente i ragazzi, inoltre, si eserciteranno per la prova Invalsi, svolgendo le prove degli anni precedenti in modalità online. Si lavorerà contemporaneamente in aula informatica e nell'aula di robotica con metà classe in compresenza con il docente di sostegno. Per la valutazione si terrà in considerazione l'atteggiamento generale dimostrato dagli alunni nei diversi momenti del lavoro (grado di interesse, curiosità, partecipazione, serietà, rispetto delle regole...), verifiche, rispetto delle consegne e organizzazione del quaderno.

Finalità generali del laboratorio: promuovere lo sviluppo delle competenze digitali e del pensiero computazionale degli studenti per affrontare la società del futuro come soggetti consapevoli e attivamente partecipi.

Incoraggiare la curiosità, aumentare la motivazione anche con l'utilizzo delle tecnologie.

Acquisire il senso di responsabilità che si traduce nel fare bene il proprio lavoro e nel portarlo a termine

Competenze da sviluppare:

Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico

Competenza digitale

Imparare a imparare

Competenze sociali e civiche

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Acquisire il senso di responsabilità nel consolidare quanto appreso in classe e svolgere al meglio il proprio lavoro

durata: intero anno scolastico

3.8 LABORATORIO: Tutta farina del mio studio

Destinatari del LABORATORIO

Classe terza: 3C (piccolo gruppo)

Breve descrizione del LABORATORIO

Questo laboratorio ha lo scopo di condurre gli studenti all'acquisizione di un proficuo metodo di studio; tramite esercizi mirati infatti avranno modo di riflettere sulle personali modalità di apprendimento e avranno la possibilità di analizzare, con l'aiuto dell'insegnante, i propri punti di forza e debolezza al fine di mettere in atto una strategia vincente di apprendimento.

Finalità generali

- Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere la passione per la ricerca di nuove conoscenze
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- Riconoscere le difficoltà incontrate e le strategie adatte per superarle
- Conoscere i propri punti di forza
- Realizzare percorsi in forma di laboratorio
- Coinvolgere gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività ed esperienze significative.

Competenze da sviluppare

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Comunicazione nella madrelingua
- Capacità di riflettere sul proprio operato
- Competenza alfabetica funzionale

Durata

Intero anno scolastico

[Torna alla lista dei laboratori](#)

3.9 LABORATORIO: "CINEATTUALITÀ"

Destinatari del LABORATORIO

Classe terza: 3A

Breve descrizione del LABORATORIO

Il cinema può essere un veicolo ideale per la comprensione della realtà e di alcune problematiche sociali. Come forma espressiva rende possibile il coinvolgimento emotivo dello spettatore, gli consente di sperimentare emozioni, favorendo la riflessione su se stesso e sul mondo che lo circonda.

Questo laboratorio si pone quindi come momento di incontro, confronto, scambio di idee.

La partecipazione al dibattito successivo alla visione del film rappresenta per gli alunni un'opportunità di arricchimento personale.

Tematiche affrontate: orientamento, adolescenza, questione femminile, Shoah, guerra e pace, mafia.

Gli alunni avranno una cartelletta di lavoro in cui inserire le schede di comprensione e di analisi dei film proposti.
Finalità generali del LABORATORIO
Diventare spettatori più attenti e capaci di comprendere appieno il messaggio di un'opera filmica
Competenze da sviluppare
<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione nella madrelingua - Competenze sociali e civiche - Imparare a imparare
Durata
Quattro spazi orari al mese per l'intero anno scolastico

[Torna alla lista dei laboratori](#)

3.10 Cineforum "insieme a pesca di emozioni"
Destinatari del LABORATORIO
Gli alunni della classe terza D
Breve descrizione del LABORATORIO:
<p>Il laboratorio di cineforum si presenta come un circolo di proiezione di film e dibattiti e ha lo scopo di educare, favorire la socializzazione e incrementare attraverso il dialogo il bagaglio culturale. Il cinema come forma espressiva rende possibile un forte coinvolgimento emotivo diventando in questo senso un mezzo efficace per sperimentare emozioni.</p> <p>Tale attività è strutturata in vari fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) selezione dei film che affrontano varie tematiche, in particolare quelle vicine agli adolescenti viaggio, musica, immigrazione variando i diversi generi cinematografici. 2)breve presentazione del film giornaliero. 3) proiezione del film. 4)discussione, riflessione, dibattito finale e infine creazione di una scheda film.
Finalità generali del LABORATORIO
<ul style="list-style-type: none"> -offrire un'occasione d'incontro e aggregazione; -utilizzare la cultura dell'immagine quale stimolo per dibattere e affrontare svariate tematiche partendo proprio dal contenuto della pellicola proposta; - favorire nei ragazzi scambi di idee e opinioni; - avvicinare i ragazzi al linguaggio cinematografico
Competenze da sviluppare
<ul style="list-style-type: none"> -leggere le immagini cinematografiche -saper collocare il contesto nelle modalità spazio-tempo -analizzare personaggi e situazioni -giudicare il film nei suoi valori estetici e didattici -saper cogliere il messaggio principale del film -sapersi confrontare con gli altri ed esprimere la propria opinione
Durata
Annuale

3.11 LABORATORIO: Capire il presente, al cinema
Destinatari del LABORATORIO
Alunni della classe 3E
Breve descrizione del LABORATORIO

L'alunno impara a riconoscere, analizzare e a valutare le informazioni ricavate dai film e confronta il proprio vissuto con le storie narrate nelle pellicole.

Dalla visione del film scaturiscono considerazioni personali che diventano oggetto di discussione con i compagni: si possono in tal modo conoscere e approfondire temi e problemi del presente, trasformando la visione, la discussione, il confronto in momenti di crescita personale.

Finalità generali del LABORATORIO

Obiettivi specifici:

- Comprendere i diversi messaggi che i film vogliono trasmettere
- Diventare progressivamente "spettatore critico"
- Consolidare la capacità di analisi e di riflessione personale
- Potenziare la corretta esposizione orale nelle riflessioni personali
- Sviluppare il piacere di vedere un film come scelta consapevole e momento di crescita personale

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Competenze digitali

Durata

Un'ora a settimana, per l'intero anno scolastico

3.12 Cineforum: "Il cinema in cartella"

Presentazione: Il laboratorio di Cineforum si presenta come momento di incontro, confronto, dibattito, scambio di idee, una pausa all'insegna della distrazione e dello svago, da condividere, per aprirsi anche a diversi modelli di cinema. Il cinema, come forma espressiva, rende possibile un forte coinvolgimento emotivo, diventando un mezzo efficace per allestire e sperimentare emozioni. Grazie a questa caratteristica, determina un impatto affettivo e relazionale stimolandone la riflessione.

Destinatari: il laboratorio si rivolge agli alunni della classe 3B.

Metodologie e procedure:

Tale attività sarà suddivisa nelle seguenti fasi:

- Scelta del film in base a dei criteri prestabiliti (età, interessi)
- Preparazione del setting di lavoro
- Introduzione all'attività di cineforum e breve presentazione del film giornaliero in proiezione
- Proiezione del film
- Creazione e compilazione da parte degli alunni di una scheda filmografica che funga da guida nel percorso
- Discussione, riflessione e dibattito finale
- Trascrizione di riflessioni e opinioni emerse dal film

Inoltre è opportuno sottolineare che, al fine di facilitare una riflessione più attenta e circoscritta, si è scelto di suddividere le proiezioni in base ad alcune tematiche: amore, amicizia, diversità, fantasia, musica, avventura e viaggio.

Tempi

Annuale

Obiettivi generali:

- Offrire un'occasione d'incontro e aggregazione
- favorire scambi di idee e opinioni tra gli alunni
- avvicinare i ragazzi al linguaggio cinematografico
- promuovere la socializzazione tra gli alunni

Obiettivi specifici:

- Sviluppare le capacità di leggere le immagini cinematografiche
- Saper collocare il contesto nelle modalità spazio-tempo
- Rispettare i tempi
- Saper cogliere il messaggio principale del film
- Saper distinguere tra attore e personaggio
- Saper seguire le regole del laboratorio
- Saper rispettare gli altri durante la visione del film
- Sapersi confrontare con gli altri
- Analizzare il proprio vissuto
- Analizzare personaggi e situazioni

3.13 Ricerche in rete**Destinatari del LABORATORIO**

Alunni classe III F

Breve descrizione del LABORATORIO

Avvicinare i ragazzi alla pratica di effettuare ricerche corrette e mirate nella rete e costruire presentazioni in power point riutilizzando le informazioni acquisite.

Finalità generali del LABORATORIO

Abituare i ragazzi ad utilizzare in modo corretto le risorse di rete e fornire gli strumenti utili in vista della preparazione del colloquio d'esame.

Competenze da sviluppare

Uso delle risorse offerte della rete; saper utilizzare alcuni programmi informatici; saper organizzare e costruire un percorso argomentativo in riferimento al materiale raccolto.

Durata

Intero anno scolastico

3.14 GALATEO**Destinatari del LABORATORIO**

Alunni classe III F

Breve descrizione del LABORATORIO

Presentazione delle comuni regole di comportamento e buona educazione nelle comuni situazioni di vita quotidiana

Finalità generali del LABORATORIO

Educare alla conoscenza ed al normale utilizzo delle regole basilari nella vita comune

Competenze da sviluppare

Saper vivere nei diversi ambiti della vita associata (famiglia, scuola, lavoro, amicizie, estranei) nel rispetto altrui

Durata

Quadrimestrale. La classe sarà divisa in due gruppi di livello e ciascuno di essi seguirà il corso per un quadrimestre.

[Torna alla lista dei laboratori](#)

3.15 LABORATORIO: Il giornalino della scuola**Destinatari del LABORATORIO**

Alunni della classe 3E

Breve descrizione del LABORATORIO

La realizzazione del giornalino scolastico è un valido strumento di formazione, in quanto consente un processo motivato di apprendimento. Scrivere articoli per il giornalino scolastico può diventare un'attività appassionante: attraverso tale mezzo di comunicazione, infatti, i ragazzi iniziano con il praticare la lettura del mondo che li circonda; si guardano attorno, osservano, si fanno un'opinione e poi cominciano ad acquisire un certo spirito critico. Diventa in seguito naturale, per i ragazzi, raccontare ciò che hanno visto, scoperto, conosciuto in un articolo per il giornalino, per condividere le informazioni con gli altri.

Finalità generali del LABORATORIO

Obiettivi specifici:

- sviluppare le capacità d'analisi, di sintesi e di concettualizzazione
- stimolare a pensare in modo critico
- fare acquisire una coscienza civica
- migliorare i processi di scrittura
- favorire l'interazione sociale, attraverso la collaborazione con i compagni

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Competenze digitali

Durata

Un'ora a settimana, per un quadrimestre (la prima metà classe nel primo quadrimestre, l'altra metà della classe nel secondo quadrimestre)

3.16 LABORATORIO

Ben-Essere

Destinatari del LABORATORIO

Classi terze: A-B-D-E

Breve descrizione del LABORATORIO

Il percorso si pone l'obiettivo di far acquisire atteggiamenti e comportamenti corretti per preservare la salute e promuovere il benessere. Gli alunni acquisiranno il concetto di salute come una condizione di benessere fisico e psichico e come dimensione sociale, morale e affettiva che è un diritto fondamentale dell'individuo e della collettività. Saranno utilizzate metodologie didattiche innovative (questionari, filmati, discussioni, ricerche di gruppo/individuali, Powerpoint) rispetto alla lezione frontale, che consentono un coinvolgimento attivo degli alunni, sollecitando in loro curiosità e mantenendo costante il riferimento alla realtà.

Finalità generali del LABORATORIO

La finalità è quella di fornire ai ragazzi gli strumenti più adatti per conoscere ed evitare i comportamenti, gli atteggiamenti e le abitudini che possono danneggiare la salute, rendendoli capaci di tutelare non solo la propria, ma anche la salute altrui. Gli studenti diventano protagonisti del proprio benessere, attraverso la consapevolezza di cosa concorra ad uno stile di vita sano e di quali comportamenti aiutino a preservarlo.

Competenze da sviluppare

- Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata

Annuale

3.18 LABORATORIO: Vita pratica: istruzioni per l'uso

Destinatari del LABORATORIO

Classe 3E (gli alunni che non frequentano il Laboratorio Ket)

Breve descrizione del LABORATORIO

Il laboratorio "Vita pratica: istruzioni per l'uso" vuole essere un momento nel quale si aiutano i ragazzi ad acquisire competenze pratiche utili nella vita quotidiana. Partendo dall'assunto per cui "l'analfabetismo funzionale è l'incapacità di usare in modo efficace le abilità di lettura, scrittura e calcolo nelle situazioni della vita quotidiana", nel laboratorio si mette in campo una serie di attività per combattere le fragilità tipiche dell'analfabetismo funzionale, rendendo così i ragazzi capaci di districarsi nella complessità quotidiana della vita.

Le proposte riguarderanno i seguenti ambiti:

- Modulistica

Compilare moduli vari, per scopi differenti (cosa scrivere, dove reperire i dati, quali dati personali fornire)

Iscriversi al servizio di prestito librario della Biblioteca civica

- Siti internet scuole superiori

Consultare i siti delle scuole superiori per ricavare informazioni varie (date degli open day, indirizzi...)

- Istruzioni per l'uso

Leggere e comprendere regolamenti, foglietti illustrativi di farmaci, istruzioni di apparecchiature

- Lettere e mail

Scrivere lettere e mail adeguando il registro linguistico allo scopo e al destinatario.

- Mappe e carte stradali

Consultare mappe e orari dei trasporti pubblici urbani. Progettare un itinerario con i mezzi pubblici, tenendo conto del tragitto, degli orari e dei costi. Progettare un viaggio consultando carte geografiche, siti di agenzie viaggi e di compagnie di trasporti.

Finalità generali del LABORATORIO

Obiettivi specifici:

- sviluppare le capacità d'analisi, di sintesi e di concettualizzazione
- ricavare informazioni esplicite e implicite dai testi per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici
- stimolare a pensare in modo critico
- favorire l'interazione sociale, attraverso la collaborazione con i compagni

Competenze da sviluppare

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Durata Un'ora a settimana, per l'intero anno scolastico