



LAB 8° EDIZIONE FACTORY

L'OFFERTA FORMATIVA
PER LE CLASSI PRIME
ANNO SCOLASTICO 25/26



ISTITUTO LODOVICO PAVONI
SCUOLA MEDIA PAOLO VI

“CI SONO PITTORI CHE TRASFORMANO IL SOLE IN UNA MACCHIA GIALLA, MA CI SONO ALTRI CHE CON L’AIUTO DELLA LORO ARTE E DELLA LORO INTELLIGENZA, TRASFORMANO UNA MACCHIA GIALLA NEL SOLE” (PICASSO)

INDICE

AREE DISCIPLINARI

Area Letteraria
Area Linguistica
Area Motoria
Area STEM
Area Storico-Geografica
Calendario

LABFACTORY	3
Il Nostro Modello Orario	3
La Nostra Offerta Formativa	4

AREA LETTERARIA	5
Abaca Zuzzurellone	5
Fiabe A Fumetti	6
Giochiamo Con Le Parole	7
Il Mondo Della Pubblicità Livello Base	8
L'officina Del Giornalista	9
Filosofia Raccontata Ai Ragazzi	10
Leggiamo Insieme	11
Missione Buone Notizie	12
Personaggi In Cerca Di Attori	13
Storie Di Eroi, Di Dei E Di Mostri	14

AREA LINGUISTICA	15
¡Español Divertido! - Juegos Para Aprender	15
Empower Your English	16
Learn English With The Classics!	17
Let's Make An English Workbook!	18
Visual English Culture!	19

AREA MOTORIA	20
Corse , Salti E Lanci Nell 'Atletica Leggera	20
Orienteering	21
Pre - Acrobatica , Equilibrio E Verticalità	22
Sport Emergenti	23

AREA STEM	24
Lo Scienziato Sei Tu!	24
L'officina Dei Giovani Inventori...	25
Scratch Explorers: Scopri...	26

AREA STORICO-GEOGRAFICA	27
Fuga Dal Passato: Escape Room Medievale	27
Guida Di Viaggio: Pronti A Partire?	28
Vacanza In Italia Seguendo Il Giro D'italia	29

CALENDARIO	30
-------------------	----



Il nostro modello **Orario**

Per un uso flessibile del tempo scuola: rimodulazione del tempo scuola per ampliare l'offerta formativa.



La nostra scuola da molti anni ha aderito ad Avanguardie Educative (INDIRE). Nel 2024 siamo stati nominati capofila dell'idea dell'uso flessibile del tempo, avendo dato il proprio contributo per l'attività di formazione nazionale del personale docente.

TEMPO FLESSIBILE

Il modello adottato dalla nostra scuola è quello della flessibilità oraria. L'autonomia scolastica ci consente infatti di utilizzare il 20% del monte ore delle lezioni per costruire percorsi formativi mirati, funzionali alla realizzazione del diritto ad apprendere e alla crescita educativa di tutti gli alunni.

Secondo il modello da noi progettato, l'articolazione giornaliera delle attività prevede 6 moduli mattutini da 50 minuti. Ridimensionando l'unità oraria, si genera uno spazio orario residuo che viene utilizzato per le lezioni pomeridiane.

Una prima quota tempo (44 ore) è riservata al curriculum individualizzato con LAB-FACTORY, proposta che prevede l'attivazione di 62 laboratori curriculari (28 per le classi prime e 34 per le classi seconde e terze), scelti liberamente da ciascun studente, a cui viene offerta la possibilità di costruire un percorso formativo individualizzato, di sviluppare risorse e talenti, di alimentare passioni e interessi.

Una seconda quota tempo (16 ore) è dedicata all'EDUCAZIONE CIVICA, in particolare a percorsi di educazione alla cittadinanza attiva legati ai nuclei concettuali dello sviluppo sostenibile, della cittadinanza digitale e della consapevolezza di sé. Gli incontri sono coordinati dall'equipe didattico-educativa dell'Istituto in collaborazione con diverse figure professionali specializzate del territorio.

Tali attività sono obbligatorie e soggette a valutazione in base all'area disciplinare di riferimento. Le ore rimanenti dell'educazione civica sono gestite dai docenti e definite nel Collegio Docenti di inizio anno.

Le valutazioni e ogni altro elemento conoscitivo utile saranno comunicate, come previsto dalla normativa vigente, al docente coordinatore di classe. Infine una terza quota tempo di 32 ore è dedicata a PROGETTI trasversali, partecipazione a concorsi, partecipazione a iniziative sul territorio, viaggi di istruzione, uscite didattiche, gare sportive secondo quanto definito dal Collegio Docenti di inizio anno.

“La fortuna non esiste! Esiste il momento in cui il talento incontra l’occasione”. Che sia questo il momento? Le attività proposte sono una opportunità nata dalla legislazione vigente (l.107/15 e d.l. 60/17).

LA NOSTRA OFFERTA FORMATIVA...

L’offerta formativa per gli allievi si completa con la partecipazione obbligatoria ai laboratori curricolari. I laboratori hanno lo scopo di alimentare le passioni dei ragazzi, di accrescere la motivazione e di essere loro d’aiuto anche in termini di orientamento. Le attività si svolgeranno da ottobre ad aprile/maggio ogni martedì per le classi prime: due laboratori di un’ora ciascuno. Le classi seconde e terze saranno invece impegnate nelle attività laboratoriali il venerdì. Le attività, liberamente scelte dagli allievi e dalle loro famiglie, devono formare il monte ore necessario (44 ore) di frequenza per ogni allievo. Nel presente ebook, oltre alla descrizione delle attività, è indicato il numero di partecipanti per ogni laboratorio con gli eventuali prerequisiti richiesti. Un planning, a fine ebook, completa le informazioni necessarie per l’iscrizione. Le famiglie esprimeranno le loro scelte compilando un modulo google che sarà inviato alla casella di posta istituzionale. Una volta effettuata la scelta e formalizzata l’iscrizione non sarà più possibile apportare alcuna variazione. Si raccomanda il rispetto delle tempistiche: l’allievo/a che non avrà compilato il modulo entro i termini previsti sarà iscritto d’ufficio ai laboratori rimanenti.

La valutazione dei laboratori è data dal docente titolare del laboratorio, che la trasmette al collega titolare di cattedra ed entra nella valutazione di disciplina per lo scrutinio finale di secondo quadrimestre.



QUALI LABORATORI?

Le attività programmate per il prossimo anno scolastico

- Da ottobre a maggio, il venerdì salvo dove esplicitamente indicato in calendario.
- Leggi con attenzione il PDF e scegli: non è vero il detto che chi prima arriva prima alloggia.
- Da due a quattro laboratori secondo il calendario allegato, scegli con cura e rispetta i tempi indicati. I laboratori sono valutati.
- Non devono appartenere tutti alla stessa area e indica sempre una seconda scelta.

Monte ore (lab) pomeridiano	44 ore
Classi Prime	Martedì

Periodo di Inizio	ottobre 2025
Conclusione	maggio 2026

Ricordiamo che i laboratori come le educazioni (affettività, tecnologie...) sono lezioni. Pertanto le assenze dovranno essere giustificate. Assenze significative comprometteranno la valutazione delle competenze delle attività scolastiche pomeridiane.

Area Letteraria Abaca Zuzzurellone

Laboratorio di potenziamento lessicale, che punta ad arricchire e ampliare, attraverso giochi ed esercizi da risolvere individualmente e in piccoli gruppi o partendo dalla lettura di alcuni testi, il numero di parole conosciute e usate dagli alunni. Un percorso di scoperta delle potenzialità espressive della nostra lingua.



DESCRIZIONE

Abaca e zuzzurellone, sai cosa significano?

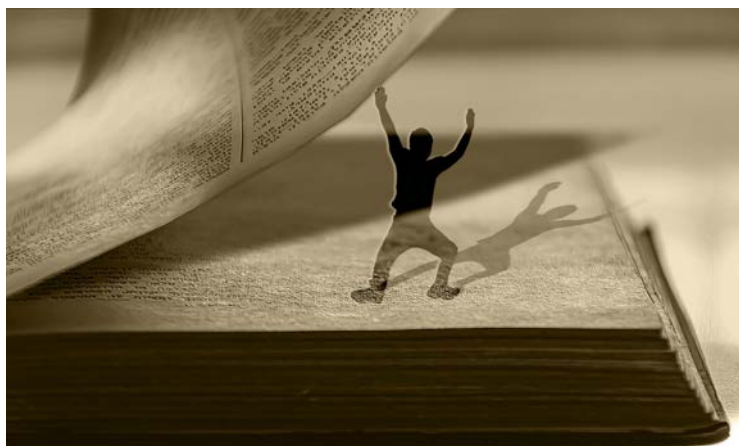
Sono la prima e l'ultima parola del vocabolario della lingua italiana, che conta circa 100.000 lemmi.

Tu quanti ne conosci? Quanti ne usi abitualmente?

L'italiano è una lingua ricca e variegata, il cui patrimonio lessicale, carico di storia, è invidiato in tutto il mondo. Noi quante parole usiamo? Il nostro "vocabolario fondamentale" ne contiene solo 2000 e 7000 sono le parole del "vocabolario di

base", costituito da parole di uso frequente. Quando leggi un testo quante parole non conosci?

Un lettore esperto incontra un'alta percentuale di parole note, di cui riesce a richiamare rapidamente il senso costruendo così la comprensione delle frasi e del testo, ma con il degradare delle competenze lessicali o con il progredire della complessità del testo, magari denso di parole poco familiari al lettore, la capacità di comprensione diminuisce, portando talvolta all'incomprensione o a interpretazioni fuorvianti. Il laboratorio lessicale mira ad ampliare, attraverso giochi ed esercizi da risolvere individualmente e in piccoli gruppi, il numero di parole conosciute e usate



dagli alunni, per migliorare la comprensione e la comunicazione nella nostra lingua madre.

INFORMAZIONI

prof.ssa Erika Ulliana

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 8 a 25 alunni

Fiabe a Fumetti

DESCRIZIONE SINTETICA: Hai mai sognato un finale diverso per una fiaba? In questo laboratorio userai il linguaggio del fumetto per reinventare i classici della narrativa italiana, trasformando le parole in immagini. Un percorso creativo per scrivere, disegnare e dare nuova vita alle storie.

INFORMAZIONI

Curiosità verso il fumetto,
passione per le storie
e tanta creatività



DESCRIZIONE

Hai mai desiderato che Cappuccetto Rosso potesse allearsi con il lupo, che Hansel e Gretel si perdessero per sempre nel bosco o che il Gatto con gli Stivali decidesse di usare la sua astuzia per fuggire su un'isola deserta? Se ti piace l'idea di riscrivere le storie che conosci, questo laboratorio è il posto giusto per te! Partiremo dalle fiabe più celebri e le stravolgeremo, usando il linguaggio visivo del fumetto per creare racconti unici.

Non preoccuparti se non sei un artista esperto: passo dopo passo imparerai a ideare uno storyboard per costruire la trama, a creare dialoghi che lascino il segno e a disegnare i tuoi personaggi.

Scoprirai come l'unione di testo e immagini, attraverso vignette, balloon e sequenze, possa raccontare una storia in modo inedito.

Alla fine del laboratorio, avrai il tuo fumetto personale, e sarai proprio tu l'autore e l'illustratore della tua fiaba reinventata.

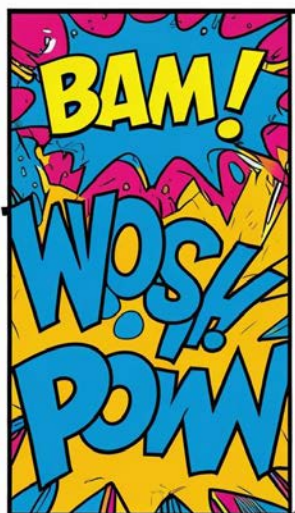
INFORMAZIONI

prof.ssa Elisa Saporiti

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 10 a 18 alunni





Giochiamo con le Parole

Giocare con le parole, trasformarle in rompicapi per i compagni, nasconderle in strutture che sfidano la squadra in gara, usare giochi già creati per sviluppare il lessico e imparare a parlare e scrivere meglio. Si può giocare, trascorrere un'ora piacevole e allo stesso momento imparare la nostra bella lingua, ricca di sfumature, acquisire nuove possibilità per raccontarci, difenderci, spiegarci.

Le parole sono tante e sono belle, possiamo riconquistarle, uscire dalla pigrizia dei messaggi creati solo con immagini.



DESCRIZIONE

Il laboratorio si articola in unità di gioco a gruppi e squadre utilizzando giochi tradizionali e nuovi che hanno come strumento di base le parole e la curiosità.

Si tratta di creare giochi enigmistici e lessicali da proporre per la risoluzione al gruppo avversario, mettendo in campo la creatività e la capacità di lavorare in squadra, accettando le soluzioni proposte dai compagni e spiegando le proprie; la difficoltà

sarà in crescendo, creando giochi di volta in volta più complicati.

Vengono proposte anche sedute del gioco Scarabeo per sviluppare la ricchezza linguistica e la curiosità verso le parole non solo legate all'uso quotidiano.

I giochi proposti non sono realizzati con strumenti digitali ma in modo tradizionale.

È un'occasione per sviluppare l'attenzione all'uso delle parole tipiche di contesti specifici, invogliare a scegliere con cura i termini da utilizzare, uscire dalla pigrizia del lessico già noto e quindi sviluppare la capacità di esprimersi anche nello studio.

INFORMAZIONI

prof.ssa Grazia Guenzani

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 5 a 20 alunni



PREREQUISITI

curiosità, voglia di confrontarsi, impegno



Il Mondo della Pubblicità

Livello Base

Il mondo della pubblicità è invasivo ma affascinante: scopriamo insieme come non farci sopraffare ma incuriosire, stimolare. Impariamo a guardare, osservare, smontare raccontare i video pubblicitari famosi in questo momento ma anche quelli iconici, storici.

Proviamo a scoprire cosa c'è dietro ad uno spot di 30 secondi, che capacità sono richieste per elaborarlo. Sfruttiamo l'occasione per raccontare, parlare, allenarci al confronto.

DESCRIZIONE

Descrizione dettagliata laboratorio: Un video pubblicitario è un iper testo che coinvolge i nostri sensi: immagini, frasi, musica, figure retoriche, protagonisti, sentimenti.

E' una piccola storia costruita in 30 secondi, addirittura in 10!

Ma come si fa? Chi la realizza? Cosa ci vuole trasmettere?

Come ci coinvolge? Come ci influenza?

Quali reazioni hai quando la pubblicità ritarda l'inizio di una nuova puntata della serie tv che stai seguendo o quando interrompe al punto giusto (o sbagliato?) la storia che ti appassiona?

E se invece che un fastidio fosse un'opportunità?

Scopriamo insieme come guardare, osservare, smontare raccontare i video pubblicitari famosi in questo momento ma anche quelli iconici, storici.

Proviamo a trasformarli in storie scritte e raccontate; stabiliamo paragoni e creiamo percorsi.

Sono necessarie doti di osservazione, pazienza, ricchezza lessicale e voglia di confrontarsi (cioè le doti richieste anche in ambito scientifico). Cogli l'occasione per imparare a stabilire percorsi e confronti anche in vista dell'esame del terzo anno.



PREREQUISITI

curiosità, voglia di confrontarsi, impegno

INFORMAZIONI

prof.ssa Grazia Guenzani

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 5 a 20 alunni

L'Officina del Giornalista

Un viaggio dentro il mondo del giornalismo che cambia. Da Gutenberg a Internet. Dalla stampa alla televisione. Dalla radio ai social. Alla scoperta di come funziona un giornale, un telegiornale, un sito web.

Imparando a scrivere un articolo di cronaca, sport e cultura. Imparando a preparare interviste, recensioni e articoli di commento.

Sei pronto diventare un reporter e a dare voce alle tue storie? Unisciti a noi e scoprirai il potere delle parole!

DESCRIZIONE

Il laboratorio ruota intorno alla capacità di saper riportare una notizia, raccontare un evento, presentare un fatto.

Utilizzando diversi supporti: dal quotidiano cartaceo alla homepage del web, passando per la produzione di un video racconto.

Il laboratorio indaga il mondo dei mezzi di comunicazione partendo dal concetto di libertà di informazione.

Il laboratorio prevede sia il lavoro individuale sia quello di gruppo, proprio come avviene in una redazione dove il singolo giornalista è inserito in un collettivo che ne valorizza il talento e la professionalità, a vantaggio della qualità della testata.

Comprensione del contesto, capacità di sintesi, confronto costruttivo sono le “abilità” da apprendere e poi esercitare, simulando la costruzione del giornale della scuola, il “PAVONI TIMES”.

I prerequisiti richiesti sono la passione per le notizie e le storie, una forte motivazione personale, un profondo desiderio di conoscere per informare, sapere per poter spiegare, leggere per imparare parole nuove e allargare i confini del proprio mondo.

Insomma, se vuoi essere sempre sul pezzo, diffondere notizie e raccontare ciò che accade nel tuo mondo, questo laboratorio è cucito su misura per te.



INFORMAZIONI

prof. Alberto Galimberti

DURATA 22 ore.

Classi Prime

da 6 a 12 alunni

PREREQUISITI

La curiosità per le storie, le persone e i fatti, la passione per la scrittura e la lettura, un profondo desiderio di conoscere, scoprire, imparare per poter informare gli altri e raccontare storie.



La Filosofia raccontata ai Ragazzi

Sai fare lo zaino con il metodo cartesiano? Le domande profonde sono fastidiose? Che cosa è giusto? Prendi una decisione con l'aiuto della biga alata di Platone... Pesa i tuoi superpoteri... Parti con la navicella del tempo... Sfrutta un pomeriggio di pioggia... Entra in simpatia con una persona che non sopporti... Che cosa è il tempo? E il bene? Se queste domande non ti spaventano allora sei coraggioso e sei pronto per affrontare questo laboratorio. Ci troveremo per chiacchierare, scambiarsi esperienze e conoscerci senza compiti né studio ma solo con la voglia di riflettere e scoprire cose nuove per chiacchierare, scambiarsi esperienze e conoscerci senza compiti né studio ma solo con la voglia di riflettere e scoprire cose nuove.

DESCRIZIONE



La pratica della filosofia con i ragazzi vuole essere, prima di tutto, l'opportunità di condividere e problematizzare le questioni che naturalmente animano ognuno di noi. Non soltanto una disciplina per specialisti, quindi, ma la spontanea prosecuzione di un istinto umano, quello che ci fa meravigliare, incuriosire e porci domande.

I laboratori di conversazione filosofica mirano a stimolare il pensiero critico, la capacità di ascolto e di argomentazione.

Partendo da esperimenti mentali o dalla narrazione di storie, il laboratorio si sviluppa ponendo alcune domande che diventano uno spunto per ragionare insieme, per trovare risposte condivise, per evidenziare punti di vista diversi, per cercare idee alternative, nuove risposte e nuove domande. Si prova così l'esperienza del dubbio, l'occasione del dare e del chiedere ragioni, l'importanza di ascoltare per sentirsi ascoltati e la possibilità di riflettere su se stessi e sul mondo attraverso la lettura, il gioco e il dialogo.

La condivisione è un altro cardine del nostro lavoro. In primo luogo, nel momento del dialogo, l'espressione di sé viene subordinata all'ascolto dell'altro.

È importante farsi capire da tutti: finché ciascuno non ha compreso un'argomentazione, il gruppo si ferma e collabora alla chiarificazione del pensiero.

È utile lasciar parlare i compagni e magari, alla fine, rendersi conto che ciò che si pensava è stato detto da loro, grazie ad una gestione comune del ragionamento e della fatica, ma anche della soddisfazione, nel portarlo avanti.

Attraverso la proposta di semplici racconti-stimolo gli alunni verranno guidati a giocare con le idee, per allargare i propri orizzonti, per diventare più tolleranti, più capaci di comprendere e quindi di vivere meglio.

INFORMAZIONI

prof.ssa Alessandra Fattorini

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 6 a 24 alunni

La lettura è uno strumento fondamentale per avvicinare i ragazzi alle emozioni, fase basilare di ogni cammino di maturazione e di creazione dell'individualità. Il piacere di leggere nasce dalla capacità di comprendere ma senza motivazione non può esserci coinvolgimento personale. Questo percorso intende stimolare l'aspettativa partecipe e il pensiero creativo degli alunni per farli sentire protagonisti della storia stessa accrescendo sul campo le loro competenze. Fine ultimo del laboratorio sarà educare i ragazzi all'amore per la lettura intesa come luogo di incontro con il mondo e con le persone.



DESCRIZIONE

Il percorso prevede 4 tipologie di attività:

1. **anticipazione:** prima di iniziare la lettura verrà stimolata la motivazione e l'attenzione con un'attività di anticipazione del contenuto. Si partirà dalla copertina per comprenderne la struttura e ricavarne informazioni. Questa fase è importante perché attiva le conoscenze pregresse e favorisce l'integrazione dei nuovi contenuti.
2. **comprensione:** attività che guidano l'attenzione verso gli aspetti cruciali del testo: riconoscimento dei personaggi che non si ferma all'aspetto fisico ma entra nel merito del carattere e del ruolo nella vicenda; riconoscimento dei luoghi per farne un'analisi descrittiva.
3. **rielaborazione:** attività guidate che portino gli alunni ad entrare in prima persona nella vicenda per esprimere opinioni e mettere in campo le proprie esperienze allargando così il proprio orizzonte di conoscenze e sentimenti.
4. **integrazione :** riflessione sui temi importanti proposti dalla vicenda con conseguente rielaborazione e confronto delle opinioni degli alunni.

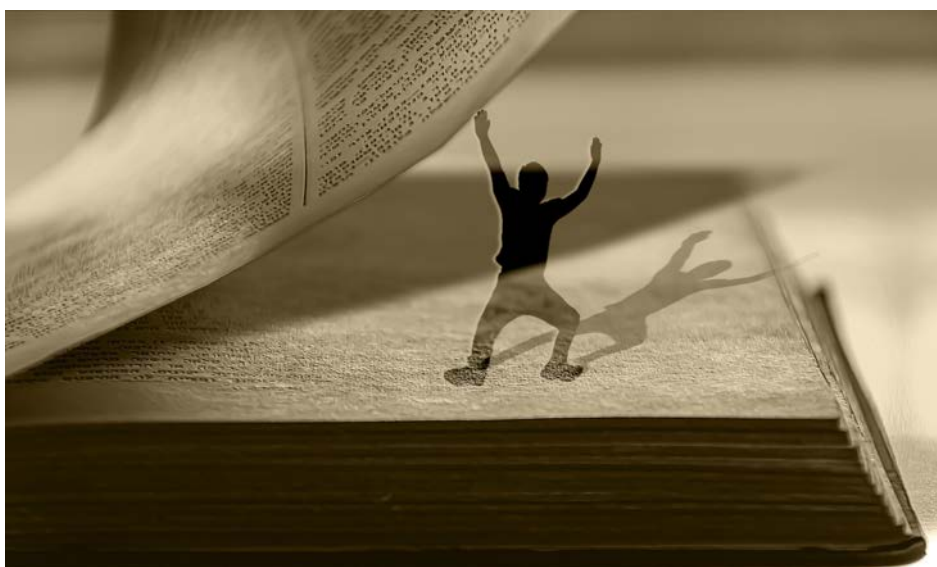
INFORMAZIONI

prof.ssa Alessandra Fattorini

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 10 a 20 alunni



Missione Buone Notizie

In un mondo dove spesso le brutte notizie dominano i media, questo laboratorio guiderà gli studenti alla scoperta delle “buone notizie”: piccoli eventi positivi che accadono nella scienza, nello sport, nell’arte, nella società e nell’ambiente. Gli alunni diventeranno giornalisti capaci di infondere speranza e ottimismo.



DESCRIZIONE

Dopo una breve introduzione sul significato di “buona notizia”, gli alunni, guidati dalle insegnanti, impareranno a riconoscere articoli positivi e a selezionarli da fonti sicure. In piccoli gruppi, gli studenti esploreranno tutti i seguenti ambiti tematici: scienza, arte, sport, ambiente e società. Le notizie verranno comprese, riscritte con parole semplici e corredate da fotografie.

Successivamente, gli studenti presenteranno le loro notizie alla classe, allenando così anche l’esposizione orale.

Poi, si occuperanno dell’editing del materiale raccolto attraverso software specifici, per potenziare le loro competenze digitali.

Il lavoro culminerà nella creazione di un prodotto finale condiviso: una rivista digitale collettiva, che verrà pubblicata sul sito della scuola. L’attività promuoverà l’educazione alla cittadinanza, il potenziamento lessicale e comunicativo e soft skills quali la capacità di cooperare e il pensiero critico.

PREREQUISITI

Curiosità,
interesse verso l’attualità
e
buon uso
dello strumento digitale

INFORMAZIONI

prof.ssa Elisa Saporiti
prof.ssa Alessandra Fattorini

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 8 a 25 alunni



Personaggi in cerca di Attori

Dopo la lettura di brevi racconti appartenenti a vari generi letterari gli alunni dovranno metterli in scena. Divisi in piccoli gruppi, prima si occuperanno della stesura del copione, poi della recitazione, interpretando con originalità, creatività e fantasia le storie proposte.



DESCRIZIONE

INFORMAZIONI

prof.ssa Erika Ulliana

DURATA 11 ore.

Classi Prime

Al massimo 25 alunni

Il laboratorio di scrittura creativa e di recitazione punta a sviluppare e migliorare diverse competenze, quali la capacità di leggere, analizzare e interpretare un testo, la capacità di rielaborare un testo, trasformandolo in un copione destinato alla messa in scena, la capacità di comprendere e confrontare messaggi realizzati integrando linguaggi diversi, come parole, gesti e suoni, la capacità di esprimersi e comunicare attraverso diversi linguaggi, imparandone i codici specifici, la capacità di esprimersi verbalmente per comunicare pensieri, emozioni ed esperienze. Gli alunni utilizzeranno la lingua in modo espressivo, originale e creativo, miglioreranno le proprie capacità mnemoniche e, attraverso la recitazione, acquisteranno maggiore fiducia in se stessi e nelle proprie potenzialità. Lavorando in gruppo gli alunni miglioreranno infine le proprie competenze sociali e relazionali. Il lavoro prodotto da ciascun gruppo sarà messo in scena nelle ultime ore del laboratorio.

Storie di Eroi, di Dei e di Mostri

Laboratorio di lettura e di scrittura creativa. Dopo la scoperta, attraverso la lettura, di alcuni racconti mitologici e dei loro protagonisti, gli alunni potranno scrivere le proprie storie, tratteggiando con creatività figure di eroi, di dei e di mostri.



DESCRIZIONE

Ercole ed Enea, Zeus e le altre divinità dell'Olimpo, Cerbero, Medusa e i centauri sono solo alcune delle tante creature che popolano il ricco universo fantastico che gli antichi hanno elaborato per cercare di spiegare con l'immaginazione fenomeni ed eventi che non riuscivano a comprendere. Come è nato l'universo? Come si sono formati i mari e i fiumi? Come hanno avuto origine le piante? A queste domande oggi possiamo rispondere con ipotesi scientifiche, ma gli uomini dell'antichità, che non possedevano le nostre conoscenze, inventavano storie fantastiche, in cui uomini esemplari nel coraggio, nella lealtà e nell'onore combattono contro mostri deformi e spietati o si innamorano di splendide ninfe e creature dei boschi, per fornire una spiegazione agli avvenimenti che sfuggivano alla comprensione umana. Oggi ci restano eroi, divinità e creature mostruose che possiamo scoprire attraverso la lettura di racconti avvincenti e che possiamo far rivivere con la fantasia. Il laboratorio prevede due fasi di lavoro: nella prima gli alunni leggeranno e approfondiranno alcuni racconti mitologici, nella seconda scriveranno con creatività le proprie storie di eroi, di dei e di mostri. Il laboratorio punta a sviluppare e migliorare diverse competenze, quali la capacità di leggere, analizzare e interpretare un testo, la capacità di rielaborare un testo, la capacità di esprimersi e comunicare in forma orale e scritta

INFORMAZIONI

prof.ssa Erika Ulliana

DURATA 11 ore.

Classi Prime

Al massimo 25 alunni

Area **Linguistica**

¡Español divertido! Juegos para aprender

Un viaggio nella lingua spagnola tra giochi, sfide e attività stimolanti!

Questo laboratorio è pensato per gli studenti di lingua spagnola che abbiano interesse a consolidare e ampliare le prime conoscenze acquisite durante le lezioni, partecipando ad attività appositamente create per favorire l'apprendimento di lessico e strutture grammaticali della lingua.

DESCRIZIONE

Questo laboratorio è pensato per avvicinare gli studenti di prima media alla lingua spagnola in modo naturale, divertente e coinvolgente.

Attraverso attività ludiche e interattive i ragazzi potranno consolidare le basi della lingua straniera in un contesto ludico e motivante.

Il percorso si propone di stimolare curiosità e motivazione all'apprendimento della lingua spagnola, oltre a promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo attraverso il gioco.

Saranno proposte diverse attività grazie alle quali potranno arricchire il vocabolario di base, il coinvolgimento attivo degli studenti e la promozione della collaborazione e del lavoro di gruppo attraverso il gioco.

Si spazierà fra giochi "classici" rivisitati in lingua straniera e attività appositamente create dalla docente basandosi sulle esigenze di apprendimento degli alunni.



INFORMAZIONI

prof.ssa Giulia Passaro

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 5 a 20 alunni



PREREQUISITI

Studio di spagnolo come seconda lingua

Pensato per chi vuole dedicare un'ulteriore ora di studio della lingua inglese rispetto alle ore ordinarie di lezione, il laboratorio si propone come un percorso di recupero della lingua tramite l'esercizio delle abilità di ascolto e conversazione in lingua inglese: un percorso propedeutico di aiuto per chi si sente meno sicuro. Il laboratorio seguirà lo sviluppo lessicale (previsto dal curriculum di istituto) che gli alunni affrontano durante la mattina, permettendo loro di rafforzare e ripassare le conoscenze, il lessico e le funzioni affrontate a lezione.



DESCRIZIONE

Questo corso è pensato per tutti gli studenti che desiderano dedicare un po' più di tempo allo studio della lingua inglese, oltre alle normali ore di lezione che si svolgono durante la mattinata. Il laboratorio si svolgerà interamente in lingua inglese e sarà un'ottima occasione per ripassare e recuperare quelle conoscenze che forse non sono ancora del tutto chiare.

L'attività è pensata in modo speciale per chi vuole sentirsi più sicuro nell'uso dell'inglese e per chi desidera esercitarsi

di più, senza fretta e con il supporto dell'insegnante. Attraverso giochi, letture, esercizi di ascolto e semplici conversazioni, gli studenti avranno la possibilità di migliorare la comprensione e l'uso della lingua.

Durante il laboratorio si seguirà lo stesso percorso di vocaboli e argomenti che vengono trattati nelle lezioni del mattino, in modo che tutto quello che si impara possa essere subito rinforzato e ricordato meglio. Ci sarà tempo per ripassare il lessico, le frasi utili e le funzioni della lingua, così da affrontare le lezioni ordinarie con più sicurezza e tranquillità. E se ci sono argomenti che proprio non riesci a comprendere, li riprenderemo insieme! Partecipare a questo corso significa darsi la possibilità di crescere nell'inglese passo dopo passo, divertendosi e imparando insieme agli altri, per arrivare a fine anno con una preparazione più solida e tanta più fiducia in se stessi.



INFORMAZIONI

prof.ssa Elena Romualdi

DURATA 11 ore.

Classi Prime

Al massimo 24 alunni

Learn English With The Classics!

Esercitarsi con la lingua inglese usando le canzoni o le scene dei classici film musicali, partendo da titoli come The sound of music, fino ad arrivare a Timothée Chalamet e la sua meravigliosa interpretazione di Wonka, passando per gli imperdibili Re Leone e Mary Poppins! Un viaggio fatto di parole, musica, balletti e scene che ci aiuterà a vedere l'inglese non più come una materia scolastica, ma come uno strumento per divertirsi.

DESCRIZIONE

Questo laboratorio è interamente in lingua inglese e ti porterà nel magico mondo delle canzoni e delle scene dei film musicali, dai grandi classici fino alle ultime uscite. **DISCLAIMER:** Non parleremo di Classics, cioè gli autori dell'antica Grecia o di Roma, ma dei veri classici dell'infanzia: Musical Classics!



Partiremo dal capire come si sia passati dai musical ai film musicali e arriveremo fino a Timothée Chalamet con la sua splendida interpretazione di Wonka, passando per titoli imperdibili come Il Re Leone e Mary Poppins. Canteremo, reciteremo e balleremo sulle note delle canzoni più amate, scoprendo che l'inglese non è solo una materia scolastica, ma un linguaggio vivo, pieno di emozione e divertimento.

Forse ti è capitato di faticare per memorizzare una pagina di inglese... ma imparare una canzone (e magari anche la coreografia) ti riesce in pochissimo tempo.

Questo succede perché le parole delle canzoni hanno un ritmo perfetto (metrics), usano frasi semplici e di tutti i giorni (phrases) e, soprattutto, sono bellissime e divertenti (fun). Useremo quindi il perfetto trio dello spettacolo: metrics, phrases, fun!

Durante il laboratorio useremo proprio questa magia: ascolteremo, canteremo e metteremo in scena i brani, provando a diventare attori, cantanti e ballerini. Sarà un vero viaggio fatto di musica, parole e movimento, che

ti aiuterà a migliorare la pronuncia, la comprensione e la sicurezza nel parlare inglese, senza quasi accorgertene.

Alla fine, ti accorgerai che le canzoni e le scene dei film musicali non sono solo ricordi dell'infanzia, ma anche un modo speciale per scoprire quanto l'inglese possa essere una porta aperta su un mondo di creatività e divertimento.

INFORMAZIONI

prof.ssa Elena Romualdi

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 4 a 24 alunni

PREREQUISITI

Interesse per la musica, i film, le storie della tua infanzia e le ultime novità in tema di musical films.

Voglia di mettersi in gioco e di diventare artista da palcoscenico per una volta.



18

Visual English Culture!

Chi lo ha detto che la letteratura o l'arte inglese si possano studiare solo alla scuola superiore? La bellezza dell'arte è che parla a tutti noi, indipendentemente dalla nostra età o nazionalità! In questo laboratorio inizieremo a familiarizzare con alcuni classici della letteratura e dell'arte inglese, leggendo, osservando, visionando ogni tipo di forma d'arte che l'immensa cultura inglese ci offre e poi saremo in grado di dare una nostra originale versione dell'opera stessa!

DESCRIZIONE

Questo laboratorio è pensato per chi si sente abbastanza sicuro con l'inglese e vuole usarlo per scoprire qualcosa di speciale: il mondo affascinante dell'arte e della letteratura inglese.

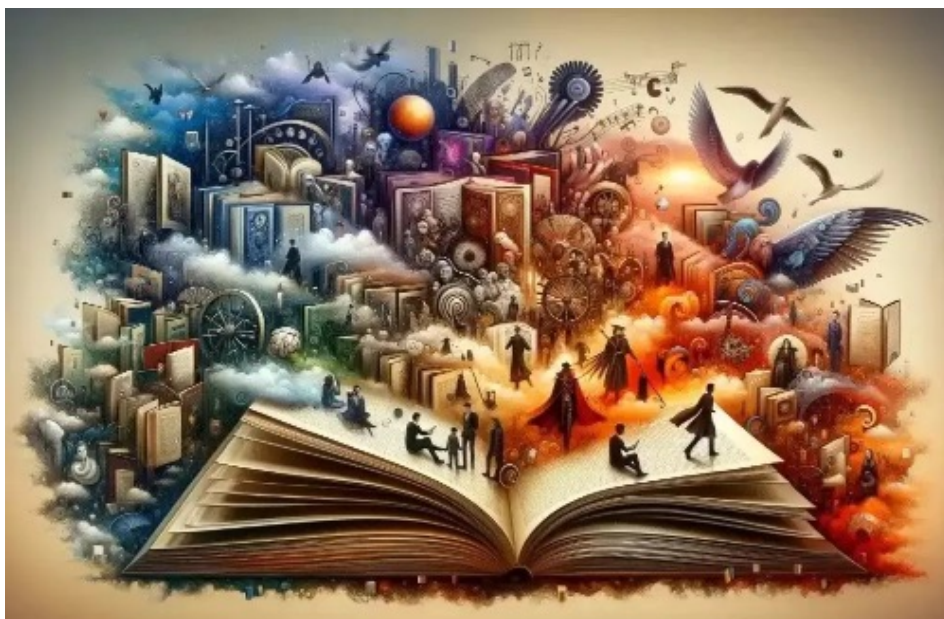
Non serve essere già esperti: basta avere curiosità e voglia di mettersi in gioco.

La bellezza dell'arte è che può raccontare storie capaci di emozionare e far pensare.

In questo laboratorio ci avvicineremo ad alcuni classici della cultura inglese, leggendo opere intere o brani scelti, osservando immagini e dipinti, e guardando video che ci aiuteranno a capire i momenti più importanti delle storie.

A partire da queste esperienze, ogni partecipante potrà creare la propria personale versione dell'opera, trasformando ciò che ha visto e letto in un lavoro creativo.

Potrà essere una scena costruita in una scatola ("book in a shoebox"), un dipinto ispirato al testo ("book in a painting"), un libro pop-up con parti mobili, oppure un breve video registrato o addirittura una versione Lego dell'opera! Ogni creazione sarà accompagnata da una breve spiegazione scritta o raccontata a voce, per con-



INFORMAZIONI

prof.ssa Elena Romualdi

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 4 a 24 alunni

PREREQUISITI

Sufficiente conoscenza e sicurezza della lingua inglese, curiosità per la cultura del paese anglofono e tanta creatività.

dividere con gli altri la storia e il suo significato.

L'obiettivo è usare l'inglese in modo vivo e creativo, migliorando la comprensione, l'immaginazione e la capacità di esprimersi, scoprendo allo stesso tempo le meraviglie dell'arte e della letteratura inglese.

Alla fine del percorso, avremo non solo imparato nuove parole e modi di dire, ma anche sperimentato quanto le storie possano vivere in tante forme diverse e parlare in modo unico a ciascuno di noi.

Area **Motoria**

Corse, Salti e Lanci nell'Atletica Leggera

Il laboratorio propone un percorso motorio di sviluppo delle capacità coordinative e condizionali (forza, velocità, resistenza e flessibilità) attraverso la conoscenza pratica delle discipline dell'atletica leggera.



DESCRIZIONE

Il laboratorio "CORSE, SALTI E LANCI DELL'ATLETICA LEGGERA" è prettamente motorio, ma nell'affrontare le varie discipline della Regina degli sport non trascureremo anche la parte di conoscenze teoriche e nozionistiche che ci permetteranno di apprezzare a 360 gradi la bellezza dell'Atletica Leggera.

Si affronteranno nella prima parte del laboratorio le CORSE veloci (80, 100, 200 metri) impareremo ad utilizzare i blocchi di partenza e la tecnica corretta della corsa.

Passeremo alla Corsa ad Ostacoli,

imparando a valicare in modo corretto l'ostacolo per poi affrontare le corse di Mezzofondo con l'introduzione del concetto di resistenza .

Nella seconda parte affronteremo i SALTI imparando l'esecuzione tecnica del Salto in Lungo e del salto Triplo (rincorsa, stacco, fase di volo e atterraggio) per poi passare al Salto in Alto con la conoscenza storica dei vari stili di valicamento dell'asticella, il tutto condito con delle vere e proprie gare di salto con le regole ufficiali della FIDAL.

Infine affronteremo i LANCI scoprendo tecniche di esecuzione e allenamenti dedicati alla Forza per eseguire al meglio delle nostre possibilità il lancio del Vortex , del Giavellotto , del Disco e del Peso.

Faremo un percorso che ci renderà più pronti ad affrontare le difficoltà che l'attività pratica di volta in volta ci mette davanti, più sicuri delle nostre capacità, più forti nel nostro fisico e più determinati nello svolgere qualsiasi mansione ci verrà affidata.

INFORMAZIONI

prof. Marco Carraro

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 12 a 18 alunni

Il laboratorio sarà incentrato sulla conoscenza della disciplina sportiva dell'orienteering svolta nel nostro ambiente naturale (parco del Pavoni). Si imparerà ad utilizzare gli strumenti di orientamento naturali ed artificiali (Sole, Punti Cardinali, Cartina Topografica, Bussola) per poter effettuare alla fine del percorso esperienziale una vera e propria gara di Corsa di Orientamento.



INFORMAZIONI

prof. Marco Carraro

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 16 a 20 alunni

DESCRIZIONE

Nel laboratorio si affronterà per prima cosa la capacità di orientarsi con il sole e di riconoscere i punti cardinali.

Faremo poi una parte di corsa in ambiente naturale (nel nostro magnifico parco) imparando le tecniche di avanzamento veloce in ambiente boschivo, riconoscendo il tracciato più semplice da affrontare (leggendo le curve di livello della carta topografica) dunque quello più veloce e meno pericoloso.

In questa parte conosceremo anche i sentieri principali di collegamento del parco per poterci muovere con maggiore velocità e sicurezza.

Si imparerà ad utilizzare la bussola e la carta topografica (di cui il nostro parco è dotato) ed a orientarsi senza riferimenti esterni visibili (sole o montagne). Nell'ultima parte del laboratorio si metteranno insieme tutte le conoscenze acquisite nelle lezioni pratiche precedenti, per affrontare al meglio la gara di ORIENTEERING (gara effettuate con varie tipologie: a squadre e singole con un numero variabile di Lanterne da trovare).



Pre-Acrobatica, Equilibrio E Verticalità

Il laboratorio si prefigge di migliorare la Coordinazione Motoria , Forza , Agilità e la Capacità di Controllo Posturale tramite l'attività di PRE - ACROBATICA ; la Stabilità Posturale , la Propriocezione , Sviluppare la Concentrazione ed il Controllo Neuromuscolare tramite esercizi di EQUILIBRIO STATICO e DINAMICO ed infine si allenerà la Resistenza Muscolare , Mobilità Articolare , Autocontrollo , Gestione della Paura e Capacità di Problem Solving tramite esercitazioni sui GRANDI ATTREZZI e ARRAMPICATA su parete artificiale .



DESCRIZIONE

Il laboratorio si compone di diversi moduli interdipendenti tra di loro.

Si inizierà con esercizi individuali ed a coppie di Pre-Acrobatica finalizzati a sviluppare la fiducia in se stessi e negli altri, promuovendo il senso di responsabilità e sicurezza (controllo del proprio corpo per prevenire rischi ed infortuni).

Passeremo a conoscere sempre meglio le potenzialità del nostro corpo attraverso esercitazioni sull'equilibrio statico e dinamico, utilizzando anche attività ludiche.

Passeremo poi all'esperienza sui Grandi Attrezzi (quadro svedese, spalliera, pertica e corda) dove si

cercherà rafforzare non solo le capacità motorie (forza, resistenza muscolare e mobilità articolare) ma soprattutto quelle componenti psicologiche ed emozionali che rendono più sicuro di sé, disciplinato, concentrato e resiliente il/la ragazzo/a in crescita. Il laboratorio si concluderà con l'esperienza in parete artificiale di arrampicata imparando le tecniche del Free Climbing (ascesa in sicurezza con corda dall'alto e discesa in corda doppia) e del Bouldering (arrampicata in traverso senza corda con materassone di sicurezza per eventuali cadute) che oltre ad allenare le qualità fisiche del nostro corpo aiuta a sviluppare Concentrazione ed Attenzione, Autocontrollo, Gestione della Paura (tollerare l'ansia e rimanere lucidi sotto stress), Autostima, Fiducia nelle proprie capacità e nei compagni di "cordata", Presa di Coscienza dei propri limiti e aiuta ad essere o diventare più Resilienti. Si cercherà di rendere l'attività anche il più divertente possibile facendo anche piccole gare di abilità o giochi di squadra con piccoli e grandi gruppi.

PREREQUISITI

Per affrontare ed apprezzare in modo completo il laboratorio non si deve soffrire di vertigini o avere particolare timore di situazioni legate all'altezza dal suolo.

Desiderio di sperimentare situazioni corporee , motorie e psicologiche nuove .

INFORMAZIONI

prof. Marco Carraro

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 10 a 16 alunni

Sport Emergenti

Un viaggio sportivo alla scoperta di discipline che si conoscono poco o per molti dei nostri ragazzi ancora completamente sconosciute. Muoveremo i primi passi ed impareremo a giocare a floorball (una specie di hockey su ghiaccio... ma senza ghiaccio), palla-tamburello (tamburelli con cui dare effetti speciali a palline a rimbalzo controllato), badminton (racchette e volani in un mix di abilità e velocità), dodgeball, tchoukball (pannelli elastici per rimbalzi incredibili).



DESCRIZIONE

INFORMAZIONI

prof. Marco Carraro

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 12 a 18 alunni

Lo scopo del laboratorio è quello di educare alla collaborazione, all'inclusione, alla cooperazione ogni singolo ragazzo attraverso la pratica di nuovi sport di squadra molto divertenti e con una forte connotazione collaborativa.

Si affronteranno cinque discipline sportive poco conosciute e praticate qui in Italia, dedicando una prima parte alla loro specificità tecnica per poi passare alla conoscenza delle regole del gioco e arrivando infine alla capacità di giocare la partita.

Si cercherà anche di migliorare tutti quelli aspetti motori importantissimi per un ragazzo in crescita (coordinazione dinamica generale, destrezza, coordinazione spazio-temporale, coordinazione motoria fine, mobilità articolare e velocità) oltre che imparare, condividere e rispettare le specifiche regole di ogni disciplina.

Si conoscerà e si giocherà a Floorball, a Palla-tamburello, si passerà per il Badminton e il Dodgeball per arrivare a giocare anche a Tchoukball, insomma una grande e affascinante esperienza sportiva.

Area STEM

Lo Scienziato Sei Tu!

Il mondo della scienza ti ha sempre incuriosito? Questo è il laboratorio giusto per te! Vieni a scoprire la scienza, un mondo immenso e fantastico da esplorare! Nel corso del laboratorio ti trasformerai in un vero scienziato e realizzerai numerosi esperimenti, basati sulla chimica, sulla fisica, sulla luce ed ottica, sul magnetismo.



gneti, coloranti alimentari, colla per slime, limatura di ferro, amido di mais, aceto e bicarbonato, liquidi di diversa natura per studiarne la densità.

Potrai osservare degli esperimenti top secret realizzati esclusivamente dal Prof, che prevedono l'utilizzo di laser ad alta frequenza.

Se vorrai proporre un tuo personale esperimento, sarai tu a guidare i tuoi compagni nella realizzazione dello stesso, perchè in questo laboratorio... lo scienziato sei tu!



DESCRIZIONE

Il mondo della scienza ti ha sempre incuriosito? Albert Einstein e Sir. Isaac Newton sono sempre stati i tuoi eroi? Gli esperimenti da laboratorio sono la tua passione da quando eri bambino?

Questo è il laboratorio giusto per te! Vieni a scoprire la scienza, un mondo immenso e fantastico da esplorare! Nel corso del laboratorio ti trasformerai in un vero scienziato e realizzerai numerosi esperimenti, basati sulla chimica, sulla fisica, sulla luce ed ottica, sul magnetismo. Ogni settimana dovrai portare con te piccoli oggetti ed ingredienti che ti serviranno per la realizzazione degli esperimenti, come dei ma-

INFORMAZIONI

prof. Marco Pappacoda

DURATA 11 ore.

Classi Prime

Al massimo 24 alunni

PREREQUISITI

Passione per la scienze e disponibilità ad acquistare del materiale per gli esperimenti



L'officina Dei Giovani

Inventori: Laboratorio Di Tinkering

TINKERING deriva dall'inglese "To tinker", che significa "armeggiare", "provare ad aggiustare". Attraverso la realizzazione di oggetti, macchine e meccanismi i concetti e fenomeni scientifici diventano alla portata di tutti. Ecco alcuni esempi di attività in cui sarete coinvolti: costruire oggetti che volano, girano, disegnano, si illuminano; smontare e reinventare apparati tecnologici; creare meccanismi e sistemi che funzionano, per scoprire in modo unico i principi alla base di fenomeni fisici che accompagnano la nostra quotidianità.



DESCRIZIONE

Questo laboratorio si propone di farvi appassionare, in un clima stimolante e giocoso, all'indagine di alcuni fenomeni fisici (il moto, l'equilibrio, la luce, l'elettricità, etc), mediante attività di TINKERING (metodologia sviluppata presso l'Exploratorium di San Francisco <https://tinkeringexploratorium.edu>).

Fare tinkering consiste nel "pensare con le mani", nel procedere per tentativi, sperimentando e manipolando strumenti e materiali che possono essere riutilizzati in modo spesso inaspettato. Costruirete ingranaggi meccanici, piste per biglie verticali, piccoli robot per scarabocchiare, meccanismi di reazione a catena, circuiti elettrici, interruttori e ancora molto altro. Utilizzerete materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa e semplici da tagliare, adattare e assemblare. Scatole, bicchieri,

fogli di carta, pezzi di legno, tubi, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli ingredienti che serviranno per mettervi all'opera.

In questo modo potrete esplorare concetti e fenomeni scientifici, comprendere come funzionano le cose, mettendo in gioco la vostra curiosità e creatività, e sviluppando l'attitudine alla risoluzione di problemi e al lavoro in gruppo.

"Per inventare, hai bisogno di una buona immaginazione e di un ammasso di robbaccia." Thomas Alva Edison



INFORMAZIONI

prof.ssa Elena Ciani
Prof. Pietro Rodigari

DURATA 22 ore.

Classi Prime

da 9 a 20 alunni

MATERIALI

Scotch di carta, 2 batterie AA 1.5V, materiale di riciclo (cartone, bottiglie plastica, tappi, etc)

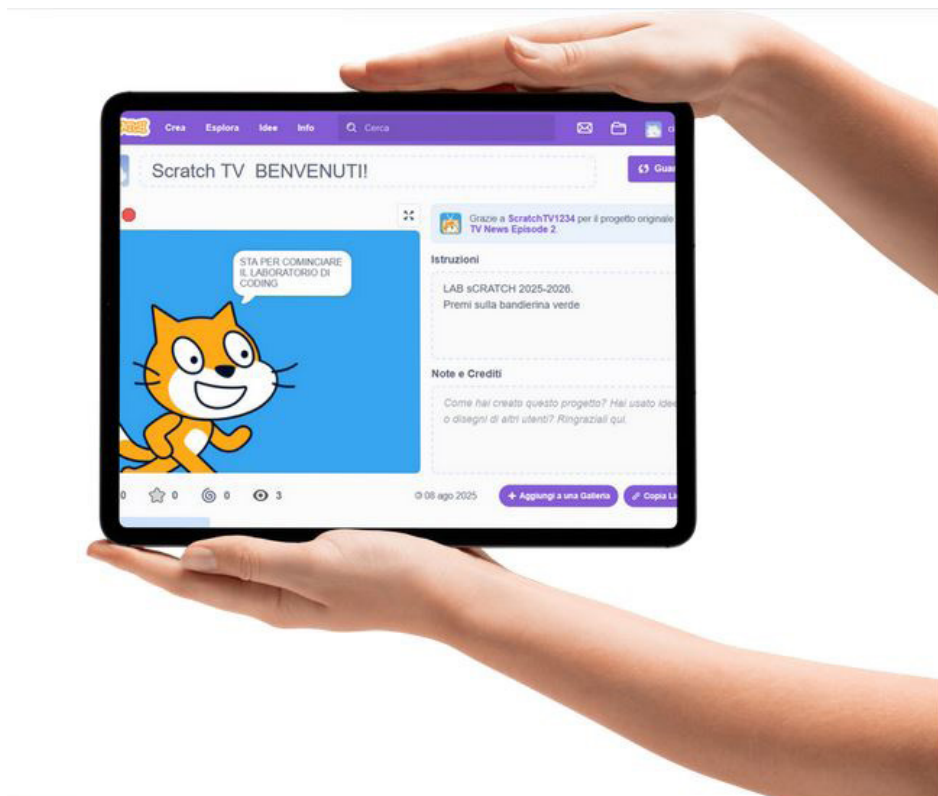
PREREQUISITI

Curiosità, motivazione, voglia di lavorare in gruppo



Scratch Explorers: Scopri Il Mondo Della Programmazione

In informatica con il termine coding si intende la stesura di un programma, cioè di una sequenza di istruzioni che fanno eseguire a un calcolatore determinate azioni. In questo laboratorio, attraverso l'uso del codice Scratch, sarà possibile fare esperienza dei concetti fondamentali della programmazione e praticare attività che concorrono allo sviluppo del pensiero computazionale.



DESCRIZIONE

Programmare è una competenza necessaria non solo agli informatici. Praticare coding attiva anche molte funzioni cognitive che vanno al di là dell'acquisizione della competenza tecnica in senso stretto. In questo laboratorio impareremo a "colloquiare" con il computer, a impartire comandi alla macchina, che non ha un'intelligenza propria né fantasia, e quindi costringe a essere rigorosi e a fornire istruzioni, un poco per volta, passo a passo, in modo semplice ma senza tralasciare nessun dettaglio.

Lavoreremo con il codice Scratch (<https://scratch.mit.edu/projects/1051078419/>) un linguaggio di programmazione visuale a blocchi,

realizzato dal MIT (Massachusetts Institute of Technology), attraverso cui gli studenti e le studentesse saranno introdotti al pensiero computazionale, inteso come capacità di pensare in termini di sequenze e regole.

Per citare le parole del team di sviluppatori di Scratch "Mentre creano e condividono progetti, i ragazzi imparano concetti matematici e computazionali fondamentali, imparano nel frattempo a pensare più creativamente, a ragionare sistematicamente e a lavorare collaborando".

"Il coding è il nuovo alfabeto. Imparare a programmare significa imparare a creare, non solo a consumare." Mitchel Resnick

<https://scratch.mit.edu/projects/1204908020>



INFORMAZIONI

prof.ssa Elena Cianci

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 9 a 20 alunni

Area Storico-Geografica

Fuga Dal Passato: Escape Room Medievale

Catapultati nel cuore del Medioevo, gli studenti si ritroveranno prigionieri in un castello misterioso. Solo risolvendo enigmi, decifrando antichi codici e superando prove d'ingegno potranno svelare i segreti celati tra le sue mura e trovare la via di fuga.

DESCRIZIONE

In questo laboratorio gli alunni verranno proiettati nel cuore del Medioevo, rinchiusi in un castello.

Per riguadagnare la libertà, dovranno collaborare per superare prove di logica e conoscenza storica: decifrare codici, interpretare mappe, riconoscere simboli e oggetti dell'epoca, risolvere indovinelli e puzzle. Ogni sfida fornirà nuovi indizi, conducendo passo dopo passo alla soluzione dell'enigma finale.

Il percorso alternerà momenti di gioco a brevi approfondimenti tematici collegati alle attività, per fornire gli strumenti utili a superare le prove.

Un modo per vivere la storia in prima persona, rafforzando spirito di



INFORMAZIONI

prof.ssa Elisa Saporiti

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 10 a 18 alunni

squadra, curiosità e capacità di problem solving. Tra rintocchi di campane e ombre di cavalieri, la classe vivrà la storia come un'esperienza viva, da esplorare e condividere insieme.



Guida Di Viaggio: Pronti A Partire?

Dove ti piacerebbe andare in vacanza? Scegli una città italiana che ti incuriosisce e che vorresti visitare. Insieme organizzeremo il tuo viaggio! Monumenti famosi e luoghi celebri ti aspettano. Durante il laboratorio costruirai la tua guida di viaggio personalizzata e alla fine sarai pronto a partire.



DESCRIZIONE

L'Italia ha una storia millenaria e attraverso i secoli si è arricchita di opere artistiche. Milano, Genova, Venezia, Pisa, Bologna, Firenze, Roma, Napoli... Milioni di turisti stranieri le visitano ogni anno. E tu sei sicuro di conoscere la nostra Penisola in tutti i suoi dettagli?

Ti piacerebbe visitare una delle sue città? In questo laboratorio avrai la possibilità di preparare una guida per il tuo viaggio alla scoperta della tua località preferita.

Pianificherai spostamenti, soggiorni e soprattutto visite ai monumenti culturali più importanti, nonché alle innumerevoli bellezze naturalistiche che il nostro Paese offre.

Sarai tu a decidere quali mezzi di trasporto usare, dovrai informati su quali hotel e appartamenti sono disponibili e controllare gli orari dei musei che ti piacerebbe visitare. Non mancherà anche un approfondimento sui luoghi tipici in cui gustare le specialità locali.

Alla fine del laboratorio avrai realizzato una guida completa per la tua prossima vacanza!



INFORMAZIONI

prof.ssa Elisa Saporiti

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 4 a 24 alunni



Vacanza In Italia

Seguendo Il Giro D'Italia

Viaggiare per la nostra bella Italia è un'avventura affascinante: puoi scegliere come muoverti, decidere dove fermarti a riposare, puoi gustare profumi e sapori diversi nelle varie regioni; il percorso si snoda lungo la penisola, puoi stare in quota arrampicandoti sulle montagne o restare al livello del mare lungo le coste, ma è bello anche inoltrarti tra i percorsi antichi nelle valli interne, riprodurre il modo di muoversi che si usava anni fa... lentezza è bellezza, ascolto, entrare in armonia con la natura e i compagni di viaggio.

Che ne diresti di compiere un viaggio sulle strade storiche del Giro d'Italia, magari ripercorrendo i tratti affrontati dai grandi campioni?

DESCRIZIONE

Scopriamo insieme i percorsi più belli delle vecchie edizioni del Giro d'Italia su due ruote.. inseguiamo un grande campione del passato o uno nuovo... scopriamo la nostra bella Italia su due ruote.

Dobbiamo creare un itinerario per una vacanza reale che ci condurrà sulle strade percorse dai corridori ma anche a scoprire luoghi naturali da visitare e ascoltare, luoghi storici in cui hanno vissuto grandi personaggi della nostra storia e si sono verificati avvenimenti importanti; lungo il viaggio dobbiamo trovare le località in cui sostare e riposarci, secondo uno spirito rilassato e assaporare le delizie dei luoghi.

lavoriamo in squadra, secondo un percorso ad ostacoli come per creare la plancia di un gioco e sviluppare la capacità di organizzazione e pianificazione, discutere con i compagni di viaggio su quali siano le scelte migliori per godersi la vacanza che può diventare vera e realizzabile.

Usiamo strumenti tradizionali e nuovi, sviluppando un modo diverso e piacevole per affrontare la geografia.



INFORMAZIONI

prof.ssa razia Guenzani

DURATA 11 ore.

Classi Prime

da 5 a 20 alunni

THE ROUTE



STAGES LIST

S01	FRI 09/05	DURAZZO (CURRÉS) - TIRANA (TIRANÉ)
S02	SAT 10/05	TIRANA (TIRANÉ) - TIRANA (TIRANÉ) TUDOR (TT)
S03	SUN 11/05	VALONA (VLORE) - VALONA (VLORE)
S04	TUE 12/05	ALBEROBELLO (PIETRAMADRE) - LECCE
S05	WED 14/05	CEGLIE MESSAPICA - MATERA
S06	THU 15/05	POTENZA - NAPOLI
S07	FRI 16/05	CASTEL DI SANGRO - TAGLIACOZZO
S08	SAT 17/05	GIULIANOVA - CASTELRAIMONDO
S09	SUN 18/05	GUBBIO - SIENA
S10	TUE 20/05	LUCCA - PISA TUDOR (TT)
S11	WED 21/05	VIAREGGIO - CASTELNOVO NE' MONTI
S12	THU 22/05	MODENA - VIADANA (OGGIO PO)
S13	FRI 23/05	ROVIGO - VICENZA
S14	SAT 24/05	TREVISO - NOVA GORICA/GORIZIA
S15	SUN 25/05	FUMÈ VENETO - ASIAGO
S16	TUE 27/05	RAZZOLA SUL BRENDA - SAN VALENTINO (SANTONCO)
S17	WED 28/05	SAN MICHELE ALL'ADIGE - FONDAZIONE EDMUND MACH - BORMIO
S18	THU 29/05	NORSEGO - CESANO MADERNO
S19	FRI 30/05	BIELLA - CHAMPOLLIO
S20	SAT 31/05	VERRES - SESTRÈRE (VALAITEA)
S21	SUN 01/06	ROMA - ROMA

Calendario Laboratori 2025/2026

MARTEDI ORE 15

OTTOBRE				NOVEMBRE				DICEMBRE				FEBBRAIO				MARZO				APR			
7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	3	17	24	3	10	17	24	31	14	21	28		
ALBERTO GALIMBERTI - LA FABBRICA DELLE NOTIZIE (22 ore)																							
PASSARO - ESPANOL DIVERTIDO																							
ULLIANA - STORIE DI EROI, DI DEI E DI MOSTRI gruppo 1																							
FATTORINI/SAPORITI - MISSIONE BUONE NOTIZIE																							
ROMUALDI - EMPOWER YOUR ENGLISH																							
CARRARO: PREACROBATICA																							
GUENZANI: IL MONDO DELLA PUBBLICITA' gruppo 1																							
CIANCHI /RODIGARI - L'OFFICINE DEI GIOVENI INVENTORI (22 ore)																							
ULLIANA - ABACA ZUZZURELLONE																							
FATTORINI: LA FILOSOFIA RACCONTATA AI RAGAZZI																							
ROMUALDI - LEARN ENGLISH WITH THE CLASSICS!																							
CARRARO - L' ORIENTEERING																							
GUENZANI: IL MONDO DELLA PUBBLICITA' gruppo 2																							
PAPPACODA - LO SCIENZIATO SEI TU!																							

MARTEDI ORE 16

OTTOBRE				NOVEMBRE				DICEMBRE				FEBBRAIO				MARZO				APR			
7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	3	17	24	3	10	17	24	31	14	21	28		
SAPORITI: ESCAPE ROOM MEDIOEVALE																							
ULLIANA: STORIE DI EROI, DI DEI E DI MOSTRI gruppo 2																							
FATTORINI - LEGGIAMO INSIEME (22 ore)																							
ROMUALDI - VISUAL ENGLISH CULTURE																							
ROMUALDI - LET'S MAKE AN ENGLISH WORKBOOK																							
MARCO CARRARO - SPORT EMERGENTI																							
CARRARO - CORSE , SALTI E LANCI DELL 'ATLETICA LEGGERA																							
CIANCI/ RODIGARI - L'OFFICINE DEI GIOVENI INVENTORI (22 ore)																							
CIANCI - SCRATCH EXPLORERS																							
GUENZANI - GIRO D'ITALIA																							
GUENZANI - GIOCHIAMO CON LE PAROLE																							



0331 841417 - 840950 istitutopavoni@pavoniani.it



Tradate, via Sopranzi 26