



Lab Factory 2026/27

Classi Prime

Benvenuti nella presentazione dell'offerta formativa pomeridiana del nostro istituto. Scopri i laboratori curriculari, le aree tematiche e tutto ciò che ti aspetta nel nuovo anno scolastico.

Scuola Media Paolo VI – Istituto Pavoni

La Nostra Scuola e le Avanguardie Educative

Un riconoscimento nazionale

Da molti anni l'Istituto Pavoni ha aderito ad **Avanguardie Educative** (INDIRE), la rete nazionale di scuole che innovano i modelli didattici. Nel 2024 siamo stati nominati **scuola capofila** per l'idea dell'uso flessibile del tempo, contribuendo alla formazione nazionale del personale docente.

Cosa significa per te?

Questo riconoscimento testimonia l'impegno della scuola nel costruire percorsi formativi personalizzati, capaci di rispondere ai talenti e agli interessi di ciascuno studente. Il Lab Factory è la concretizzazione di questa visione educativa.

- ☐ Siamo una delle poche scuole in Italia riconosciute come capofila dell'uso flessibile del tempo.

Il Modello del Tempo Flessibile

L'autonomia scolastica permette di utilizzare il **20% del monte ore** per costruire percorsi formativi mirati. La giornata è organizzata in **6 moduli mattutini da 50 minuti**: il tempo residuo generato da questa riduzione dell'unità oraria viene destinato ad altre attività.

44 ore

Lab Factory - curriculum individualizzato con i laboratori a scelta libera

16 ore

Educazione Civica - cittadinanza attiva, sviluppo sostenibile, digital citizenship

32 ore

Progetti trasversali, concorsi, uscite didattiche, gare sportive e viaggi



Le Tre Quote Tempo

1 Lab Factory (44 ore)

Laboratori curriculari scelti liberamente da ogni studente per sviluppare talenti, passioni e interessi.

Obbligatori e soggetti a valutazione.

2 Educazione Civica (16 ore)

Percorsi su cittadinanza attiva, sviluppo sostenibile, cittadinanza digitale e consapevolezza di sé, coordinati dall'equipe didattico educativa.

3 Progetti (32 ore)

Attività trasversali, concorsi, iniziative territoriali, viaggi di istruzione, uscite didattiche e gare sportive definiti dal Collegio Docenti.

Come Funziona il Lab Factory

Classi Prime – Il Martedì

Le classi prime svolgono i laboratori il **martedì pomeriggio dalle 15 alle 17**, da ottobre 2026 a aprile 2027. Ogni studente sceglie liberamente laboratori per un totale di 44 ore.

Classi Seconde e Terze – Il Venerdì

Le classi seconde e terze sono invece impegnate nelle attività laboratoriali il **venerdì pomeriggio**. Anche in questo caso le attività sono scelte liberamente e devono coprire le 44 ore previste.

 Le iscrizioni avvengono tramite modulo Google inviato alla [casella istituzionale della famiglia](#). Una volta formalizzata la scelta, non è possibile apportare variazioni. **Chi non compila entro i termini sarà iscritto d'ufficio ai laboratori disponibili.**

Regole Importanti da Ricordare

I laboratori sono lezioni

Le **assenze** devono essere giustificate. Assenze significative comprometteranno la valutazione delle competenze nelle attività.

Scegli con cura, non con fretta

Non vale il detto "chi prima arriva prima alloggia": leggi attentamente tutta l'offerta e scegli in modo consapevole. **Indica sempre una seconda preferenza.**

Diversifica le aree

I laboratori scelti **NON** devono appartenere tutti alla **stessa area disciplinare**. Distribuisci le tue scelte tra le diverse aree disponibili.

La valutazione conta

Il docente titolare del laboratorio trasmette la valutazione al collega di cattedra: essa entra nella valutazione di disciplina per lo **scrutinio finale del secondo quadrimestre**.

Area STEM

Scienza, tecnologia, ingegneria e matematica prendono vita attraverso l'esperienza diretta, la sperimentazione e la creatività. I laboratori STEM dell'Istituto Pavoni ti sfidano a pensare con le mani.

2 LABORATORI DISPONIBILI

CLASSI PRIME



L'Officina dei Giovani Inventori: Tinkering

STEM

22 ORE DALLE 15 ALLE 17

16-24 PARTECIPANTI

Docenti: Prof.ssa Cianci, Prof. Rodigari

TINKERING deriva dall'inglese "to tinker": armeggiare, provare ad aggiustare. Attraverso la costruzione di oggetti, macchine e meccanismi, i fenomeni scientifici diventano accessibili a tutti. Costruirete ingranaggi, piste per biglie verticali, piccoli robot scarabocchiatori, circuiti elettrici e meccanismi a reazione a catena.

Si utilizzano materiali di recupero facilmente reperibili: scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, tubi e fili metallici. L'approccio è quello sviluppato dall'**Exploratorium di San Francisco**.



Curiosità scientifica

Fenomeni fisici come moto, equilibrio, luce ed elettricità



Problem solving

Procedere per tentativi, sperimentare e trovare soluzioni creative



Lavoro di squadra

Collaborare per costruire insieme oggetti che funzionano davvero

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

Lo Scienziato Sei Tu!

STEM

11 ORE

8-24 PARTECIPANTI

Docente: Prof. Pappacoda

Il mondo della scienza ti ha sempre incuriosito? Questo laboratorio ti trasformerà in un vero scienziato! Realizzerai numerosi esperimenti basati su **chimica, fisica, luce e ottica, magnetismo**. Ogni settimana porterai con te piccoli oggetti e ingredienti: magneti, coloranti alimentari, colla per slime, limatura di ferro, amido di mais, aceto e bicarbonato.

Potrai osservare esperimenti top secret realizzati dal Prof con laser ad alta frequenza. E se vorrai proporre il tuo esperimento, sarai tu a guidare i tuoi compagni: **in questo laboratorio, lo scienziato sei tu!**

Prerequisiti

Acquistare il materiale comunicato settimanalmente sul registro elettronico. Tanta curiosità e voglia di scoprire!

-  Il materiale richiesto ogni settimana è semplice e facilmente reperibile a casa o al supermercato.

Area Linguistica

Lingue straniere, creatività verbale e comunicazione come strumenti di espressione autentica. Cinque laboratori per imparare l'inglese e lo spagnolo in modo dinamico, coinvolgente e assolutamente insolito.

5 LABORATORI DISPONIBILI

CLASSI PRIME



English Speaking Class

LINGUISTICA

11 ORE

4-30 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Romualdi

Sblocca il tuo inglese con i trucchi del teatro! Basato sulla metodologia del **Drama-Based Learning**, questo laboratorio ti insegna a parlare in inglese in modo fluido e naturale, azzerando l'ansia da prestazione. Giochi di ruolo, sfide di espressione, situazioni impreviste e simulazioni divertenti: l'inglese diventa uno strumento vivo di comunicazione.

Prerequisiti

- Zero timore di aprire bocca: non servono studenti perfetti, ma ragazzi con voglia di provare
- Partecipazione attiva: niente spettatori, qui conta la tua voce
- Flessibilità e spirito di gioco: disponibilità a improvvisare e mettersi in gioco

Accessibile a qualsiasi livello di partenza, purché ci sia **motivazione reale a comunicare.**

Learn English with the Classics

LINGUISTICA

11 ORE

4-30 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Romualdi

L'inglese sale sul palco! Un viaggio tra le canzoni e le scene dei **musical più famosi**: da Mary Poppins a Il Re Leone, fino al Wonka di Timothée Chalamet. Canteremo, reciteremo e balleremo insieme, scoprendo che imparare una lingua a ritmo di musica è la cosa più naturale del mondo.

Il segreto: Metrics, Phrases, Fun!

Il ritmo perfetto delle canzoni, le frasi quotidiane e una dose massiccia di divertimento rendono tutto più facile. Senza quasi accorgertene, migliorerà la tua pronuncia, diventerai sicuro nel parlare e sbloccherai il tuo inglese.

Prerequisiti

- Voglia di cantare, muoversi e interpretare un personaggio
- Disponibilità a ridere di se stessi e lasciarsi andare al ritmo
- Amore per la musica e il cinema



Let's Make an English Workbook

LINGUISTICA

11 ORE

4-30 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Romualdi

Diventa l'insegnante che hai sempre voluto avere! Progetterai e realizzerai un **Workbook personalizzato in lingua inglese** pensato per i bambini dell'ultimo anno delle elementari. Sceglierai tu i temi più coinvolgenti (videogiochi, sport, serie TV), inventerai giochi di parole, quiz, canzoni e sfide a tempo.

Cosa svilupperai

Mettendoti nei panni di chi deve imparare, ripenserai alle tue strategie di apprendimento, capirai quali funzionano meglio e, senza accorgertene, fisserai le tue competenze linguistiche. Il prodotto finale includerà grafica, copertina, titolo e formattazione: un mix perfetto di **empatia, creatività e digital skills**.

Visual English Culture

LINGUISTICA

11 ORE

4-30 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Romualdi

Trasforma le tue storie preferite in **vere e proprie opere d'arte**! Esplorerai il mondo della cultura inglese tra libri, fumetti e clip travolgenti, per poi vestire i panni di un artista e regista d'eccezione. **Sceglierai tu come dare vita ai racconti**, creando scene tridimensionali con i Lego, sculture in DAS, quadri pop-up o veri e propri mini-set cinematografici.

Cosa svilupperai

Mettendoti in gioco con il tuo **gruppo** e lasciando spazio alla **fantasia**, scoprirai che ogni azione può trasformarsi in un capolavoro e amplierai le tue conoscenze culturali senza neanche accorgertene. Il prodotto finale sarà la tua personalissima officina creativa: un mix perfetto di **curiosità, spirito di squadra e arte visiva**.



¡Español Divertido! – Juegos para Aprender

LINGUISTICA

11 ORE

5-20 PARTECIPANTI

**Docente: Prof.ssa
Passaro**

Un viaggio nella lingua spagnola tra **giochi, sfide e attività stimolanti!** Pensato per gli studenti che studiano lo spagnolo come seconda lingua, questo laboratorio propone attività ludiche e interattive per consolidare lessico e strutture grammaticali in un contesto motivante e divertente.

Come funziona?

Si spazierà fra giochi "classici" rivisitati in lingua straniera e attività create dalla docente sulle esigenze reali degli alunni. L'obiettivo è stimolare curiosità, motivazione e collaborazione attraverso il gioco, in un ambiente positivo e coinvolgente.

- 📋 **Prerequisito:** studio dello spagnolo come seconda lingua.





Area Umanistica

Letteratura, filosofia, storia, geografia e convivenza civile: l'area umanistica offre laboratori ricchi di riflessione, creatività e scoperta del mondo attraverso le parole, le storie e le idee.

11 LABORATORI DISPONIBILI

CLASSI PRIME

Insieme: Istruzioni per l'Uso

LINGUISTICA

11 ORE

5-25 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Ulliana

Perché per vivere bene insieme servono regole, responsabilità, rispetto e solidarietà? Cosa significano davvero queste parole? Questo laboratorio di **convivenza civile** stimola una riflessione sull'importanza delle regole attraverso letture, role playing e discussioni guidate.

Gli alunni impareranno a riconoscere i principi fondamentali di rispetto, tolleranza e responsabilità, esplorando situazioni di legalità e illegalità per comprendere davvero cosa significa convivenza civile.

Nessun prerequisito richiesto

Il laboratorio è aperto a tutti. Attraverso il dialogo e il confronto, gli studenti scopriranno che le regole non esistono solo a scuola: ci sono regole in famiglia, nella società, nelle leggi scritte e in quelle apprese con l'educazione e il buon senso.

Senza regole non ci sarebbe ordine. Sarebbe come giocare a calcio senza sapere dove tirare il pallone.

Luoghi Fantastici e Dove Trovarli

UMANISTICA

11 ORE

5-25 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Ulliana

Vesti i panni di un inviato del **National Geographic** e dai il tuo contributo alla realizzazione di contenuti digitali - volantini, depliant e podcast - dedicati ai luoghi più straordinari della Terra. Dai vulcani delle Hawaii al monolite di Uluru, dalle grotte della Cappadocia a Machu Picchu, dal Salar de Uyuni all'Isola di Pasqua.

Cosa farai?

- Selezionare fonti attendibili su internet
- Scrivere testi e scegliere immagini
- Creare volantini e depliant digitali
- Registrare brevi podcast sui luoghi di maggior interesse

Un viaggio virtuale alla scoperta delle meraviglie del nostro pianeta, tutto dalla classe!



Personaggi in Cerca di Attori

UMANISTICA

11 ORE

5-25 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Ulliana

Laboratorio di **recitazione e scrittura creativa**. Dopo la lettura di brevi racconti, gli alunni li mettono in scena: prima la stesura del copione in piccoli gruppi, poi la recitazione, interpretando con originalità e fantasia le storie proposte. Il lavoro prodotto da ciascun gruppo sarà messo in scena nelle ultime ore del laboratorio.

Competenze sviluppate

- Leggere, analizzare e interpretare un testo
- Rielaborare un testo trasformandolo in copione
- Esprimersi attraverso parole, gesti e suoni
- Migliorare capacità mnemoniche e fiducia in sé
- Rafforzare competenze sociali e relazionali

☐ **Prerequisito: voglia di recitare e propensione al lavoro in piccolo gruppo.**

Storie di Eroi, di Dei e di Mostri

UMANISTICA

11 ORE

5-25 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Ulliana

Ercole ed Enea, Zeus, Cerbero, Medusa e i centauri: il ricco universo della mitologia greca e romana rivive attraverso la lettura e la scrittura creativa. Gli alunni leggeranno racconti mitologici per poi **scrivere le proprie storie** di eroi, dei e mostri, con creatività e fantasia.

Due fasi di lavoro

1

Fase 1: Lettura

Scoperta e approfondimento dei racconti mitologici e dei loro protagonisti

2

Fase 2: Scrittura

Creazione creativa delle proprie storie di eroi, dei e mostri



Detective a Voce Alta – "Lo Strano Caso della Libreria Dupont"

UMANISTICA

11 ORE

8-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof. ssa Fattorini

Un furto misterioso, indizi nascosti tra gli scaffali e un colpevole da stanare: la libreria Dupont ha bisogno di te! La **lettura a voce alta** si trasforma in un'avvincente indagine di squadra. Ogni capitolo è una pista da seguire, ogni partecipante indossa i panni di un vero detective letterario.

I ragazzi daranno vita ai sospettati, ricostruiranno la scena del crimine e interpreteranno i messaggi in codice nascosti nel testo. Una missione investigativa a tappe che rende la lettura espressiva lo strumento chiave del gioco.

Sei pronto per la missione?



**Curiosità
verso l'ignoto**

Desiderio di
scoprire "chi è
stato"



**Passione per
le storie**

Il gusto di farsi
raccontare una
storia avvincente

La Filosofia Raccontata ai Ragazzi

UMANISTICA

11 ORE

8-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Fattorini

Sai fare lo zaino con il metodo cartesiano? Pesa i tuoi superpoteri, parti con la navicella del tempo, entra in simpatia con una persona che non sopporti. Ci troveremo per **chiacchierare e riflettere**, senza compiti né studio, ma con tanta voglia di scoprire cose nuove.

Come funziona?

Partendo da esperimenti mentali o storie-stimolo, il laboratorio si sviluppa con domande che diventano spunto per ragionare insieme, trovare risposte condivise, evidenziare punti di vista diversi. Si prova l'esperienza del dubbio, l'importanza di ascoltare e la possibilità di riflettere su se stessi e sul mondo.

Prerequisiti

- Capacità di ascolto e rispetto dei turni di parola
- Curiosità e attitudine a farsi domande
- Saper esprimere un'opinione personale

Missione: Buone Notizie

UMANISTICA

11 ORE

8-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Fattorini

In un mondo dove le brutte notizie dominano i media, questo laboratorio guida gli studenti alla scoperta delle "**buone notizie**": eventi positivi nella scienza, nello sport, nell'arte, nella società e nell'ambiente. Gli alunni diventeranno giornalisti per diffondere speranza e ottimismo.

01 **Ricerca e selezione**

Trovare buone notizie da fonti sicure in cinque ambiti tematici

02 **Scrittura e illustrazione**

Riscrivere gli articoli con parole semplici, corredarli di foto

03 **Editing digitale**

Usare software specifici per competenze digitali avanzate

04 **Rivista digitale**

Pubblicare il prodotto finale sul sito della scuola



Nella Storia del Pallone, a Spasso per il Mondo

LINGUISTICA

22 ORE

6-12 PARTECIPANTI

Docente: Prof. Galimberti

Questo laboratorio esplora **storia, geografia e coraggio della libertà** attraverso il calcio. Sarai il creatore del tuo personale album di figurine, unendo ricerca, disegno e scrittura.

Cosa esplorerai

La nascita del calcio in Inghilterra e il viaggio verso il Sudamerica

- L'origine dei colori delle maglie dei club più famosi
- L'evoluzione dei ruoli in campo e il simbolo del capitano
- La leggendaria partita della Tregua di Natale del 1914
- Campioni che hanno detto "no" per scegliere la libertà e la giustizia

.

Giochiamo con le Parole

UMANISTICA

11 ORE

8-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Guenzani

Giocare con le parole, trasformarle in rompicapi, nasconderle in strutture che sfidano la squadra avversaria. Giochi enigmistici e lessicali, Scarabeo, cruciverba creati a mano: un'ora piacevole in cui **imparare la nostra bella lingua** ricca di sfumature, uscendo dalla pigrizia dei messaggi fatti solo di immagini.

Come funziona?

Il laboratorio si articola in unità di gioco a gruppi e squadre. La difficoltà è in crescendo: si creano giochi di volta in volta più complicati. I giochi non sono realizzati con strumenti digitali ma in modo tradizionale, per sviluppare l'attenzione verso le parole tipiche di contesti specifici.



Vacanza in Italia – Seguendo il Giro d'Italia

UMANISTICA

11 ORE

10-20 PARTECIPANTI

Docente: Guenzani

Un viaggio sulle strade storiche del **Giro d'Italia** per scoprire l'Italia in modo lento e autentico: luoghi naturali, siti storici, specialità gastronomiche e soste di relax. Gli studenti creano un itinerario per una vacanza reale, lavorando in squadra come per una plancia di gioco.

Cosa svilupperai

- Capacità di organizzazione e pianificazione
- Dialogo e discussione con i compagni
- Conoscenza geografica dell'Italia
- Uso di strumenti tradizionali e digitali

Lentezza è bellezza, ascolto, entrare in armonia con la natura e i compagni di viaggio.



Il Mondo della Pubblicità

UMANISTICA

11 ORE

8-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof.ssa Guenzani

Un video pubblicitario è un ipertesto che coinvolge tutti i sensi: immagini, frasi, musica, figure retoriche, sentimenti. Una piccola storia costruita in 30 secondi, o anche solo 10! Scopriremo come si fa, chi la realizza e come ci influenza, imparando a **guardare, osservare e smontare gli spot** più famosi.

Obiettivi

- Analizzare pubblicità famose e iconiche
- Trasformarle in storie scritte e raccontate
- Stabilire paragoni e creare percorsi tematici
- Sviluppare spirito critico verso i media

Il laboratorio trasforma un "fastidio" quotidiano in un'opportunità di apprendimento e riflessione critica sulla comunicazione contemporanea.

Area Motoria

Sport, movimento e scoperta del proprio corpo attraverso discipline classiche e insolite. Quattro laboratori per muoversi, sfidarsi, crescere e divertirsi insieme.

4 LABORATORI DISPONIBILI

CLASSI PRIME



Corse, Salti e Lanci nell'Atletica Leggera

MOTORIA

11 ORE

12-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof. Carraro

Un percorso motorio completo alla scoperta della **regina degli sport**. Si affronteranno le corse veloci (80, 100, 200 metri), la corsa ad ostacoli, il mezzofondo, il salto in lungo e in alto, e i lanci del vortex, giavellotto, disco e peso. Non mancheranno le nozioni teoriche per apprezzare l'atletica a 360 gradi.

Cosa svilupperai



Forza e velocità

Allenamenti dedicati alle capacità condizionali



Tecnica specifica

Blocchi di partenza, stili di valicamento, tecniche di lancio



Gare ufficiali

Competizioni con regole FIDAL per vivere l'emozione autentica



Orienteering – Il Parco del Pavoni come Palcoscenico

MOTORIA

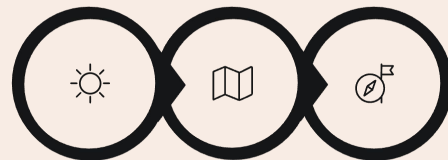
11 ORE

12-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof. Carraro

Imparare a orientarsi con il sole, i punti cardinali, la carta topografica e la bussola nel magnifico parco del Pavoni. Il laboratorio culmina in una vera gara di corsa di orientamento, disputata in diverse modalità: a squadre, a coppie e individuale.

Il percorso di apprendimento



Orientarsi

**Corsa
natura**

**Gara
ufficiale**



Prerequisito:
predisposizione alla corsa in ambiente naturale. No allergie ai pollini o alle graminacee.

Pre-Acrobatica e Verticalità

MOTORIA

11 ORE

10-16 PARTECIPANTI

Docente: Prof. Carraro | Classi Prime

Un laboratorio straordinario che sviluppa coordinazione, forza, agilità e controllo posturale attraverso la **pre-acrobatica**, esercizi di equilibrio statico e dinamico, grandi attrezzi e **arrampicata su parete artificiale** (free climbing e bouldering).



Moduli del laboratorio

01 **Pre-Acrobatica**

Fiducia in sé e negli altri, responsabilità e sicurezza corporea

02 **Equilibrio**

Propriocezione e controllo neuromuscolare con attività ludiche

03 **Grandi Attrezzi**

Quadro svedese, spalliera, pertica e corda per forza e resilienza

04 **Arrampicata**

Free climbing e bouldering su parete artificiale

Sport Emergenti

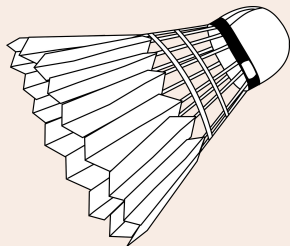
MOTORIA

11 ORE

12-20 PARTECIPANTI

Docente: Prof. Carraro

Un viaggio sportivo alla scoperta di discipline poco conosciute o completamente sconosciute. Lo scopo è educare alla **collaborazione, all'inclusione e alla cooperazione** attraverso sport di squadra divertenti e con forte connotazione collettiva.



Le cinque discipline



Floorball

Come l'hockey su ghiaccio, ma senza ghiaccio



Badminton

Racchette e volani in un mix di abilità e velocità



Palla-Tamburello

Effetti speciali a palline a rimbalzo controllato



Dodgeball

Il classico gioco della palla avvelenata rivisitato



Tchoukball

Pannelli elastici per rimbalzi incredibili

Il Quadro Completo dell'Offerta Lab Factory

26/27



STEM



Linguistica



Umanistica



Matoria

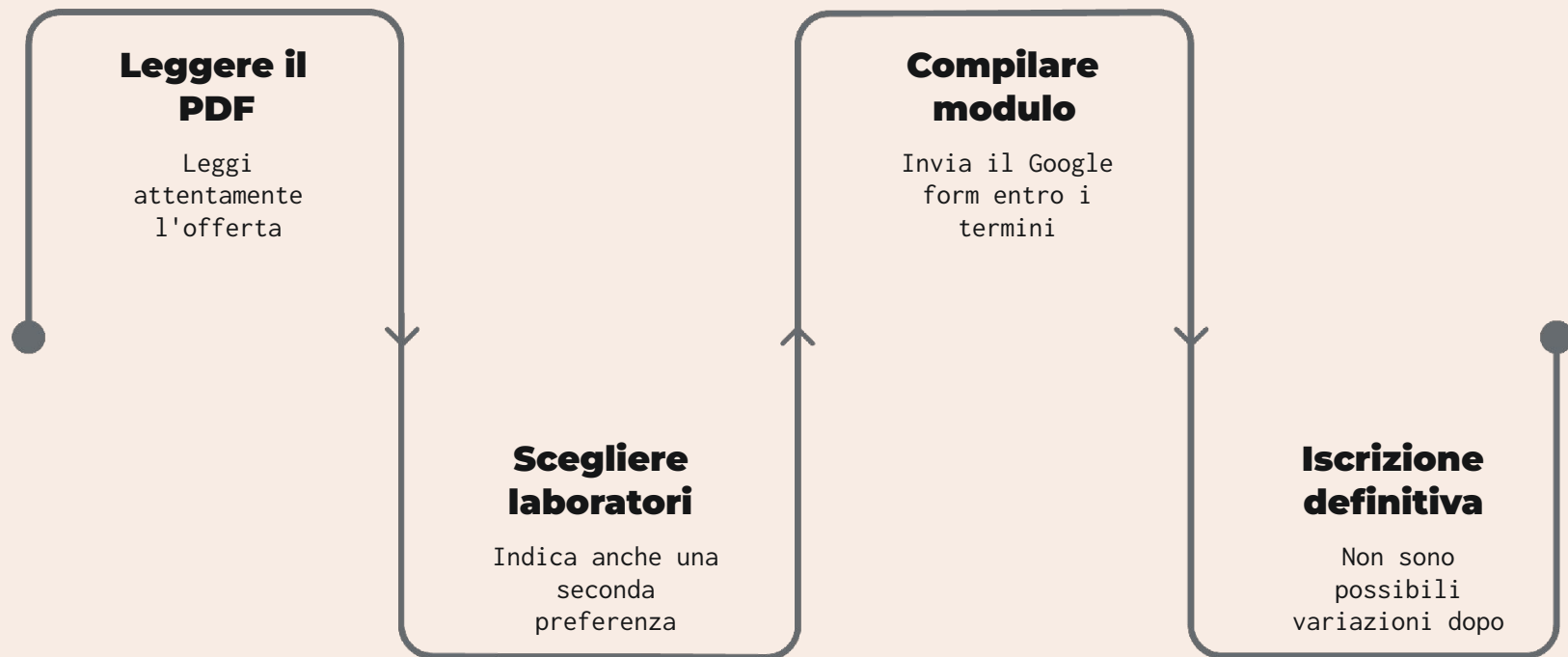
- Tinkering - L'Officina dei Giovani Inventori (22h)
- Lo Scienziato Sei Tu! (11h)

- English Speaking Class (11h)
- Learn English with the Classics (11h)
- Let's Make an English Workbook (11h)
- Visual English Culture (11h)
- ¡Español Divertido! (11h)

- Insieme: Istruzioni per l'Uso (11h)
- Luoghi Fantastici e Dove Trovarli (11h)
- Personaggi in Cerca di Attori (11h)
- Storie di Eroi, di Dei e di Mostri (11h)
- Detective a Voce Alta (11h)
- La Filosofia Raccontata ai Ragazzi (11h)
- Missione: Buone Notizie (11h)
- Nella Storia del Pallone, a Spasso per il Mondo (22h)
- Giochiamo con le Parole (11h)
- Vacanza in Italia - Seguendo il Giro d'Italia (11h)
- Il Mondo della Pubblicità (11h)

- Corse, Salti e Lanci nell'Atletica Leggera (11h)
- Orienteering - Il Parco del Pavoni (11h)
- Pre-Acrobatica e Verticalità (11h)
- Sport Emergenti (11h)

Come Iscrivarsi: Passo dopo Passo



Il modulo Google sarà inviato alla casella di posta istituzionale. Le famiglie esprimeranno le loro scelte rispettando i termini indicati. **Attenzione:** chi non compilerà entro i termini previsti sarà iscritto d'ufficio ai laboratori rimanenti.



Costruisci il Tuo Percorso

Il Lab Factory è un'opportunità unica per ogni studente: **44 ore all'anno** per scoprire talenti, alimentare passioni, sviluppare competenze e orientarsi verso il futuro. Scegli con cura, diversifica le aree, rispetta i tempi e goditi ogni laboratorio.

 **17 Ottobre 2026**

Inizio laboratori

 **Martedì**

15:00 - 17:00

 **44 ore**

Monte ore obbligatorio

 **Aprile 2027**

Conclusione laboratori

☐ Per informazioni e chiarimenti rivolgersi al coordinatore di classe

OTTOBRE				NOVEMBRE				DICEMBRE			FEBBRAIO			MARZO				APRILE			
6	13	20	27	3	10	17	24	1	15	21	9	16	23	2	9	16	23	6	13	20	27
GALIMBERTI - NELLA STORIA DEL PALLONE (22 ore)																					
ULLIANA - INSIEME, ISTRUZIONI PER L'USO											ULLIANA - LUOGHI FANTASTICI E DOVE TROVARLI										
											FATTORINI - LA FILOSOFIA RACCONTATA AI RAGAZZI										
ROMUALDI - ENGLISH SPEAKING CLASS											ROMUALDI - LEARN ENGLISH WITH THE CLASSICS!										
CARRARO - PREACROBATICA											CARRARO - L'ORIENTEERING										
GUENZANI - GIOCHIAMO CON LE PAROLE											GUENZANI - GIOCHIAMO CON LE PAROLE										
CIANCI/RODIGARI - L'OFFICINA DEI GIOVANI INVENTORI: TINKERING (22 ore)											PASSARO - ¡ESPAÑOL DIVERTIDO!										

OTTOBRE				NOVEMBRE				DICEMBRE			FEBBRAIO			MARZO				APRILE			
6	13	20	27	3	10	17	24	1	15	21	9	16	23	2	9	16	23	6	13	20	27
FATTORINI/GALIMBERTI - MISSIONE BUONE NOTIZIE											FATTORINI - DETECTIVE A VOCE ALTA										
ULLIANA - STORIE DI EROI, DI DEI E DI MOSTRI											ULLIANA - PERSONAGGI IN CERCA DI ATTORI										
ROMUALDI - VISUAL ENGLISH CULTURE											ROMUALDI - LET'S MAKE AN ENGLISH WORKBOOK										
CARRARO - SPORT EMERGENTI											CARRARO - CORSE, SALTI E LANCI DELL'ATLETICA LEGGERA										
CIANCI/RODIGARI - L'OFFICINA DEI GIOVANI INVENTORI: TINKERING (22 ore)											PAPPACODA - LO SCIENZIATO SEI TU										
GUENZANI - VACANZE IN ITALIA. SEGUENDO IL GIRO D'ITALIA											GUENZANI - IL MONDO DELLE PUBBLICITA'										