

Prot. n. 3586/IV.1
 Circ. n. 26

Saronno, 22 settembre 2022

Ai Genitori della classe 2 C
 S. S. I G. "Aldo MORO"

Gentili genitori,

sottoponiamo alla Vostra attenzione il quadro delle attività laboratoriali proposte dai docenti per il Tempo Prolungato.

Al fine di organizzare al meglio le attività pomeridiane vi chiediamo di scegliere, apponendo una crocetta nelle tabelle seguenti, due laboratori tematici e un laboratorio compiti per **ogni pomeriggio** di seguito specificato.

I laboratori tematici scelti saranno distribuiti tra il primo e il secondo quadrimestre a discrezione dei docenti e in base al numero degli studenti iscritti. I gruppi formati saranno pertanto composti da alunni provenienti da classi diverse.

LUNEDÌ

Laboratori tematici	Laboratori di approfondimento e studio assistito
<input type="checkbox"/> Chimica degli alimenti (1 ora) <input type="checkbox"/> Cineforum (2 ore) * <input type="checkbox"/> Giochi matematici (1 ora) Italiano per studenti non madrelingua **	<input type="checkbox"/> Materie letterarie (1 ora) <input type="checkbox"/> Materie scientifiche (1 ora)

*Il Cineforum avrà la durata di due ore, pertanto occuperà l'intero pomeriggio.

**Gli studenti partecipanti a tale laboratorio saranno indicati dai rispettivi docenti.

MERCOLEDÌ

Laboratori tematici	Laboratori di approfondimento e studio assistito
<input type="checkbox"/> Programmare con Arduino (1 ora) <input type="checkbox"/> Computer science (1 ora) <input type="checkbox"/> Giornalino scolastico (1 ora)	<input type="checkbox"/> Materie letterarie (1 ora) <input type="checkbox"/> Materie scientifiche (1 ora)

Il modulo dovrà essere consegnato compilato all'insegnante coordinatore entro e non oltre martedì 27-09-2022

Alunno.....Classe.....

Firma del genitore

.....

Riportiamo di seguito una breve descrizione di ciascun laboratorio per aiutarvi nella scelta.

CHIMICA DEGLI ALIMENTI

La cucina è scienza e chimica; attraverso esperienze ed esperimenti pratici, partendo dai comuni alimenti, si focalizzano nozioni di chimica, fisica e educazione alimentare in modo attivo e stimolante, dimostrando che ciò che studiamo sui libri di testo avviene quotidianamente anche intorno a noi.

CINEFORUM

Attraverso la visione di alcuni film, sia recenti che più vecchi, ci soffermeremo a riflettere su alcune tematiche che riguardano la vita di ognuno di noi: la diversità, l'amicizia, i sogni, i desideri e le difficoltà che accompagnano la nostra crescita, il rispetto per la vita e il mondo che ci circonda.

Come ha scritto Giuseppe Tornatore: "L'importante è che cinema e libri riescano ad aprire le nostre menti e i nostri cuori. Che sappiano sollecitare la nostra intelligenza e la nostra capacità di emozionarci. Più semplice di così...".

GIOCHI MATEMATICI

Tale laboratorio propone un approccio gioioso, divertente e piacevole allo studio della matematica, mediante la risoluzione di *giochi matematici* con livelli di difficoltà crescenti. I problemi matematici sono presentati con un enunciato divertente e intrigante al fine di suscitare la curiosità e la voglia di fermarsi un po' a pensare favorendo, così, lo sviluppo di strategie risolutive. Gli alunni, compresi quelli che fanno fatica ad interessarsi alla matematica e che stentano a memorizzare ed applicare le più semplici formule, sono messi in un contesto opportuno: lavoro in gruppo, con la guida del docente che ne stimola la curiosità e la voglia di confrontarsi. In questo modo gli alunni possono:

- Sviluppare l'intuizione e le abilità logico-matematiche;
- Sviluppare le capacità di lavorare in gruppo con un obiettivo comune;
- Sperimentare e scoprire che la matematica non è una "materia difficile"; quindi, migliorare l'autostima
- Apprendere e/o consolidare, in modo divertente e piacevole, i concetti fondamentali della matematica.

Logica, intuizione e fantasia sono gli unici requisiti necessari per la partecipazione ai giochi matematici, attraverso i quali è possibile valorizzare l'intelligenza degli studenti migliori e, allo stesso tempo, recuperare quei ragazzi che ancora non avessero avvertito particolari motivi di interesse nei confronti della matematica.

PROGRAMMARE CON ARDUINO

Sfruttando la piattaforma hardware Arduino, il corso si propone di insegnare le nozioni base di programmazione informatica ed elettronica. Gli studenti impareranno a programmare un microcontrollore per assolvere a semplici funzioni quali ad esempio accendere e spegnere un LED e avviare sensori di rilevazione del movimento, fino ad assemblare e far funzionare un piccolo robot.

COMPUTER SCIENCE

Il laboratorio permetterà agli studenti di sviluppare le loro capacità di problem solving e aumentare le conoscenze nel campo dell'informatica e della robotica.

Verrà affrontato un percorso di introduzione al mondo dell'informatica e dei suoi molteplici meccanismi e aspetti, passando attraverso lo sviluppo di giochi elettronici, la stampa tridimensionale e molte altre sfide stimolanti.

GIORNALINO SCOLASTICO

Come in una vera redazione, i ragazzi impareranno a collaborare per realizzare un giornale periodico che sarà letto da compagni e insegnanti. Oltre a cimentarsi nella scrittura giornalistica, alunni e alunne potranno dare spazio alla loro creatività e ai loro interessi.