

Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "ALDO MORO"
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado



Viale Santuario, 13 - 21047 Saronno (VA)
Tel: 02/9603230 E-mail: vaic84800a@istruzione.it
PEC: vaic84800a@pec.istruzione.it
C.F. 94000200124 - Codice Univoco UFQN4A
Sito istituzionale: www.aldomorosaronno.edu.it



Prot. n. vedi segnatura
Circ. n. 16

Saronno, 22 settembre 2023

Ai Genitori
S. S. I G. "Aldo MORO"

Oggetto: descrizione laboratori Tempo prolungato SS I G

Gentili genitori,

come da calendario **lunedì 25 settembre 2023** inizieranno le attività di tempo prolungato.

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

I ragazzi, suddivisi in due gruppi scelti dai docenti, parteciperanno a due diversi laboratori, uno nel primo e uno nel secondo quadrimestre.

CHIMICA AMICA (classe prima)

Scopriamo insieme la chimica nascosta nella vita di tutti i giorni attraverso piccoli e grandi esperimenti.

COMPUTER SCIENCE (classe prima)

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.

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.

MUSICA E PAROLE (classi prima e seconda)

Il laboratorio ha come finalità quella di stimolare le competenze creative degli alunni, in particolare relative alla scrittura di canzoni su basi musicali che i ragazzi sceglieranno in collaborazione con il docente.

A conclusione del laboratorio verranno premiate le canzoni più belle scelte da una apposita giuria formata da alcuni ragazzi della scuola.

PAROLE IN GIOCO (classi prima e seconda)

Parole in gioco è un laboratorio di scrittura creativa e di scrittura ludica.

Nell'attività si propone ai ragazzi un modo di scrivere diverso e divertente che si concentra sulla creazione di storie e descrizioni originali, attività di manipolazione di testi, giochi di parole come enigmi, anagrammi, acrostici, sciarade e altri giochi linguistici.

INFORMATICA (classe seconda)

Il Corso d'Informatica si pone l'obiettivo di fornire agli studenti i concetti fondamentali dell'informatica necessari per utilizzare un computer nelle sue applicazioni di base, in particolare i software di scrittura, calcolo, presentazione e la gestione della posta elettronica e internet.

IMPARO GIOCANDO (classi seconde e terze)

Il laboratorio propone un approccio ludico alla matematica e si propone di insegnare a ragionare al di là del calcolo e delle formule utilizzando la propria creatività nel trovare il modo migliore per uscire da situazioni critiche.

TEATRO IN VALIGIA (classe terza)

Il teatro in valigia (Kamishibai) è un teatro di immagini riprodotte su tavole, affonda le sue radici nella cultura giapponese. Una voce narrante, attraverso l'avvicinarsi delle immagini, narra una storia.

Il nostro teatro in valigia prende spunto da questa antica tradizione giapponese di cantastorie e si pone come obiettivo lo sviluppo e la narrazione di un testo teatrale tratto da un'opera di Calvino, di cui quest'anno ricorre il centenario della nascita.

Obiettivi del corso

- Raccontare attraverso una narrazione
- Realizzare delle tavole funzionali alla narrazione
- rielaborare e riproporre in chiave creativa testi e suggestioni anche personali
- stimolare la creatività; promuovere la manualità; lavorare in collaborazione

SCIENZE IN LABORATORIO: DI TUTTO UN PO' (classe terza)

Lo scopo del laboratorio è quello di guidare gli studenti alla scoperta di alcuni dei più interessanti fenomeni, leggi e curiosità del mondo che ci circonda. Applicando il metodo

scientifico, gli studenti potranno realizzare con le loro mani esperimenti che spazieranno nei più vari campi della scienza, dalla biologia alla geologia passando per l'immane chimica, il tutto in assoluta sicurezza, per imparare attraverso un approccio attivo e dinamico senza dimenticare un pizzico di divertimento

RECUPERO E POTENZIAMENTO DELLE ABILITA' LOGICO-MATEMATICHE (classe terza)

Lo scopo del laboratorio è recuperare ed ampliare le conoscenze specifiche nell'area logico-matematica e rendere più agevole il percorso scolastico degli alunni più carenti in matematica; potenziare le capacità logiche e critiche; acquisire la capacità di trovare percorsi diversi per la risoluzione dello stesso tipo di problema, approfondire la conoscenza per migliorare l'uso dei termini, simboli e linguaggi specifici.

STUDIO ASSISTITO

I docenti predispongono un ambiente idoneo e vigilato, così da creare un clima adatto allo studio individuale e se necessario offrono chiarimenti e supporto per lo svolgimento dei compiti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Giolinda Irollo

*Firma autografa omessa
ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993*