



Programma

Progetto finanziato con:

1. D.L. 22 marzo 2021, n.41 (art.31, comma 6)
2. PON "per la scuola" 2014-20 avviso n. 9707
3. D.M. 2 marzo 2021, n.48 (ex L. 440/1997)

Progetto approvato dal Collegio dei Docenti con delibera n.35 del 11 maggio 2021.

Progetto approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n.106 del 17 maggio 2021.

Le seguenti attività saranno incluse nel PTOF

GIUGNO-LUGLIO



SOMMARIO

GIUGNO-LUGLIO	4
PLESSO LEOPARDI	4
Playing together	4
Laboratorio di lingua e letteratura greca e latina	4
Matematica: vado in terza.....	4
Matematica: vado in SECONDA	5
Laboratorio sui diritti e sulle responsabilità.....	5
Promuovo il mio territorio.....	5
Creativi si diventa	6
E-State in movimento.....	6
MY OWN STYLE.....	6
TIMETABLE leopardi.....	7
PLESSO DON MILANI	8
Coding mania.....	8
Storytelling is fun.....	9
Il laboratorio delle emozioni.....	9
TIMETABLE DON MILANI.....	11
PLESSO IQBAL MASIH.....	11
Alfabetizzazione motoria.....	11
Laboratorio di Giocoleria e Manipolazione di oggetti per ragazzi e ragazze.....	12
ALL ON STAGE	12
La fabbrica delle idee.....	13
TIMETABLE IQBAL MASIH	13

GIUGNO-LUGLIO

PLESSO LEOPARDI

PLAYING TOGETHER

Docente: Caslini Chiara.

Descrizione: l'obiettivo è quello di creare una proposta interessante e accattivante per i ragazzi durante il periodo estivo. La situazione pandemica non ha permesso loro quel tipo di socializzazione che deriva da esperienze come lo sport o la competizione e questo progetto intende restituire un po' di quel tempo che questi ragazzi hanno perso. In generale la proposta sarà un insieme di esperienze che richiamerà gli sport di squadra in generale, come il calcio, la pallavolo, il basket, oltre ad attività che solitamente in un ambiente scolastico sono difficili da proporre come giochi con l'acqua, una camminata al parco, un tuffo in piscina. Si creerà un ambiente dinamico, in cui l'apprendimento generi un nuovo apprendimento, con una maggior motivazione negli alunni.

Obiettivi: apprendere il concetto di regola e di fair play; imparare ad utilizzare il proprio corpo in relazione all'ambiente, allo spazio, al tempo, alle risorse e agli altri; sviluppare strategie di gioco appropriate; collaborare coi compagni per il raggiungimento di un obiettivo comune; rispettare le regole ai di fuori dell'ambiente scolastico.

Quando: vedi planning allegato

Destinatari: max. 20 studenti di scuola secondaria.

Sede: I moduli didattici si svolgeranno in contesti di tipo esperienziale o immersivo, utilizzando lo spazio della scuola Leopardi, sia nei suoi spazi interni che nel cortile, e con uscite sul territorio, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza anti-Covid vigenti, favorendo la sinergia della scuola con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

Durata: 20 ore

LABORATORIO DI LINGUA E LETTERATURA GRECA E LATINA

Docente: Prof. Eleonora Cimbri

Descrizione: Il greco e il latino alla base del nostro linguaggio e della nostra cultura; scoperta della cultura classica attraverso il mito e gli eroi dell'Iliade, dell'Odissea e dell'Eneide passando per la Divina Commedia e la letteratura contemporanea. Un percorso rivolto a tutti gli studenti della secondaria per acquisire solide basi di conoscenza della lingua italiana e del pensiero occidentale in modo divertente e coinvolgente. Al termine del corso è prevista la realizzazione di un elaborato multimediale volto a consolidare anche le competenze digitali.

Quando: vedere timetable

Destinatari: studenti secondaria

Durata: 14 ore

Sede: 10+4 a settembre

MATEMATICA: VADO IN TERZA

Docente: prof. Basile

Descrizione: l'obiettivo del corso è quello di consolidare le competenze di base nell'area logico-matematica, necessarie ad affrontare le tematiche del nuovo anno scolastico, negli alunni che presentano evidenti difficoltà, fornire gli strumenti per una lettura in chiave matematica della realtà, recuperare interesse e motivazione all'apprendimento della

disciplina, migliorare negli alunni l'autostima, la capacità di attenzione, l'autonomia personale, sociale e operativa, prevenire la dispersione scolastica e promuovere il successo formativo di ciascun alunno.

Durata: 30 ore tra giugno e settembre

Destinatari: studenti di seconda

MATEMATICA: VADO IN SECONDA

Docente: prof. Basile

Descrizione: l'obiettivo del corso è quello di consolidare le competenze di base nell'area logico-matematica, necessarie ad affrontare le tematiche del nuovo anno scolastico, negli alunni che presentano evidenti difficoltà, fornire gli strumenti per una lettura in chiave matematica della realtà, recuperare interesse e motivazione all'apprendimento della disciplina, migliorare negli alunni l'autostima, la capacità di attenzione, l'autonomia personale, sociale e operativa, prevenire la dispersione scolastica e promuovere il successo formativo di ciascun alunno.

Durata: 30 ore tra giugno e settembre

Destinatari: studenti di seconda

LABORATORIO SUI DIRITTI E SULLE RESPONSABILITÀ

Docente: Prof. Eleonora Cimbri

Descrizione: Il corso si propone di guidare gli studenti attraverso un percorso di conoscenza del linguaggio della democrazia e dei diritti-doveri sanciti dalla Costituzione. In un'epoca in cui la capacità di argomentare è fondamentale anche per affrontare con sicurezza il mondo del lavoro, il modulo prevede esercitazioni pratiche di dibattito a gruppi su temi che riguardano l'attualità e l'incontro sulla piattaforma Meet con esponenti delle istituzioni: dai Comuni al Parlamento. Inoltre, lavorando a gruppi si prepareranno spazi dedicati agli studenti all'interno della scuola e proposte da presentare nella Consulta degli studenti con l'avvio del nuovo anno scolastico.

Quando: vedi timetable

Destinatari: studenti scuola secondaria

Durata: 10 ore

Sede: scuola media Leopardi

PROMUOVO IL MIO TERRITORIO

Docente: Eleonora Cimbri

Descrizione: Il modulo si propone di far conoscere agli studenti i simboli della città di Milano attraverso il confronto con un esperto vessillologo che introdurrà i ragazzi, in modo giocoso e divertente, nel magico mondo delle bandiere e dei simboli. Il percorso proseguirà con un'uscita sul territorio, a Milano, per osservare da vicino gli stemmi e le bandiere che hanno rappresentato in passato e rappresentano oggi la città. Al termine del percorso è prevista la realizzazione di un elaborato multimediale per consolidare le competenze digitali e avere memoria dell'esperienza

Quando: vedi timetable

Destinatari: studenti scuola secondaria

Durata: 7 ore

Sede: scuola media Leopardi, Milano

CREATIVI SI DIVENTA

Docente: Lattuada

Destinatari: studenti scuola secondaria

Descrizione: L'obiettivo del corso è quello di potenziare le capacità artistiche e tecniche dei ragazzi che vi parteciperanno, dove, i ragazzi potranno sperimentare varie tecniche artistiche, usando questa definizione nel senso più ampio del termine, per poter far apprendere ed interessare i ragazzi a diverse forme d'arte che esulano da quelle accademiche che solitamente vengono affrontate durante i programmi scolastici classici. Quindi far innamorare i ragazzi delle infinite sfaccettature che ha l'arte e tutti i mondi che vi girano intorno, per dar loro la possibilità di sviluppare una serie di capacità trasversali, tra cui imparare ad imparare, collaborare, risolvere problemi nella progettazione e realizzazione di un manufatto quale esso sia.

Il percorso verrà articolato come un vero e proprio laboratorio dove i partecipanti impareranno le tecniche, a progettare e poi realizzare i vari prodotti che di volta in volta si porteranno a casa alla fine dei singoli incontri, oltre che all'utilizzo di app per poter fare uno storytelling dei lavori svolti durante il singolo laboratorio.

Gli obiettivi essenziali di questi laboratori saranno: conoscere tecniche artistiche diverse, collaborare con i compagni, imparare ad utilizzare strumenti nuovi, imparare a pensare e fare un progetto artistico, rispettare i tempi di lavoro, rispettare gli altri.

Quando: vedi timetable

Destinatari: studenti scuola secondaria

Durata: 20 ore

Sede: scuola media Leopardi

E-STATE IN MOVIMENTO

Docenti: Prof. Ferrario

Descrizione: Sport di squadra con focus sulla pallacanestro. Fare squadra è una delle competenze chiave nella società, nonché una delle cose più intelligenti che possiamo insegnare ai ragazzi, in modo che possano imparare a lavorare come una squadra.

Giochi di gruppo, gli sport di squadra, giochi di movimento, Olimpiadi.

Quando: vedi timetable

Destinatari: studenti secondaria+ 5 primaria

MY OWN STYLE

Docente: prof Farinella

Descrizione: My own style: Gli alunni, della scuola primaria e della scuola secondaria, verranno accompagnati nella scoperta del loro stile cognitivo e potranno esperire quelle strategie e strumenti che facilitano il loro apprendimento. In particolare, verranno promossi sia espedienti non tecnologici sia tecnologici per sistemi operativi IOS, Android e Windows. Ci si avvarrà di software e app gratuite e a pagamento utili ad editare testi, fornire supporti visivi accanto al testo scritto, creare mappe e risolvere procedimenti matematici.

Quando: vedi timetable

Destinatari: studenti secondaria+ primaria

TIMETABLE LEOPARDI

	9-11	11-13	14.30-16.30
LUNEDÌ 14/06	1) R-ESTATE IN MOVIMENTO; 2)MY OWN STYLE	1) R-ESTATE IN MOVIMENTO; 2)MY OWN STYLE	LEGALITÀ
MARTEDÌ 15/06	MY OWN STYLE	MY OWN STYLE	LEGALITÀ
MERCOLEDÌ 16/06	R-ESTATE	1) R-ESTATE;	MY OWN STYLE
GIOVEDÌ 17/06	MY OWN STYLE	1) MY OWN STYLE;	LEGALITÀ
VENERDÌ 18/06	MATEMATICA 1	MATEMATICA 2	MY OWN STYLE
LUNEDÌ 21/06	1) MATEMATICA 1; 2)R-ESTATE	1)MATEMATICA 2; 2)R-ESTATE	LEGALITÀ
MARTEDÌ 22/06	MY OWN STYLE	MY OWN STYLE	LETTERE CLASSICHE
MERCOLEDÌ 23/06	1) MATEMATICA 1; 2) PREPARAZIONE MANZONI; 3)R-ESTATE	1)MATEMATICA; 2)R-ESTATE	LEGALITÀ
GIOVEDÌ 24/06			
VENERDÌ 25/06	1)MATEMATICA 1; 2)R-ESTATE	1) MATEMATICA 2; 2) LETTERE CLASSICHE; 3)R-ESTATE	RESTAURO
LUNEDÌ 28/06	MATEMATICA 1; USCITA MANZONI	USCITA MANZONI	1) RESTAURO; 2)USCITA MANZONI

MARTEDÌ 29/06	1) PLAYING TOGETHER; 2)PREPARAZIONE USCITA SUL TERRITORIO	1) PLAYING TOGETHER; 2)LETTERE CLASSICHE	RESTAURO
MERCOLEDÌ 30/06	PLAYING TOGETHER	PLAYING TOGETHER	1) RESTAURO; 2)LETTERE CLASSICHE
GIOVEDÌ 1/07	1) CREATIVI SI DIVENTA; 2)MATEMATICA 2; 3) USCITA SUL TERRITORIO	1) RESTAURO; 2)USCITA SUL TERRITORIO	1) RESTAURO; 2)PLAYING TOGETHER
VENERDÌ 2/07	1) CREATIVI SI DIVENTA; 2)MATEMATICA 1	1) RESTAURO; 2)MATEMATICA 2	1) RESTAURO; 2)LETTERE CLASSICHE
LUNEDÌ 5/07	CREATIVI SI DIVENTA	1) RESTAURO; 2)MUSICA	1) RESTAURO; 2)PLAYING TOGETHER
MARTEDÌ 6/07	MATEMATICA 1	1) MATEMATICA 2; 2)MUSICA	PLAYING TOGETHER
MERCOLEDÌ 7/07	1) MUSICA; 2)CREATIVI SI DIVENTA	PLAYING TOGETHER	PLYING TOGETHER
GIOVEDÌ 8/07	PLAYING TOGETHER	PLAYING TOGETHER	MUSICA
VENERDÌ 9/07	MUSICA	CREATIVI SI DIVENTA	CREATIVI SI DIVENTA
LUNEDÌ 12/07	ORIENTEERING	ORIENTEERING	1) MUSICA; 2)CREATIVI SI DIVENTA
MARTEDÌ 13/07	1) ORIENTEERING; 2) CREATIVI SI DIVENTA	ORIENTEERING	MUSICA
MERCOLEDÌ 14/07	CREATIVI SI DIVENTA	1) CREATIVI S DIVENTA; 2)ORIENTEERING	1) MUSICA; 2)ORIENTEERING
GIOVEDÌ 15/07	ORIENTEERING	ORIENTEERING	MUSICA
VENERDÌ 16/07	ORIENTEERING	ORIENTEERING	MUSICA

PLESSO DON MILANI

CODING MANIA

Docente: Valentina Caldarone

Descrizione: Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Nella scuola primaria il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. Il coding aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, consente di imparare le basi della programmazione informatica. In sintesi gli alunni si troveranno davanti a quello che più li diverte: un tablet, un piccolo robot, e saranno loro ad animare, far prendere vita, imparare a fare muovere i loro personaggi in un certo modo, siano essi virtuali o meno (come nel caso della robotica educativa). In conclusione impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi.

Materiali: tablet, robottini, reticolo, materiali di facile consumo.

Destinatari: alunni prima e seconda

STORYTELLING IS FUN

Docente: Marina Citro

Descrizione: Il laboratorio di storytelling prevede il racconto di semplici storie in lingua inglese. Le storie da sempre arricchiscono le esperienze di apprendimento, ma, nel caso dell'anno scolastico in corso, esse sono state fortemente penalizzate, soprattutto per i più piccoli, a cui il laboratorio è rivolto.

Viene proposto come attività giocosa che consente comunque di potenziare abilità di listening and speaking, rendendo particolarmente piacevole l'apprendimento della lingua inglese.

Durata: 20 ore

Destinatari: alunni di classe prima e seconda

Plesso Don Lorenzo Milani

Competenza chiave europea: competenza multilinguistica-competenza digitale

Obiettivi: Alunni prima e seconda

- favorire l'apprendimento di vocaboli, semplici frasi e strutture grammaticali - migliorare la pronuncia attraverso il listening e lo speaking
- stimolare nei bimbi l'immaginazione e la creatività
- creare esperienze sociali che facilitino la relazione, la partecipazione, la condivisione tra pari e tra bimbi e adulto
- Scrivere testi in forma digitale.
- Comprendere e usare in modo appropriato i linguaggi specifici del programma usato.

Attività:

La prima fase del laboratorio prevede la preparazione da parte del docente di alcuni "pre storytelling tasks", il cui scopo è favorire la motivazione e l'attenzione degli alunni.

La fase di listening è suddivisa in momenti diversi, ed è accompagnata da attività orali di chorsing, chanting and singing.

In una fase successiva verranno proposti giochi orali di completamento di frasi, riordino in sequenza con l'ausilio di flash cards, individuazione di personaggi, ambienti, eventi principali (beginning – middle and end events).

Al termine del percorso, quando la storia sarà ben padroneggiata, sarà possibile un'attività di role play.

Il laboratorio prevede anche alcune attività complementari: giochi motori, attività creative e musicali.

Spazi: aula, aula psicomotricità, giardino

Materiali: libri – materiali di facile consumo – flash cards

IL LABORATORIO DELLE EMOZIONI

Docenti: Pagani e Anatra

Progetto per classi : Prima e seconda

Gioia, paura, rabbia, disgusto e tristezza, sono loro i 5 personaggi che ci accompagneranno in questo laboratorio pedagogico. In questo percorso impareremo a conoscerle, non temerle e ad emozionarci insieme a loro!

Attività:

Il termometro delle emozioni; prima di ogni attività ci misureremo tutti insieme i nostri livelli di gioia, tristezza e rabbia;

Giochiamo con la paura:

- Attività al buio e costruzione della "Scatola Magica"; - Giochi di luci e ombre (costruzione di marionette)
- Nelle profondità degli abissi ... (attività di narrazione di storie al buio)

Sai riconoscere le emozioni: gioco "Back to Back" e "Upsidedown" (disegniamo le emozioni a testa in giù, sulla schiena del mio compagno, davanti ad uno specchio e solo con i piedi)

Il profumo delle emozioni: attraverso spezie e profumi naturali, proviamo a identificare l'emozione che ci suscita + attività artistica- sensoriale con le spezie e prodotti come curcuma, curry, zenzero, cumino, caffè, cacao, limone e arancia.

Che rabbia! lettura del libro " Che rabbia" e costruzione delle " Stress Ball" (palline di sabbia anti stress)

Gioia e le bolle di sapone: "Che cos'è per te la Felicità?" - costruzione " Bubble snake" (spara bolle con bottiglie di plastica).

PROGETTO EMOZIONI- PARTE 2 (ANATRA)

CLASSE: prime e seconde

Il laboratorio si concentrerà prevalentemente sull'espressività del corpo, cioè attività di gioco creativo che favoriscono il movimento e l'espressione delle proprie emozioni, attraverso giochi di imitazione, di corrispondenza, attività con vari materiali (giornali, palloncini, cerchi, ...), ma anche lavori organizzati a coppie o a piccolo gruppo. Lo scopo di questo progetto è quello di favorire il riconoscimento corporeo, saper l'espressione delle proprie emozioni e lo sviluppo di un lavoro di collaborazione con i pari.

Attività:

Imitando le emozioni: lettura libro "Emozioni" + gioco "il mimo delle emozioni;

Movimento colorato delle emozioni : Ogni emozione ha un colore. Giochi "circuito" -percorsi di colori differenti, e sfide a coppie e a gruppi.

5...6...7...8 impara ballando: giochiamo ballando e conosciamo il nostro corpo attraverso anche strumenti e cerchi colorati.

Ballando con la paura:

-Il "Ballo delle streghe": lettura del libro " Ballando con il buio". Affrontiamo le nostre paure ballando alla festa delle streghe. Gioco di improvvisazione e interpretazione del suono musicale;

-A scuola di danza: impariamo l'arte dell'improvvisazione e teatrale.

Twister: giochiamo con "il percorso mani e piedi" + "ballare su carta" (i bambini stanno in piedi e iniziano a muovere la parte superiore del loro corpo, spazialmente le braccia, le spalle e la testa, liberamente, con il ritmo della musica. Poi,

ognuno prende una matita e trasferisce i movimenti su un foglio di carta posto su un tavolo. Dopo un paio di minuti, tutti smettono di disegnare).

ATTIVITÀ FINALE DEL PROGETTO (Pagani e Anatra)

La caccia al tesoro di Tristezza: aiutiamo Tristezza a ritrovare la sua amica Gioia e saluto con GHIACCIOLO!!

ATTIVITÀ SI SVOLGERANNO IN CLASSE, PALESTRINA E IN GIARDINO

TIMETABLE DON MILANI

	9,00 11,00		11,00 13,00	
	GRUPPO 1	GRUPPO 2	GRUPPO 1	GRUPPO 2
14/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)	
15/06	CODINGMANIA	STORYTELLING IS FUN!	STORYTELLING IS FUN!	CODINGMANIA
16/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)	
17/06	CODINGMANIA	STORYTELLING IS FUN!	STORYTELLING IS FUN!	CODINGMANIA
18/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)	
21/06	CODINGMANIA	STORYTELLING IS FUN!	STORYTELLING IS FUN!	CODINGMANIA
22/06	CODINGMANIA	STORYTELLING IS FUN!	STORYTELLING IS FUN!	CODINGMANIA
23/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)	
25/06	CODINGMANIA	STORYTELLING IS FUN!	STORYTELLING IS FUN!	CODINGMANIA
28/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)	
29/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)	
30/06	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI)		GIROTONDO DELLE EMOZIONI (ANATRA)	
01/07	GIROTONDO DELLE EMOZIONI (PAGANI ANATRA)			

PLESSO IQBAL MASHI

ALFABETIZZAZIONE MOTORIA

Docente: Prof. Alessandro Mele

Descrizione: La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-COVID, avrà come obiettivo primario quello di sviluppare, recuperare e consolidare la socializzazione e la cooperazione, attraverso attività ludico-motorie e laboratoriali in piccoli gruppi.

Per quanto possibile, le attività saranno proposte a contatto con l'ambiente naturale e offriranno inoltre ai bambini la possibilità di "sperimentare il proprio corpo" permettendo loro nel contempo di "identificare se stessi" e di strutturare uno schema motorio adeguato.

I contenuti della proposta saranno essenzialmente legati alle attività di gioco: dai giochi di organizzazione semplice, a quelli codificati ai giochi regolamentati.

Quando:

Destinatari: studenti 3,4,5, primaria

LABORATORIO DI GIOCOLERIA E MANIPOLAZIONE DI OGGETTI PER RAGAZZI E RAGAZZE.

Docente: Ivar Mangoni

Durata: 20 ore (distribuite su 10 giorni)

Destinatari: bambini 3,4,5 primaria

Descrizione: Il laboratorio ha lo scopo di introdurre i concetti basilari della giocoleria e far capire che ognuno può avere la capacità di relazionarsi sia con attrezzi di giocoleria sia con oggetti vari. Il laboratorio si svolgerà con i principi di lancio, equilibrio, prese e rotolamento sul corpo. Gli attrezzi utilizzati saranno palline, sfera contact, diavolo, clavette, piccoli piatti e sacchetti.

Giorno 1: Attraverso l'utilizzo di una pallina si esploreranno le possibilità di lanci e riprese dell'oggetto sopraccitato. Dopo si proseguirà nella comprensione di come fare equilibri nelle parti del proprio corpo con la pallina.

Giorno 2: Si parte dai concetti del giorno 1 provando ad introdurre a seconda e la terza pallina. Obiettivo è fare giocoleria classica con tre palline.

Giorno 3: Si approfondiranno le diverse possibilità di fare giocoleria, cioè, i trick più semplici e le nozioni basilari della scrittura numerica della giocoleria (siteswap)

Giorno 4: Utilizzo della sfera contact, esplorando maggiormente i diversi modi di far rotolare e equilibrare una sfera nel proprio corpo.

Giorno 5: Utilizzo delle clavette. Le cose imparate nei primi 4 giorni con le palline saranno sostituite con le clavette.

Giorno 6: Utilizzo del Diavolo, piccoli piatti e sacchetti. Come fare giocoleria con questi altri oggetti.

Giorno 7: Ritrovare il proprio stile, ovvero ognuno identificherà qual è il suo attrezzo preferito e rimarrà più tempo con questo attrezzo provando a fare una propria sequenza di movimenti e tricks.

Giorno 8: Sviluppo della Giocoleria di gruppo. Come fare cambi, lanci tra più persone: il passing.

Giorno 9: Creare una routine di allenamento e metterla in pratica. Si parte da una pratica individualizzata attraverso l'attrezzo scelto e il proprio stile o identificazione dei vari tipi di movimenti.

Giorno 10: Rappresentazione di ogni sequenza di giocoleria imparata nel percorso del laboratorio. Inoltre, si imparerà a scoprire di più la giocoleria attraverso internet e a promuovere un proprio sviluppo al termine del laboratorio.

I ragazzi con disabilità possono inserirsi nel percorso del laboratorio poiché il tutto sarà strutturato in base alla possibilità di ognuno.

ALL ON STAGE

Docente: Mirko Luppi

Destinatari: alunni scuola primaria

Aspetti didattici e formativi: Il teatro e le attività ad esso connesse sono uno strumento e non un prodotto fine a se stesso. Grazie alla sua pratica è possibile sviluppare e promuovere la socializzazione e la capacità di collaborazione nel gruppo, che, come sappiamo, sono tra le priorità da implementare quest'anno nei bambini.

Sviluppare e potenziare l'espressività e la creatività attraverso l'uso del corpo e della voce, migliorare l'autostima, l'autonomia, e la capacità di comunicare, aiutare la conoscenza del proprio essere e delle proprie emozioni, lo sviluppo delle capacità di ascolto, di concentrazione e di memoria sono gli obiettivi prioritari di un laboratorio di teatro.

Se a questo poi si aggiungono gli obiettivi specifici della lingua inglese, si avrà un miglioramento anche di altre abilità, quali la fluency, il lessico, le strutture grammaticali e, non ultimo, la motivazione ad avvicinarsi o a guardare con nuovi occhi una lingua straniera.

Quindi: quale veicolo è meglio della musica e dell'impersonare personaggi diversi per acquisire conoscenze in un'altra lingua?

Descrizione: saranno veicolati in base all'età dei bambini. Si prevedono due possibili

copioni, uno per il primo ciclo della scuola primaria e uno per il secondo ciclo. Entrambi i copioni prenderanno in considerazione le strutture grammaticali e il lessico già in possesso dei bambini e a questo affiancheranno conoscenze nuove che verranno acquisite grazie alla corporeità e alla musica. L'intento è quello di promuovere la memorizzazione di strutture grammaticali proprio grazie all'impiego del teatro.

I copioni verranno definiti e declinati in base ai gruppi che verranno presentati all'operatore, in base cioè alle reali necessità dei gruppi e dei bambini che li compongono.

Risultati attesi: messa in scena di un piccolo spettacolo in lingua inglese. Nel caso non

fosse possibile far partecipare le famiglie, lo spettacolo potrebbe essere ripreso

Durata: 20 ore

LA FABBRICA DELLE IDEE

Docente: Prof. Lucia Foti

Destinatari: studenti primaria

Descrizione: Attraverso le attività laboratoriali proposte, i bambini potranno lavorare singolarmente e in piccoli gruppi, al fine di raggiungere determinati obiettivi prediligendo la forma ludica. In realtà, così facendo si favoriranno i processi di socializzazione, integrazione, comunicazione e di compartecipazione. Le singole attività creative, sono state pensate al fine di valorizzare le capacità e le potenzialità del singolo, ma soprattutto al soddisfacimento dei singoli bisogni dei piccoli. Durante le attività si darà ampio spazio all'espressione personale, tanto da far emergere sia particolari qualità espressive e sia difficoltà nelle abilità manuali. Pittura, decorazione, manipolazione e costruzioni saranno le principali tecniche adottate in questo laboratorio creativo al fine di stimolare fantasia e creatività per guidare i bambini alla cooperazione e soprattutto alla condivisione delle proprie idee. Accogliere, educare ed orientare saranno gli intenti per sostenere la formazione e l'educazione dei piccoli, al fine di renderli più autonomi e indipendenti, attraverso metodi di insegnamento che li educino alla cooperazione, alla generosità, al rispetto del prossimo e li orientino in base alle loro propensioni alla realizzazione di lavoretti creativi che stimolino e dimostrino le loro capacità ed attitudini.

TIMETABLE IQBAL MASIH

	9-11	11-13	14.30-16.30
LUNEDÌ 14/06	1)FABBRICA DELLE IDDE; 2)MY OWN STYLE	1)FABBRICA DELLE IDDE; 2)MY OWN STYLE	ALFABETZ. MOTORIA
MARTEDÌ 15/06	MY OWN STYLE	MY OWN STYLE	FABBRICA DELLE IDEE
MERCOLEDÌ 16/06	All on stage- teatro in inglese	Giocoleria	1) ALFABETIZ. MOTORIA; 2)MY OWN STYLE

GIOVEDÌ 17/06	MY OWN STYLE	MY OWN STYLE	ALFABETIZ. MOTORIA
VENERDÌ 18/06	All on stage- teatro in inglese	GIOCOLERIA	1) MY OWN STYLE; 2)FABBRICA DELLE IDEE
LUNEDÌ 21/06	ALFABETIZ. MOTORIA	ALFABETIZ. MOTORIA	GIOCOLERIA
MARTEDÌ 22/06	MY OWN STYLE	MY OWN STYLE	FABBRICA DELLE IDEE
MERCOLEDÌ 23/06	All on stage- teatro in inglese	ALFABETIZ. MOTORIA	ALFABETIZ. MOTORIA
GIOVEDÌ 24/06	GIOCOLERIA	All on stage- teatro in inglese	FABBRICA DELLE IDEE
VENERDÌ 25/06	FABBRICA DELLE IDEE	ALFABETIZ. MOTORIA	All on stage- teatro in inglese
LUNEDÌ 28/06	All on stage- teatro in inglese	FABBRICA DELLE IDEE	ALFABETIZ. MOTORIA
MARTEDÌ 29/06	FABBRICA DELLE IDEE	ALFABETIZ. MOTORIA	All on stage- teatro in inglese
MERCOLEDÌ 30/06	FABBRICA DELLE IDEE	All on stage- teatro in inglese	GIOCOLERIA
GIOVEDÌ 1/07	All on stage- teatro in inglese	GIOCOLERIA	
VENERDÌ 2/07	All on stage- teatro in inglese		