



**Ministero dell'Istruzione, Università, Ricerca
Istituto Comprensivo B. Colleoni - URGANO**

Via dei Bersaglieri, 68 – 24059 URGANO

TEL. 035 892096

C.M.: BGIC8AA007 – C.F.: 95200700169

E-MAIL bgic8aa007@istruzione.it – PEC bgic8aa007@pec.istruzione.it

Sito: www.icurgnano.edu.it

PROPOSTE PON ESTATE 2022

“TUTTO COL GIOCO, MA NIENTE PER GIOCO!”

SCUOLA SECONDARIA

Tutti i moduli qui presentati hanno la durata di 30 ORE e si svolgono in orario antimeridiano **dalle 8.00 alle 13.00** per un periodo che va dal 13 giugno al 22 luglio presso il Campus di Urganò

N.B. Tutti i moduli verranno attivati se raggiungeranno un numero minimo di 15 iscritti. A raggiungimento invece del n° massimo previsto (25 studenti) si procederà per sorteggio, tra le iscrizioni pervenute entro i termini indicati .

AI MODULI QUI ELENCATI POSSONO ISCRIVERSI TUTTI GLI STUDENTI DELL'ISTITUTO DALLA CLASSE PRIMA ALLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO. GLI STUDENTI IMPEGNATI NELL'ESAME DI LICENZA POTRANNO ISCRIVERSI E SARANNO ESONERATI DAL CORSO I GIORNI DELL'ESAME.

Organizzazione settimanale delle proposte (orario: 8.00-13.00)

	1^ CLASSE	2^ CLASSE	3^CLASSE
Lunedì	Ri-prendiamoci		
Martedì	Parole in cloud		
Mercoledì	Play...in english		
Giovedì	La voce del Campus		
venerdì	Fumetti in gioco		

Giorno di svolgimento	Titolo del modulo	Date di svolgimento dei corsi *	Breve descrizione
Lunedì	“Ri-prendiamoci”	13 – 20 – 27 giugno 4 – 11 – 18 luglio	Il modulo intende avvicinare lo studente all'esperienza dei multimedia con un approccio critico e “professionale, ma anche ludica, affrontando la tematica del “riprendersi” nella sua duplice accezione. Da una parte si intende riprendere se stessi come persone attraverso la scrittura di un racconto con elementi satirici e di caricatura, dall'altra si intende riprendersi con un mezzo video per vedersi. I ragazzi vivranno due momenti caratterizzati da due narrazioni differenti: 1. la descrizione di se stessi attraverso il metodo “tradizionale” del racconto con testi e parole; 2. La rappresentazione di se stessi attraverso una sequenza di fotografie (autoscatto/selfie) in stop

			<p>motion con strumenti molto comuni: fotocamera smartphone e tablet. Gli studenti adatteranno un racconto ai contemporanei strumenti digitali, scoprendo che stanno replicando in modo innovativo quanto si faceva anni fa, nei tradizionali cartoni animati, attraverso lo scorrere rapido dei disegni per creare una storia animata.</p> <p>La valutazione del modulo avverrà attraverso l'elaborazione del project work.</p>
Martedì	Parole in cloud	<p>14 – 21 – 28 giugno 5 – 12 – 19 luglio</p>	<p>Il modulo intende avvicinare la scrittura legandola alla ricoperta del fumetto (parole nelle nuvole) inteso come tecnica narrativa che lega la rappresentazione del disegno alle parole, anche onomatopoeiche. Il lavoro da svolgere è la riappropriazione di un linguaggio sempre più difficile da decifrare: oggi immagine e poche parole sono intrise di significati. Lo studente deve essere in grado di comprendere e governare questa possibilità. Al termine della creazione del fumetto il ragazzo sarà invitato a dare vita al personaggio del fumetto realizzando un manufatto antropomorfo o meno attraverso la modellizzazione. Il gruppo classe sarà quindi invitato a dividersi in piccoli gruppi. Ogni piccolo gruppo elaborerà un fumetto rappresentativo di un'emozione vissuta: i vari manufatti interpreteranno il fumetto. Lo studente potrà esperire una pluralità di forme artistiche: il racconto, il disegno, la scultura e le tecniche video.</p>
Mercoledì	Play... in english	<p>15 – 22 – 29 giugno 6 – 13 – 20 luglio</p>	<p>Ai ragazzi della scuola secondaria di I grado verranno proposti giochi in inglese in cui potranno divertirsi, imparando nello stesso tempo e mettendo in pratica le conoscenze acquisite durante l'anno o apprese spontaneamente. Lo studio di una lingua straniera non può essere completo se non la si applica in contesti di vita quotidiana.</p> <p>Sono previsti giochi di società, pub quiz, e momenti di interazione che permetteranno ai nostri studenti di avere un piccolo assaggio di come l'inglese sia utile per giocare, socializzare e divertirsi. Giochi da tavolo o giochi in squadra, ma anche laboratori didattico-creativi in lingua inglese per stimolare i ragazzi all'apprendimento della lingua straniera anche attraverso attività e contesti diversi da quello formale e scolastico.</p>
Giovedì	La voce del Campus	<p>16 – 23 – 30 giugno 7 – 14 – 21 luglio</p>	<p>In continuità con quanto svolto negli anni precedenti la pandemia, si pensa di allestire una redazione giornalistica nella quale i ragazzi, organizzati in gruppi, lavorano per pubblicare un giornale del campus, con articoli legati alla realtà estiva dei diversi plessi dell'Istituto o a temi di interesse decisi dai ragazzi, anche che riguardano esperienze estive presenti sul territorio. Il Giornale verrà edito in forma digitale creando un blog di scuola con contenuti multimediali attivi, rendendo scaricabili dei file PDF dal sito.</p> <p>La redazione sarà formata da ragazzi della secondaria di secondo grado e della primaria che,</p>

			in base agli articoli dalla realizzare lavoreranno in gruppi misti o per fascia di età.
venerdi	Fumetti in gioco	17 – 24 giugno 1- 8– 15 – 22 luglio	Il modulo intende approcciare, in modo ludico e divertente, la scrittura legandolo alla riscoperta del fumetto inteso come tecnica narrativa che lega la rappresentazione del disegno alle parole, anche onomatopeiche. Il lavoro da svolgere è la riappropriazione di un linguaggio sempre più difficile da decifrare: oggi immagine e poche parole sono intrise di significati. Lo studente deve essere in grado di comprendere e governare questa possibilità. Al termine della creazione del fumetto il ragazzo sarà invitato a dare vita al personaggio del fumetto. Durante questo Laboratorio, i ragazzi apprenderanno tutte le tecniche per realizzare una storia a fumetti: dal character design dei personaggi, ai balloon e alle espressioni, per poi passare alle ambientazioni, alle inquadrature, allo storyboard fino all'inchiostrazione, per vedere il fumetto creato nascere sotto le proprie mani.

Solo per i ragazzi di classe prima

Giorno di svolgimento	Titolo del modulo	Date di svolgimento dei corsi *	Breve descrizione
	Raccontiamo...ci con le storie ..sotto le stelle!	5 pomeriggi e serate tra maggio e giugno (prima del termine delle lezioni didattiche) dalle 17.00 alle 23.00	<p>Il modulo prevede attività che ruotano attorno al tema "Giochiamo con le storie", intese sia come narrazioni immaginarie, sia come momenti di scoperta e di osservazione della volta celeste.</p> <p>Le storie possono essere il punto di partenza per coinvolgere i destinatari del modulo in attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -narrazione drammatizzata di storie mitologiche legate al mondo stellare. -drammatizzazioni: costruzione di rielaborazioni personali o in piccolo gruppo attraverso produzione di semplici "copioni" recitativi. <p>Tra fantasia e realtà, tra mitologia e astronomia, i ragazzi verranno stimolati verso il mondo misterioso e fantastico di stelle e costellazioni, comprendendo i moti del cielo e dei corpi celesti, acquisendo i fondamenti dell'orientamento e viaggiando nello spazio. Tra una narrazione e l'altra verranno accompagnati alla lettura ad occhio nudo del cielo per illustrare forma ed estensione delle costellazioni, spiegare le apparenze degli astri e i contenuti principali della geografia astronomica. Il tutto sarà accompagnato dall'osservazione diretta ed individuale attraverso i telescopi degli oggetti celesti più caratteristici visibili nella serata prescelta: Luna, pianeti, stelle colorate e stelle doppie, nebulose gassose, ammassi stellari, residui di supernova e galassie. Dove il fascino dell'universo ispira storie e racconti oltre il reale...</p>

*Per esigenze di tipo organizzativo le date potrebbero subire qualche lieve variazione.

Giorno di svolgimento	Titolo del modulo	Date di svolgimento dei corsi *	Breve descrizione
	“Esploratori...in cammino”	SABATO 2 LUGLIO DALLE 15.00 ALLE 19.00 DA SABATO 16 LUGLIO A DOMENICA 17 LUGLIO DALLE ORE 15.00 DEL SABATO ALLE ORE 17 DELLA DOMENICA: ATTIVITA' DI SCOUTISMO CON PERNOTTAMENTO IN TENDA (<u>PER CHI LO DESIDERA</u>) PRESSO LA STRUTTURA DEL CAMPUS.	<p>Lo scoutismo è una delle poche attività giovanili capaci di unire attività fisica, educazione alla cittadinanza e divertimento; inoltre propone un modello di ‘perfezionamento di sé’ basato non sulla competizione, bensì sulla collaborazione e l’autocontrollo. Stimola il senso dell’avventura e della ricerca, unito alla crescita personale, al di là di ogni barriera, e all’espressione di sé.</p> <p>Offre un modello di sviluppo dell’individuo e di partecipazione collettiva paritario, poiché non vi sono discriminazioni di sesso, religione, orientamento politico, ceti o altro.</p> <p>Durante il laboratorio i ragazzi, apprenderanno attraverso l’esplorazione sul territorio tecniche che riguardano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il pionierismo (nodi e legature, tende, costruzioni.) - La topografia (orienteering, cartina, bussola) - Il campeggio (sostenibilità, piante, animali, costellazioni) - La all’aria aperta (camminare, bivaccare...) <p>Proveranno l’esperienza di cimentarsi in giochi all’aperto, bensì poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branca ESPLORATORI. Le attività si svolgeranno in gruppo e con modalità di PEER TO PEER, in cui ciascuno riceverà un incarico ben definito all’interno del gruppo. L’approccio cooperativo, basato sulla mediazione tra pari, è di base all’intero modulo. Il modulo prevede eventi e situazioni che stimolino l’attenzione, la curiosità e la motivazione dei partecipanti</p>

SCUOLA PRIMARIA

Tutti i moduli qui presentati hanno la durata di 30 ORE e si svolgono in orario antimeridiano **dalle 9.00 alle 12.00 per un periodo che va dal 13 giugno al 21 luglio**, organizzati in 2 giorni alla settimana (ad eccezione del modulo "La Voce del Campus" che si svolge per un giorno alla settimana dalle ore 8.00 alle ore 13.00 insieme ai ragazzi della scuola secondaria) .

N.B. Tutti i moduli verranno attivati se raggiungeranno un numero minimo di 15 iscritti. A raggiungimento invece del n° massimo previsto (25 studenti) si procederà per sorteggio, tra le iscrizioni pervenute entro i termini indicati .

AI MODULI QUI ELENCATI POSSONO ISCRIVERSI TUTTI GLI STUDENTI DELL'ISTITUTO DELLA SCUOLA PRIMARIA DI URGANO E BASELLA, PURCHE' APPARTENENTI ALLE CLASSI INDICATE.

Organizzazione settimanale delle proposte per fasce d'età (orario 9.00-12.00):

	1^ CLASSE	2^ CLASSE	3^CLASSE	4^ CLASSE	5^ CLASSE
LUNEDI'	La lanterna magica ...laboratorio per i più piccoli (sede Basella)	Raccontiamoci...giocando con le storie			
		La lanterna magica ...laboratorio per i più piccoli (sede Basella)	English is fun 2! (sede Basella)		
MARTEDI'	English is fun 1!		Raccontiamoci...giocando con le storie		
			English is fun 1!	La lanterna magica	
MERCOLEDI'	Giocando s'impara...il mondo		Giocando s'impara...il mondo		
			Ri-prendiamoci in gioco 1		
	La lanterna magica ...laboratorio per i più piccoli (sede Basella)		La lanterna magica ...laboratorio per i più piccoli (sede Basella)		
GIOVEDI'	English is fun 1!		English is fun 1!		La Voce del Campus
			La lanterna magica		
VENERDI'	Giocando s'impara...il mondo		Giocando s'impara...il mondo	English is fun 2! (sede Basella)	
			Ri-prendiamoci in gioco 1		

Giorno di svolgimento	Titolo del modulo	Date di svolgimento dei corsi *	Breve descrizione	Target	Sede del corso
Lunedì e mercoledì	La lanterna magica ...laboratorio per i più piccoli	13 – 15 – 20 – 22 – 27 – 29 giugno 4 – 6 – 11 – 13 luglio	Tutto ciò che un bambino memorizza, resterà nella sua memoria e formerà la sua personalità. Dipende da noi adulti passare ai bambini quei dati che li aiuteranno a capire e a vivere con gli altri in modo creativo.” Bruno Munari Il laboratorio di fotografia che proponiamo prende spunto da questo concetto e cerca di avvicinare i bambini alla fotografia attraverso un corso d’educazione all’immagine. Utilizzando le regole del linguaggio visivo e della fotografia capiremo come comunicare un messaggio con le immagini.	1 [^] - 2 [^] - 3 [^] classe	Primaria Basella
Lunedì e martedì	Raccontiamo...ci, giocando con le storie	13 – 14 – 20 – 21 – 27 – 28 giugno 4 – 5 – 11 – 12 luglio	L’utenza scolastica è caratterizzata dalla presenza, soprattutto nel plesso di Urgnano, di numerosi alunni non nati in Italia o con genitori non nati in Italia: questo implica che l’esperienza scolastica in una lingua non sempre parlata in famiglia sia più faticosa e talvolta frustrante. Una parte di questi alunni necessita di attività di rinforzo della conoscenza della lingua italiana sia per la comunicazione quotidiana che per affrontare l’impegno scolastico. Il modulo prevede attività che ruotano attorno al tema “Giochiamo con le storie”, intese sia come narrazioni immaginarie, legate all’infanzia, che come filo conduttore di tematiche attinenti i vissuti emotivi. Le storie possono essere il punto di partenza per coinvolgere i destinatari del modulo in attività di: -narrazione drammatizzata di storie classiche della tradizione italiana, ma anche dei diversi paesi di origine dei ragazzi; -drammatizzazioni: costruzione di rielaborazioni personali o in piccolo gruppo attraverso produzione di semplici “copioni” recitativi.	3 [^] - 4 [^] - 5 [^] primaria	Campus
Lunedì e venerdì	English is fun 2	13 – 17 – 20 – 24 – 27 giugno 1 – 4 – 8 - 11 – 15 luglio	Negli anni pre-pandemia, nel nostro istituto si sono succedute numerose iniziative sia di formazione per i docenti di lingua inglese, che direttamente rivolte all’utenza (Progetto City Camp al termine dell’anno scolastico) volte a diffondere esperienze di insegnamento-apprendimento della lingua inglese con modalità ludiche e affettivamente coinvolgenti, dunque efficaci e motivanti. Le proposte di questo modulo si ispirano alla metodologia Clil che,	4 [^] - 5 [^] primaria	Primaria Basella

			<p>attraverso un'ampia varietà dei contesti di apprendimento, permette che la lingua inglese possa veicolare apprendimenti anche di tipo contenutistico: la grande potenzialità di questa metodologia risiede nel fatto che si sollecitano e si potenziano in maniera integrata capacità cognitive, competenze comunicative, capacità analitiche e di tipo riflessivo. In questo modo, gli apprendimenti anche di tipo contenutistico vengono "messi in gioco" in un contesto ad alto coinvolgimento, ricco di novità, ad alto grado di interazione comunicativa e vengono dunque acquisiti come parte di un apprendimento esperienziale ricco.</p>		
Martedì e giovedì	English is fun 1	14 – 16 – 21 – 23 – 28 – 30 giugno 5 – 7 – 12 – 14 luglio	<p>Negli anni pre-pandemia, nel nostro istituto si sono succedute numerose iniziative sia di formazione per i docenti di lingua inglese, che direttamente rivolte all'utenza (Progetto City Camp al termine dell'anno scolastico) volte a diffondere esperienze di insegnamento-apprendimento della lingua inglese con modalità ludiche e affettivamente coinvolgenti, dunque efficaci e motivanti.</p> <p>Le proposte di questo modulo si ispirano alla metodologia Clil che, attraverso un'ampia varietà dei contesti di apprendimento, permette che la lingua inglese possa veicolare apprendimenti anche di tipo contenutistico: la grande potenzialità di questa metodologia risiede nel fatto che si sollecitano e si potenziano in maniera integrata capacità cognitive, competenze comunicative, capacità analitiche e di tipo riflessivo. In questo modo, gli apprendimenti anche di tipo contenutistico vengono "messi in gioco" in un contesto ad alto coinvolgimento, ricco di novità, ad alto grado di interazione comunicativa e vengono dunque acquisiti come parte di un apprendimento esperienziale ricco.</p>	1 [^] - 2 [^] - 3 [^] primaria	Campus
Martedì e giovedì	La lanterna magica ...laboratorio per i più grandi	14 – 16 – 21 – 23 – 28 – 30 giugno 5 – 7 – 12 – 14 luglio	<p>Tutto ciò che un bambino memorizza, resterà nella sua memoria e formerà la sua personalità. Dipende da noi adulti passare ai bambini quei dati che li aiuteranno a capire e a vivere con gli altri in modo creativo." Bruno Munari</p> <p>Il laboratorio di fotografia che proponiamo prende spunto da questo concetto e cerca di avvicinare i bambini alla fotografia attraverso un corso d'educazione all'immagine.</p> <p>Utilizzando le regole del linguaggio visivo e della fotografia capiremo come comunicare un messaggio con le immagini.</p>	4 [^] - 5 [^] primaria	Campus

Mercoledì e venerdì	Giocando s'impara il mondo	15 – 17 – 22 – 24 – 29 giugno 1 – 6 – 8 – 13 – 15 luglio	<p>Proprio grazie ai giochi, è possibile esperire la matematica come disciplina d'idee, ragionamenti, spirito critico associata ad un adeguato senso di autoefficacia.</p> <p>In questo modulo le attività ruotano attorno al gioco inteso come mediatore didattico per lo sviluppo di competenze logiche, di programmazione del pensiero, di problem-solving, di collaborazione e creazione di spirito di squadra, importanti strumenti per rafforzare l'immagine di sé come persona capace.</p> <p>Le attività previste possono essere sinteticamente raggruppate in :</p> <ul style="list-style-type: none"> - giochi da tavolo (anche autoprodotti): dama e scacchi, Tangram, puzzle geometrici, mattoncini da costruzione, geopiano con elastici, memory di varie tipologie sono solo alcuni esempi di strumenti che aiutano i bambini a sviluppare capacità di pensiero, dove ragionare è più importante di ricordare e i processi sono più importanti dei prodotti. - giochi di squadra: negli ampi spazi presenti è possibile organizzare sfide con giochi a squadre in cui la condivisione costituisce l'esperienza di essere parte di un gruppo che sperimenta e si impegna in attività piacevoli. <p>La presenza di alunni con famiglie provenienti da vari paesi del mondo, costituisce inoltre una risorsa utile, valorizzando così la specificità di ciascuno all'interno del gruppo.</p>	1 [^] - 2 [^] - 3 [^] primaria	Campus
Mercoledì e venerdì	Ri-prendiamoci in gioco	15 – 17 – 22 – 24 – 29 giugno 1- 6 – 8 – 13 – 15 luglio	<p>Il modulo intende avvicinare lo studente all'esperienza dei multimedia con un approccio critico e "professionale, ma anche ludica, affrontando la tematica del "riprendersi" nella sua duplice accezione. Da una parte si intende riprendere se stessi come persone attraverso la scrittura di un racconto con elementi satirici e di caricatura, dall'altra si intende riprendersi con un mezzo video per vedersi.</p> <p>I ragazzi vivranno due momenti caratterizzati da due narrazioni differenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la descrizione di se stessi attraverso il metodo "tradizionale" del racconto con testi e parole; 2. La rappresentazione di se stessi attraverso una sequenza di fotografie (autoscatto/selfie) in stop motion con strumenti molto comuni: fotocamera smartphone e tablet. Gli studenti adatteranno un racconto ai contemporanei strumenti digitali, scoprendo che stanno replicando in 	3 [^] - 4 [^] - 5 [^] primaria	Campus

			modo innovativo quanto si faceva anni fa, nei tradizionali cartoni animati, attraverso lo scorrere rapido dei disegni per creare una storia animata. La valutazione del modulo avverrà attraverso l'elaborazione del project work.		
Giovedì	La voce del Campus	16 – 23 – 30 giugno 7 – 14 – 21 luglio (tutte gli incontri si svolgeranno dalle 8.00 alle 13.00)	In continuità con quanto svolto negli anni precedenti la pandemia, si pensa di allestire una <u>redazione giornalistica</u> nella quale i ragazzi, organizzati in gruppi, lavorano per pubblicare un giornale del campus, con articoli legati alla realtà estiva dei diversi plessi dell'Istituto o a temi di interesse decisi dai ragazzi, anche che riguardano esperienze estive presenti sul territorio. Il Giornale verrà edito in forma digitale creando un blog di scuola con contenuti multimediali attivi, rendendo scaricabili dei file PDF dal sito. La redazione sarà formata da ragazzi della secondaria di secondo grado e della primaria che, in base agli articoli dalla realizzare lavoreranno in gruppi misti o per fascia di età.	5 ^a primaria e alunni secondaria	Campus

*Per esigenze di tipo organizzativo le date potrebbero subire qualche lieve variazione.

Giorno di svolgimento	Titolo del modulo	Date di svolgimento dei corsi *	Breve descrizione	Target	Sede del corso
	“Il libro della giungla: piccoli lupetti all'avventura”	DAL SABATO DI 25 GIUGNO (partenza alle ore 10.00) ATTIVITA' DI CACCIA DI BRANCO CON PERNOTTAMENTO (PER CHI LO <u>DESIDERA</u>) PRESSO LA STRUTTURA DEL CAMPUS FINO A DOMENICA 26 GIUGNO (CHIUSURA ALLE ORE 16.00)	“Il segreto di ogni sana educazione è di far sì che ogni allievo impari da sé, invece di istruirlo convogliando dentro di lui una serie di nozioni in base a un sistema stereotipato. Il metodo è quello di condurre il ragazzo ad affrontare l'obiettivo di fondo della sua formazione, senza annoiarlo con troppi particolari.” Baden-Powell Obiettivo del modulo, è quello di diffondere la conoscenza dello Scoutismo tra gli studenti per riflettere sulla validità e attualità di un metodo educativo che vede il bambino come protagonista attivo della propria crescita, affiancato da adulti appositamente formati che svolgono a loro opera di educatori attenti alle necessità e ai bisogni dei ragazzi che vivono in una società in continua evoluzione. Incoraggiare la creatività nella progettazione e l'autonomia nella organizzazione e realizzazione dei lavori: queste caratteristiche, inserite nel concetto più generale “dell'imparare	3 ^a - 4 ^a - 5 ^a primaria	Campus

			<p>facendo”, sono alla base del metodo scout.</p> <p>Durante il laboratorio i bambini, apprenderanno “facendo” alcune delle tecniche che guidano questo movimento e che affascinano grandi e piccini come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche da pionieri (nodi, tende, materiali...) - Orientamento (cartina...) - Natura e ambiente (sostenibilità, piante, animali, costellazioni) - Essere in viaggio (camminare, bivaccare...) <p>Proveranno l’esperienza di cimentarsi in giochi all’aperto, bans, scenette, poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branca Lupetti, probabilmente il più importante ed efficace.</p>		
--	--	--	---	--	--