



# Piano estate

## Fase 1: Giugno (dal 17 al 30 giugno)

<b>Sede del laboratorio</b>	<b>Attività di studio finalizzate al recupero/potenziamento/approfondimento degli apprendimenti e all'orientamento</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Tempi</b>
Primaria Urganano	<b>Si diventa scrittori...leggendo</b> Classi terza, quarta e quinta primaria	Dalla lettura alla scrittura di emozioni per raccontarsi e narrarsi.	17/06 - 21/06 – 24/06 – 25/06 – 28/06 <b>Gli incontri si svolgeranno dalle 8.30 alle 10.30</b>
	<b>Giochi di conversazione e scrittura</b> Per tutti gli alunni della scuola primaria che necessitano di potenziare la lingua italiana perché non è la lingua madre	Il laboratorio è finalizzato al rinforzo delle competenze in lingua italiana per gli alunni di madrelingua non italiana. L'obiettivo è acquisire una maggiore padronanza nell'uso funzionale della lingua italiana in diversi contesti comunicativi quotidiani. Si proporranno delle attività ludiche di conversazione e di scrittura. Agli studenti verranno fornite delle schede didattiche di supporto.	17/06 – 18/06 – 21/06 – 22/06 – 28/06 dalle 10.00 alle 12.00
	<b>"Scienziati allo stagno"</b> Classi prime e seconde primaria	Conoscere l'ambiente naturale dello stagno: le sue caratteristiche, la flora e la fauna.	<ul style="list-style-type: none"><li>• 17/06/2021;</li><li>• 23/06/2021</li><li>• 24/06/2021</li><li>• 25/06/2021</li><li>• 29/06/2021</li></ul>



			<b>Gli incontri si svolgeranno dalle 8.30 alle 10.30.</b>
	<b>Attività laboratoriali utili al rinforzo e allo sviluppo degli apprendimenti</b>		
<b>Arte e creatività</b> Classi prime e seconde primaria	Attività ludiche che sviluppino la creatività dei bambini e contemporaneamente rinforzino abilità logico matematiche e linguistiche.	17 – 23 – 24 – 25 – 29 giugno	<b>Gli incontri si svolgeranno dalle 10.30 alle 12.30.</b>
<b>Laboratorio teatrale</b> Classi seconde e terze primaria	Laboratorio di teatro. Esprimersi attraverso il corpo e la voce, migliorare la capacità di ascoltare e condividere, lavorare sui testi e realizzare semplici costumi o oggetti che riguardano le storie.	17/21/23/25/28 giugno	<b>Gli incontri si svolgeranno dalle 10.30 alle 12.30.</b>
<b>Il coding</b> Classi quarte e quinte primaria	Introduzione al concetto e alla pratica del coding tramite la realizzazione di un prodotto digitale, utilizzando piattaforme ed ambienti di sviluppo online per il coding.	17 giugno 10.00 – 12.00 21 giugno 10.00 – 12.00 22 giugno 8:30 – 10:30 25 giugno 8:30 – 10:30 28 giugno 8:30 – 10:30	
	<b>Attività ludico-ricreative a carattere motorio</b>		
<b>Mi muovo...sul territorio</b> Classi terza e quarta primaria	Lettura di uno/più racconti che faranno da filo conduttore nei vari incontri. Giochi motori all'aperto ed attività di esplorazione con il corpo dell'ambiente naturale che ci circonda. Si dialogherà con il dentro e il fuori (relazionale, sensoriale, corporeo, temporale...). Cercando di incontrare, tramite il gioco e il contatto con la natura, noi stessi e l'altro, creando assonanze e sintonie molteplici.	17/06 – 21/06 – 24/06 – 25/06 – 28/06	<b>Gli incontri si svolgeranno dalle 10.30 alle 12.30</b>



		Scopriremo come la natura e le storie possono aprire le porte a creatività, possibilità, linguaggi e vissuti sempre nuovi.	
	<b>Esperienze sul territorio a carattere culturale</b>		
	<b>Service learning ...nell'orto della scuola</b> Classi prime e seconde primaria	Il laboratorio mira a trasmettere le nozioni di base e l'interesse per il giardinaggio, sia nell'ottica della coltivazione di verdure ed erbe aromatiche, sia eventualmente nell'ottica di coltivazione di fiori graditi agli insetti impollinatori; in questo modo si potrebbero approfondire, tramite focus appositi e supporti multimediali, alcuni aspetti legati all'ecologia e all'agricoltura biologica (ovviamente adattando tali argomenti alle fasce d'età interessate). L'aspetto service-learning del laboratorio potrebbe realizzarsi nella vendita, ad offerta libera, di quanto coltivato, a simulazione di un micro-sistema agricolo a km 0.	lun. 21 giugno e lun. 28 giugno dalle 9.00 alle 11.00, mentre ven. 18 giugno, ven. 25 giugno e merc. 30 giugno dalle 10.15 alle 12.15.
Primaria Basella	<b>Attività di studio finalizzate al recupero/potenziamento/approfondimento degli apprendimenti e all'orientamento</b>		
	<b>"Immagina e... crea!</b> Classi prime, seconda e terza primaria	Il laboratorio permetterà ai bambini di dare libero sfogo alla propria fantasia, inventando lo svolgimento e il finale di alcune storie date dall'adulto, o completamente create dalla fantasia dei bambini. Tale lavoro sarà accompagnato dalla costruzione di libretti ad opera dei bambini, in cui potranno dar sfogo alla loro creatività.	- 18/06/2021 dalle 14.00 alle 16.00; - 21/06/2021 dalle 14.00 alle 16.00; - 22/06/2021 dalle 14.00 alle 16.00; - 24/06/2021 dalle 14.00 alle 16.00; - 25/06/2021 dalle 14.00 alle 16.00.



	<b>Attività laboratoriali utili al rinforzo e allo sviluppo degli apprendimenti</b>		
	<b>Il coding</b> Classi quarte e quinte primaria	Introduzione al concetto e alla pratica del coding tramite la realizzazione di un prodotto digitale, utilizzando piattaforme ed ambienti di sviluppo online per il coding.	17 giugno 13.00 – 15.00 21 giugno 13.00 – 15.00 22 giugno 11:30 – 13:30 25 giugno 11:30 – 13:30 28 giugno 11:30 – 13:30
	<b>Esperienze sul territorio a carattere culturale</b>		
	<b>Un parco da scoprire...il Parco del Serio</b> Classi terza, quarta e quinta primaria	La ricchezza di avere un Parco naturale in casa a volte è sottovalutata...in questo laboratorio si scopriranno cose inaspettate, rendendo i bambini più consapevoli del loro Patrimonio.	- Lunedì 21 giugno - mercoledì 23 giugno; - giovedì 24 giugno; - venerdì 25 giugno; - mercoledì 30 giugno. <b>Tutti gli incontri si svolgono dalle 9.30 alle 11.30</b>
Secondaria ad Urgano...	<b>Attività di studio finalizzate al recupero/potenziamento/approfondimento degli apprendimenti e all'orientamento</b>		
	<b>La mia storia in viaggio</b> Per tutti gli alunni delle classi prime e seconde secondaria che necessitano di potenziare la lingua italiana perché non è la lingua madre	Il laboratorio si propone di consolidare e approfondire la conoscenza della lingua italiana come L2 attraverso un approccio di tipo ludico comunicativo e interculturale, mirando all'arricchimento reciproco attraverso un clima di dialogo e confronto all'interno del gruppo dei discenti. Il laboratorio si prefigura, quindi, come un percorso di scoperta del sé e dell'altro, favorendo lo scambio interculturale.	Lun. 21 giugno – mar. 22 giugno – mer. 23 giugno – gio. 24 giugno – ven. 25 giugno dalle 9.00 alle 11.00
	<b>Quiz, giochi logici, enigmi... sotto il sole</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Il laboratorio in oggetto prevede di riuscire a trasmettere l'idea che con la matematica ci si può anche divertire. Tramite attività, quiz e rompicapi si cercherà di mettere alla prova il	Giovedì 17/06/2021 h 10 – 12 Lunedì 21/06/2021 h 14.30 – 16.30 Mercoledì 23/06/2021 h 10 – 12 Venerdì 25/06/2021 h 10 – 12



		pensiero logico - computazionale per individuare strategie utili alla risoluzione di giochi o problemi. Si cercherà, inoltre, di approfondire/consolidare competenze che dovrebbero essere state acquisite durante gli anni scolastici passati.	Lunedì 28/06/2021 h 10 – 12
<b>Libri d'artista: lettura, scrittura e disegno...laboratorio di editoria</b> Classi prime e seconde scuola secondaria		Il laboratorio prevede la progettazione e la creazione di svariati libri d'artista, delle vere e proprie opere d'arte da sfogliare! Attraverso diverse tecniche come: il disegno, il collage, l'acquarello, la fotografia etc, gli studenti illustreranno piccoli estratti di racconti, poesie, canzoni, film all'interno di un contenitore molto particolare: il libro d'artista. Quest'ultimo nasce dalle mani del suo creatore, si presenta come un oggetto unico e inimitabile. La scelta della carta, la rilegatura, il formato, i contenuti...Chi più ne ha, più ne metta! L'obiettivo è quello di riportare alla luce l'importanza di un oggetto sempre più lasciato in secondo piano: il libro, valorizzandolo con dei contenuti provenienti dal mondo dell'arte e della letteratura.	Lunedì 21 8:00 - 10:00 Martedì 22 11.00-13.00 Venerdì 25 8:00 - 10:00 Martedì 29 8:00 - 10:00 Mercoledì 30 8:00 - 10:00
<b>Attività laboratoriali utili al rinforzo e allo sviluppo degli apprendimenti</b>			
<b>Arte ed espressività nell'era digitale</b> Classi prime e seconde scuola secondaria		Breve corso di grafica software utilizzando applicazioni disponibili gratuitamente per ogni tipo di device, introduzione all'ambiente di lavoro con nozioni base per iniziare a creare elementi grafici tramite computer o tablet. Il corso prevede la realizzazione di un logo partendo da una propria fotografia	Venerdì 18/06 8.00-10.00 Lunedì 21/06 8.00-10.00 Mercoledì 23/06 14.00-16.00 Giovedì 24/06 8.00-10.00 Venerdì 25/06 8.00-10.00



	<b>Mistery Challenge</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Il laboratorio si pone come obiettivo la stimolazione delle abilità di problem solving attraverso attività di logica, cruciverba, risoluzione di enigmi, caccia ai misteri ecc. I ragazzi dovranno mettere in campo le loro abilità di problem solving per risolvere quesiti e giungere alla soluzione di sfide per poter ottenere il trofeo di “cacciatore del mistero” e il premio. Le attività saranno pensate in crescendo: - Introduzione ai giochi di logica e di risoluzione - Attività pratiche in singolo o in squadra (escape room, caccia al tesoro, risolvi il delitto) - Creazione di un enigma da far svolgere alla squadra avversaria	17/06 18/06 21/06 24/06 25/06 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 10.00 alle 12.00</b>
	<b>Laboratorio fai da te</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	L'obiettivo è quello di applicare e consolidare le nozioni di disegno tecnico di base per creare “la casa che vorrei”, tematizzando ogni incontro su un ambiente domestico diverso: soggiorno, cucina, bagno, stanza da letto, giardino/garage. Le tavole, complete di arredo schematico, verranno realizzate durante le ore del laboratorio. <b>Materiale necessario:</b> compasso, le due squadrette, fogli da disegno tecnico quadrati, gomma, penna e matita/e.	Giovedì 17/06 ore 9.00-11.00 Venerdì 18/06 ore 9.00-11.00 Giovedì 24/06 ore 9.00-11.00 Venerdì 25/06 ore 9.00-11.00 Lunedì 28/06 ore 9.00 -11.00
	<b>Attività laboratoriali utili al rinforzo e allo sviluppo degli apprendimenti</b>		
	<b>In movimento...giochi all'aperto</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	All'interno del laboratorio si svolgeranno attività ludiche-ricreative all'aperto per	Martedì 22 Giugno Mercoledì 23 Giugno



		promuovere la collaborazione e socializzazione tra pari.	Martedì 29 Giugno dalle Mercoledì 30 Giugno <b>Tutti gli incontri si svolgono dalle 10.00 alle 12.30</b>
	<b>Esperienze sul territorio a carattere culturale</b>		
	<b>Service learning...nell'orto della scuola</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Il laboratorio mira a trasmettere le nozioni di base e l'interesse per il giardinaggio, sia nell'ottica della coltivazione di verdure ed erbe aromatiche, sia eventualmente nell'ottica di coltivazione di fiori graditi agli insetti impollinatori; in questo modo si potrebbero approfondire, tramite focus appositi e supporti multimediali, alcuni aspetti legati all'ecologia e all'agricoltura biologica (ovviamente adattando tali argomenti alle fasce d'età interessate). L'aspetto service-learning del laboratorio potrebbe realizzarsi nella vendita, ad offerta libera, di quanto coltivato, a simulazione di un micro-sistema agricolo a km 0.	Ven. 18/06 – merc 23/06 – ven. 25/06 – mar. 29/06 – mer. 30/06 <b>Tutti gli incontri si svolgono dalle 8.00 alle 10.00</b>
	<b>Cinema, fotografia e televisione</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Saranno proiettati e analizzati film a tema, immagini fotografiche e prodotti televisivi (serie tv, spot) con lo scopo di rendere accessibile ai ragazzi questi nuovi testi, di raccontare la storia di queste arti e di stimolarne la discussione	18 Giugno 21 Giugno 22 Giugno 23 Giugno 24 Giugno <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 11.00 alle 13.00</b>
	<b>Caccia alle meraviglie di Urgano: laboratorio di disegno dal vivo</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Tramite visite presso la chiesa di S. Trinità o il castello di Urgano, gli alunni potranno ascoltare le meraviglie presenti nel proprio territorio in presenza di una guida di Promo	martedì 22 giugno mercoledì 23 giugno lunedì 28 giugno martedì 29 giugno



		Urgnano e, con l'aiuto della docente che li accompagna, disegnare sul proprio taccuino dettagli di statue grottesche o riproduzioni di particolari affreschi eseguiti da famosi pittori bergamaschi.	mercoledì 30 giugno <b>Tutti gli incontri si svolgono dalle 9.00 alle 11.00</b>
Secondaria Con sede a Basella...	<b>Attività di studio finalizzate al recupero/potenziamento/approfondimento degli apprendimenti e all'orientamento</b>		
	<b>Libri d'artista: lettura, scrittura e disegno...laboratorio di editoria</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Il laboratorio prevede la progettazione e la creazione di svariati libri d'artista, delle vere e proprie opere d'arte da sfogliare! Attraverso diverse tecniche come: il disegno, il collage, l'acquarello, la fotografia etc, gli studenti illustreranno piccoli estratti di racconti, poesie, canzoni, film all'interno di un contenitore molto particolare: il libro d'artista. Quest'ultimo nasce dalle mani del suo creatore, si presenta come un oggetto unico e inimitabile. La scelta della carta, la rilegatura, il formato, i contenuti...Chi più ne ha, più ne metta! L'obiettivo è quello di riportare alla luce l'importanza di un oggetto sempre più lasciato in secondo piano: il libro, valorizzandolo con dei contenuti provenienti dal mondo dell'arte e della letteratura.	Lunedì 21 10:30 - 12:30 Martedì 22 14:00-16:00 Venerdì 25 8 - 10:30 - 12:30 Martedì 29 10:30 - 12:30 Mercoledì 30 10:30 - 12:30
	<b>Attività laboratoriali utili al rinforzo e allo sviluppo degli apprendimenti</b>		



	<b>Mistry Challenge</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	Il laboratorio si pone come obiettivo la stimolazione delle abilità di problem solving attraverso attività di logica, cruciverba, risoluzione di enigmi, caccia ai misteri ecc. I ragazzi dovranno mettere in campo le loro abilità di problem solving per risolvere quesiti e giungere alla soluzione di sfide per poter ottenere il trofeo di “cacciatore del mistero” e il premio. Le attività saranno pensate in crescendo: - Introduzione ai giochi di logica e di risoluzione - Attività pratiche in singolo o in squadra (escape room, caccia al tesoro, risolvi il delitto) - Creazione di un enigma da far svolgere alla squadra avversaria	17/06/21 18/06/21 21/06/21 22/06/21 23/06/21 <b>Tutti gli incontri si svolgono dalle 8.30 alle 10.30</b>
	<b>App-rendimento</b> Classi prime e seconde scuola secondaria	L'obiettivo del laboratorio è quello di approfondire la conoscenza di app già conosciute dai ragazzi (presenti sui loro smartphone/tablet) e/o proposte durante gli incontri per lavorare sulle aree di organizzazione/pianificazione, appunti, mappe. Inoltre, si proporrà l'utilizzo di alcune app utili anche per l'area STEM (soprattutto matematica, geometria, scienze). Verrà proposto l'utilizzo delle app partendo da situazioni/stimolo non didattiche ma esperienziali.	Incontri da 2 ore (14.30-16.30) nelle giornate del 18-21-23-25-28 giugno.



## Fase 2: Luglio

Pon in partenza ... a LUGLIO 2021 (se si raggiunge il numero di iscritti necessario)

“Tutto col gioco, ma niente per gioco”

Durata di ciascun modulo: 30 ore

Sede del corso	Nome del modulo	Target	Breve descrizione del corso
Primaria Urganano	<b>La voce del Campus...in vacanza (laboratorio di giornalismo ed editoria multimediale)</b>	4 <sup>^</sup> - 5 <sup>^</sup> primaria- medie	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. Si realizzerà anche un video giornale che sarà reso disponibile in podcast. La redazione sarà formata da ragazzi della secondaria di secondo grado e della primaria che, in base agli

10



			articoli dalla realizzare lavoreranno in gruppi misti o per fascia di età.
	<b>Il libro della giungla: piccoli lupetti all'avventura</b>	3 <sup>^</sup> -4 <sup>^</sup> -5 <sup>^</sup> primaria	<p>“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</p> <p>Obiettivo del modulo, è quello di diffondere la conoscenza dello Scouting 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 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"><li>- Tecniche da pionieri (nodi, tende, materiali...)</li><li>- Orientamento (cartina...)</li></ul>



			<ul style="list-style-type: none"><li>- Natura e ambiente (sostenibilità, piante, animali, costellazioni)</li><li>- Essere in viaggio (camminare, bivaccare...)</li></ul> 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.
	<b>Giocando s'impara...il mondo</b>	1 <sup>^</sup> -2 <sup>^</sup> primaria	<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. Le attività previste possono essere sinteticamente raggruppate in :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li><li>- 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</li></ul>



			<p>di un gruppo che sperimenta e si impegna in attività piacevoli.</p> <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>
<b>Raccontiamo...ci, giocando con le storie</b>	2 <sup>^</sup> -3 <sup>^</sup> primaria		<p>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.</p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-narrazione drammatizzata di storie classiche della tradizione italiana, ma anche dei diversi paesi di origine dei ragazzi;</li><li>-drammatizzazioni: costruzione di rielaborazioni personali o in piccolo gruppo attraverso produzione di semplici "copioni" recitativi.</li></ul>
<b>English is fun!</b>	4 <sup>^</sup> -5 <sup>^</sup> primaria		<p>Negli anni pre-pandemia, nel nostro istituto si sono succedute numerose iniziative sia di formazione per i</p>



			<p>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>
Primaria/Secondaria Basella	<b>Ri-prendiamoci in gioco!</b>	4 <sup>^</sup> - 5 <sup>^</sup> primaria- medie	<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"><li>1. la descrizione di se stessi attraverso il metodo “tradizionale” del racconto con testi e parole;</li><li>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 modo innovativo quanto si faceva anni fa, nei tradizionali cartoni animati, attraverso lo scorrere rapido dei disegni per creare una storia animata.</li></ol> <p>La valutazione del modulo avverrà attraverso l’elaborazione del project work.</p>
	<b>La lanterna magica</b>	1 <sup>^</sup> -2 <sup>^</sup> primaria	<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>
	<b>Fumetti in gioco</b>	5 <sup>^</sup> primaria – 1 <sup>^</sup> media	<p>I modulo intende approcciare, in modo ludico e divertente, la scrittura legandolo alla riscoperta del</p>



			<p>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.</p>
<p><b>Secondaria Ad Urgnano...</b></p>	<p><b>La voce del Campus...in vacanza (laboratorio di giornalismo ed editoria multimediale)</b></p>	<p>4<sup>^</sup>- 5<sup>^</sup> primaria</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. Si realizzerà anche un video giornale che sarà reso disponibile in podcast.</p>



			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.
	<b>Play..in english!</b>	Medie	<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>
	<b>Esploratori in cammino</b>	Medie	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>Offre un modello di sviluppo dell'individuo e di partecipazione collettiva paritario, poiché non vi sono discriminazioni di sesso, religione, orientamento politico, ceto 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"><li>- Il pionierismo (nodi e legature, tende, costruzioni.)</li><li>- La topografia (orienteeing, cartina, bussola..)</li><li>- Il campeggio (sostenibilità, piante, animali, costellazioni)</li><li>- La all'aria aperta (camminare, bivaccare...)</li></ul> <p>Proveranno l'esperienza di cimentarsi in giochi all'aperto, bans poiché il Gioco è uno degli Strumenti del Metodo della Branca ESPLORATORI.</p> <p>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>
--	--	--	---



## Fase 3: Settembre

### Piano estate – Settembre (preferibilmente dall'1 al 12 settembre)

Sede del laboratorio	Attività di studio finalizzate al recupero/potenziamento/approfondimento degli apprendimenti e all'orientamento	Descrizione	Tempi
Primaria Urgano	<b>Giocando con le parole e le immagini</b> Per bambini <u>in entrata</u> classi prime primaria	Giochi linguistici, metafonologici e motori rivolti ai bambini in entrata classi prime primaria. Le attività, propedeutiche all'apprendimento della letto-scrittura, saranno proposte in forma gradevole all'interno del nuovo ambiente scolastico. Attraverso scambi e giochi collaborativi il primo approccio alla nuova realtà sarà coinvolgente, costruttivo e piacevole.	2 3,7, 8 e 10 settembre dalle 9.00 alle 11.00
	<b>C'era una volta...laboratorio di lettura animata e di scrittura creativa</b> Classi prime e seconde primaria	Letture animate di un testo narrativo e costruzione del libro in cui viene ricostruita la storia attraverso illustrazioni create dai bambini e brevi didascalie scritte dai bambini (per la classe seconda) o fornite dall'insegnante (classe prima).	GIOVEDÌ 2/09 VENERDÌ 3/09 LUNEDÌ 6/09 MARTEDÌ 7/09 GIOVEDÌ 9/09 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 8.30 alle 10.30</b>
	Laboratorio di <b>"Costruzione di storie"</b> Classi terza, quarta primaria	Laboratorio per inventare e costruire racconti fantastici e per la realizzazione di manufatti finali, ovvero piccoli libri artigianali.	3, 6, 7, 8 e 9 settembre dalle 9 alle 11



	<b>Un mare di numeri</b> Classi prime e seconde primaria	Il laboratorio esplora la dimensione dei processi sintattici, cioè la comprensione delle relazioni spaziali tra le cifre che costituiscono il numero, attraverso la scoperta e la sperimentazione del concetto di decina e del valore posizionale delle cifre. Verranno proposte varie divertenti attività (combinazioni magiche, cannuce in posizione, ognuno al suo posto) per amare la matematica.	Venerdì 3 Lunedì 6 Martedì 7 Mercoledì 8 Giovedì 9 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 10.30 alle 12.30</b>
	<b>Divertirsi...con i numeri</b> Classi terza, quarta primaria	Attraverso giochi e materiale pratico, i ragazzi saranno guidati attraverso il mondo dei numeri in tutti i suoi aspetti (quantità, misura, valore...).	31 AGOSTO- 6-9-14-15 SETTEMBRE SEMPRE DALLE 14.00 ALLE 16.00
Primaria Basella	<b>Per fare arte ci vuole un albero</b> classi prime e seconde scuola primaria	Il laboratorio permetterà ai bambini di disegnare l'albero adottando diverse tecniche e con l'impiego di vari materiali, puntando l'attenzione sulle diverse parti che compongono la pianta.	1/09/2021 dalle 9:00 alle 11:00; 3/09/2021 dalle 9:00 alle 11:00; 6/09/2021 dalle 9:00 alle 11:00; 8/09/2021 dalle 9:00 alle 11:00; 10/09/2021 dalle 9:00 alle 11:00.
	<b>L'inglese divertendosi</b> Classi terze, quarte scuola primaria	Attraverso attività ludiche, attività pratiche e manuali, attività di roleplay, l'ascolto di canzoni e filastrocche, i bambini	2 settembre 2021 (giovedì) 10.00/12.00 (2h) 6 settembre 2021 (lunedì) 9.00/12.00 (3h) 8 settembre 2021 (mercoledì) 9.00/12.00 (3h)



		consolideranno la capacità di interagire oralmente in lingua inglese nel contesto di situazioni semplici e familiari, eserciteranno il repertorio lessicale e grammaticale nei diversi ambiti tematici (ad esempio numeri, colori, animali, parti del corpo, cibi, attività del tempo libero, ecc...).	10 settembre 2021 (venerdì) 10.00/12.00 (2h)
	<b>Un mondo...di emozioni</b> Per bambini classi prime in entrata	Le attività, sotto forma di laboratorio teatrale, saranno di tipo prevalentemente ludico, stimolando i bambini a comunicare e a esprimersi mediante la creatività e l'immaginazione, non solo attraverso la comunicazione verbale ma anche attraverso il corpo. Il laboratorio vuole incentivare la socializzazione, stimolare la fantasia, favorire l'instaurarsi di un clima gratificante e sereno. I piccoli protagonisti che si preparano ad affrontare un nuovo viaggio alla scuola primaria si avventureranno in questo emozionante viaggio dentro le loro emozioni.	giovedì 02/09, Martedì 07/09, giovedì 09/09, venerdì 10/09 dalle 9.00 alle 11.30
Secondaria Ad Urgnano...	<b>A caccia di numeri</b> Alunni <u>in entrata</u> classe prima secondaria	Ripresa delle attività logico matematiche in vista dell'entrata nel nuovo ordine di scuola mediante esercizi, enigmi e giochi con i numeri.	Giovedì 2, venerdì 3, lunedì 6, mercoledì 8 e venerdì 10 settembre dalle ore 8:30 alle ore 10:30.
	<b>Giochi matematici</b> Alunni prima e seconda classe scuola secondaria	"Un gioco matematico non è altro che un problema con un enunciato divertente e intrigante, che suscita curiosità e voglia di	01/09 – 3/09 – 6/09 – 08/09 – 10/09 dalle 10.00 alle 12.00



		fermarsi un po' a pensare. Meglio ancora se la soluzione, poi, sorprenderà per la sua semplicità ed eleganza. Insomma un'esperienza analoga a quella dello studio della Matematica.”	
	<b>Laboratorio di educazione cosmica</b> Alunni <u>in entrata</u> classi prime	Un viaggio entusiasmante per:  - scoprire i segreti legati al mondo scientifico (fisica e chimica); - conoscere più da vicino i segreti del mondo animale e vegetale; - sensibilizzare le nuove generazioni sulle tematiche legate al rispetto e alla tutela ambientale.	6/09/2021 7/09/2021 9/09/2021 10/09/2021 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 10.30 alle 13.00</b>
	<b>Scrivere le emozioni</b> Alunni <u>in entrata</u> classi prime, classi prime	Laboratorio di scrittura espressiva.  Riconoscere ed elencare e dare un nome alle emozioni e produrre semplici elaborati scritti per descriverle. Verrà proposto ai ragazzi un lavoro in merito al riconoscimento delle emozioni vissute e chiesto loro di descrivere episodi nei quali sono riusciti , oppure non riusciti, ad individuare ed eventualmente gestire al meglio le proprie emozioni. Verranno inoltre discusse le emozioni presenti nei ragazzi durante il passaggio dalla scuola primaria alla	Lunedì 6/09 Martedì 7/09 Mercoledì 8/09 Giovedì 9/09 Venerdì 10/09 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 8.30 alle 10.30</b>



		secondaria, aspettative, paure e dubbi. Sarà possibile inoltre, confrontarsi con compagni che già hanno vissuto da un anno questa esperienza.	
	<b>La fucina delle storie</b> Alunni prima e seconda classe scuola secondaria	Presentazione, attraverso la proposta di diversi stralci tratti da più racconti di vario genere, delle varie fasi di cui si compone un racconto; loro sintesi attraverso strumenti quali infografica ecc... Proposta graduale di alcuni esercizi di scrittura, creazione di un racconto personale	Mercoledì 1/09 Giovedì 2/09 Lunedì 6/09 Martedì 7/09 Mercoledì 8/09 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 10.30 alle 12.30</b>
Secondaria A Basella...	<b>Hello, let's play together?</b> Alunni prima e seconda scuola secondaria	Il laboratorio è volto al recupero e al rinforzo delle competenze in lingua inglese. Si darà molto spazio alla lingua parlata e si proporranno delle attività di carattere ludico (giochi, quiz a squadre, musica ...) per un maggiore coinvolgimento degli alunni.	Le attività saranno di 2 ore per incontro così calendarizzate: 2 settembre 2021 3 settembre 2021 6 settembre 2021 7 settembre 2021 9 settembre 2021 <b>Tutti gli incontri si svolgeranno dalle 10.00 alle 12.00</b>