

Istituto Comprensivo "F. Lazzarini" di Teolo

IL TALENTO DENTRO DI NOI



Nell'alleanza educativa, volta a creare una comunità educante che sostenga, alimenti e protegga la crescita dei futuri cittadini, anche la scuola, come i genitori, deve sapersi piegare e lasciarsi modellare dalle esigenze del presente attuale, tendendo al futuro cui mirano gli studenti, resi solidi e capaci, attenti e responsabili, proprio da tale cooperazione.

Il compito della scuola è arricchire gli studenti degli strumenti necessari per continuare ad apprendere e a formarsi per tutto l'arco della vita (“long life learning”), aiutandoli nel contempo a scoprire e sviluppare i propri talenti.

Questo scopo si può ottenere solo con una progettualità ampia che metta in collegamento i diversi ordini di scuola, in un percorso il più possibile organico ed unitario.

Di seguito si illustrano alcune delle numerose progettualità messe in atto per far scoprire ai nostri studenti “il talento che è dentro di loro”.

I nostri alunni sono...T.I.T.O. L.I.V.I.O.

T = TALENTUOSI

I = INGEGNOSI

T = TENERI ma anche TREMENDI... ;-)

O = OTTIMISTI ma anche ORGOGLIOSI

L. = LIBERI

I. = INTELLETTUALMENTE

V.= VIVACI

I. = INCREDIBILMENTE

O. = ORIGINALI

"La nostra scuola è unica, libera, attiva e innovativa, un luogo in cui si impara divertendosi, un luogo in cui i prof e gli alunni si scambiano opinioni, che generano nuove idee e dove tutti gli adulti collaborano con l'obiettivo di educare i ragazzi per essere adulti felici".

Scuola dell'infanzia:
colori ed emozioni

La Scuola dell'Infanzia, attrezzata con strumentazioni innovative come l'Active Floor, propone ai bambini anche attività molto concrete.

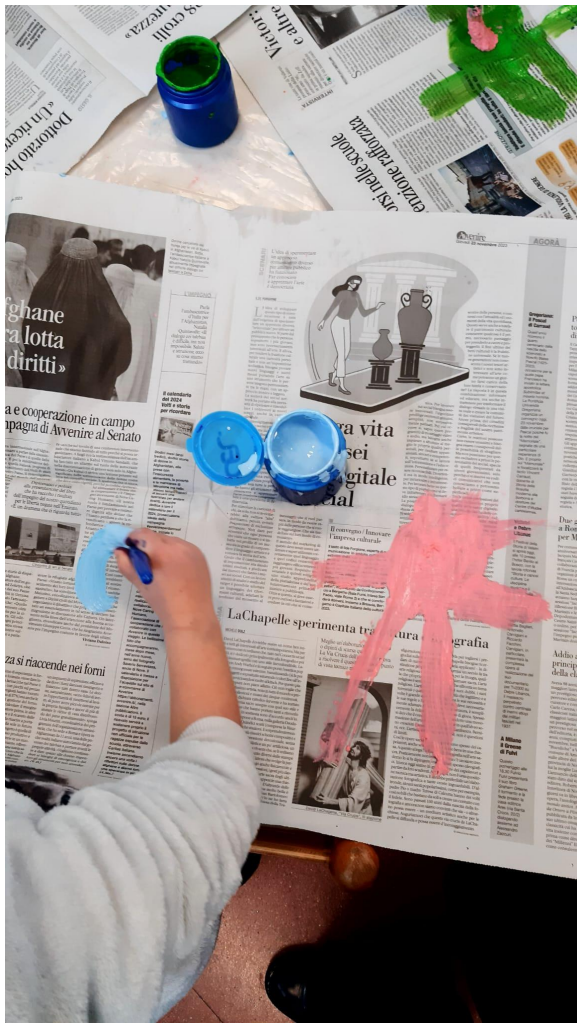
Di seguito si presentano alcune immagini volte a far scoprire le emozioni.

Partendo dalla lettura animata de "Il mostro dei colori", l'attività ha stimolato i bambini a riflettere su gioia, fiducia, calma e paura.

Successivamente i bambini hanno dato concretezza, con fantasia, a queste emozioni disegnando "i mostri delle emozioni".



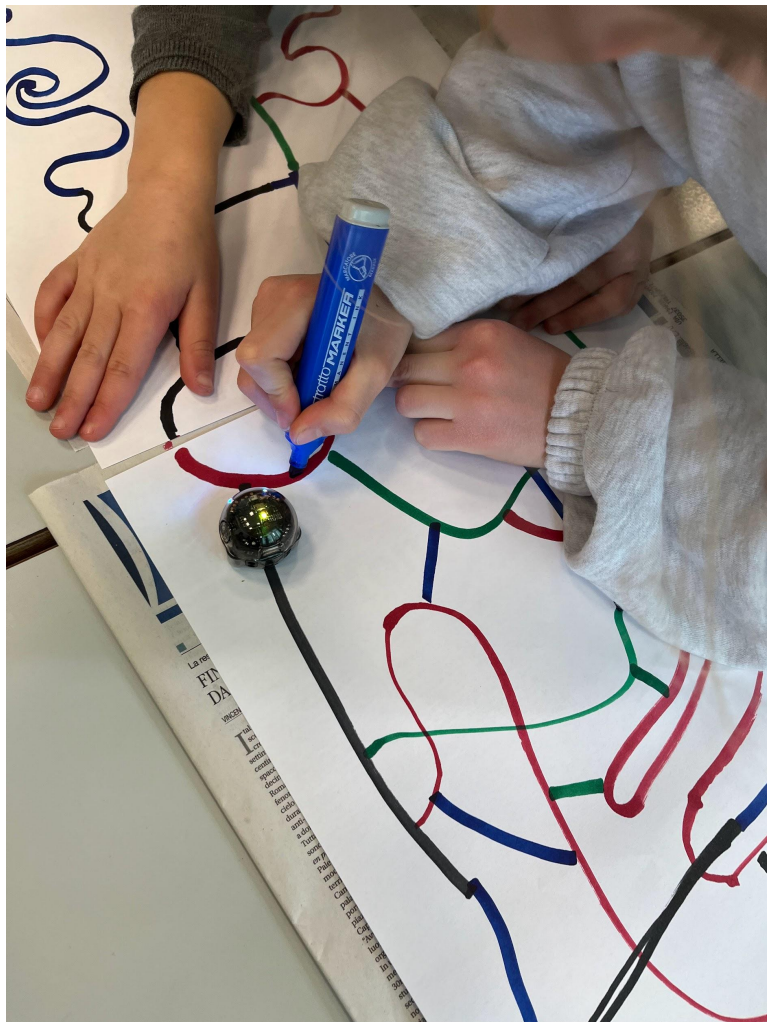




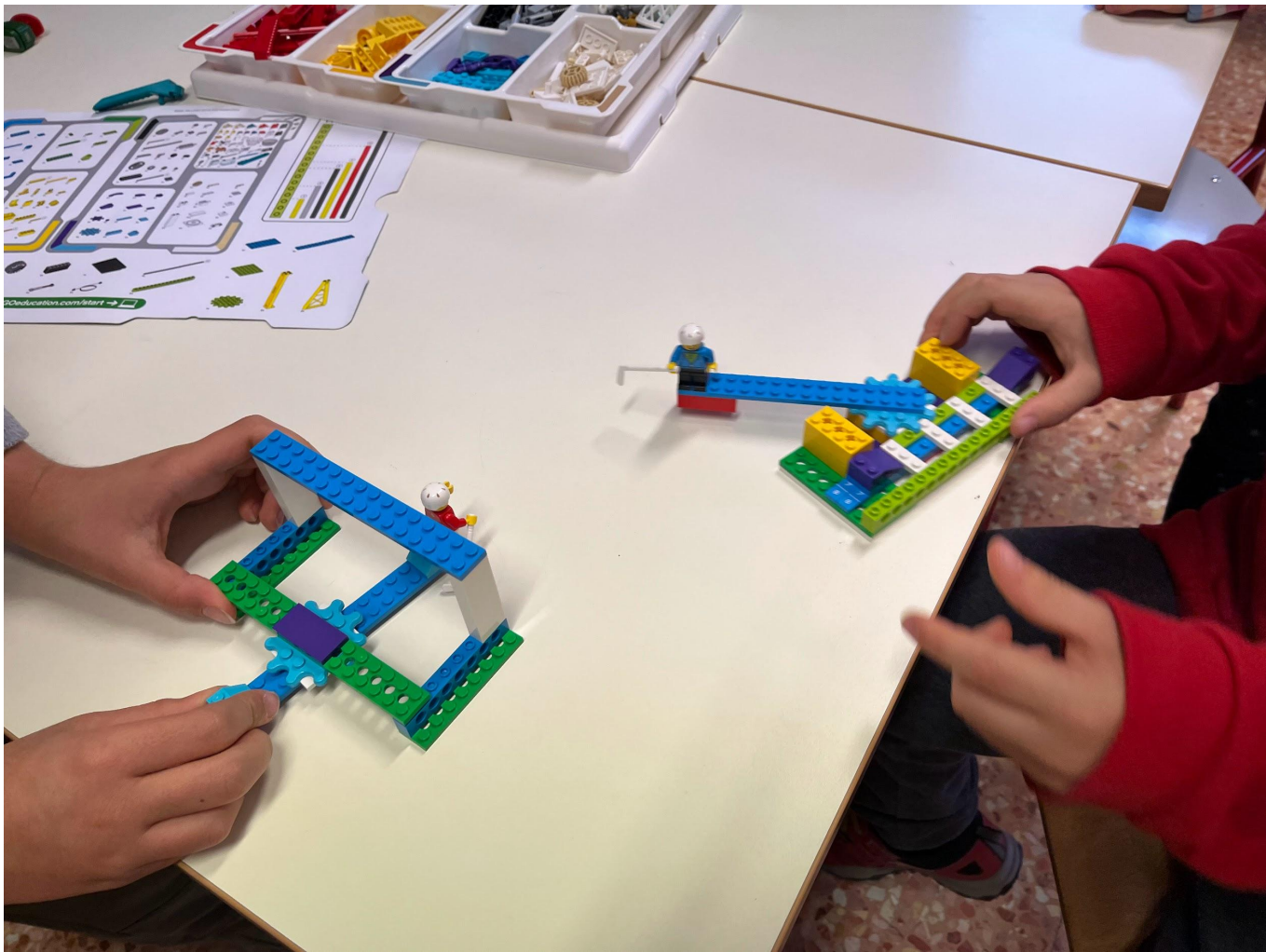
Robotica con Ozobot e Lego BricQ Motion

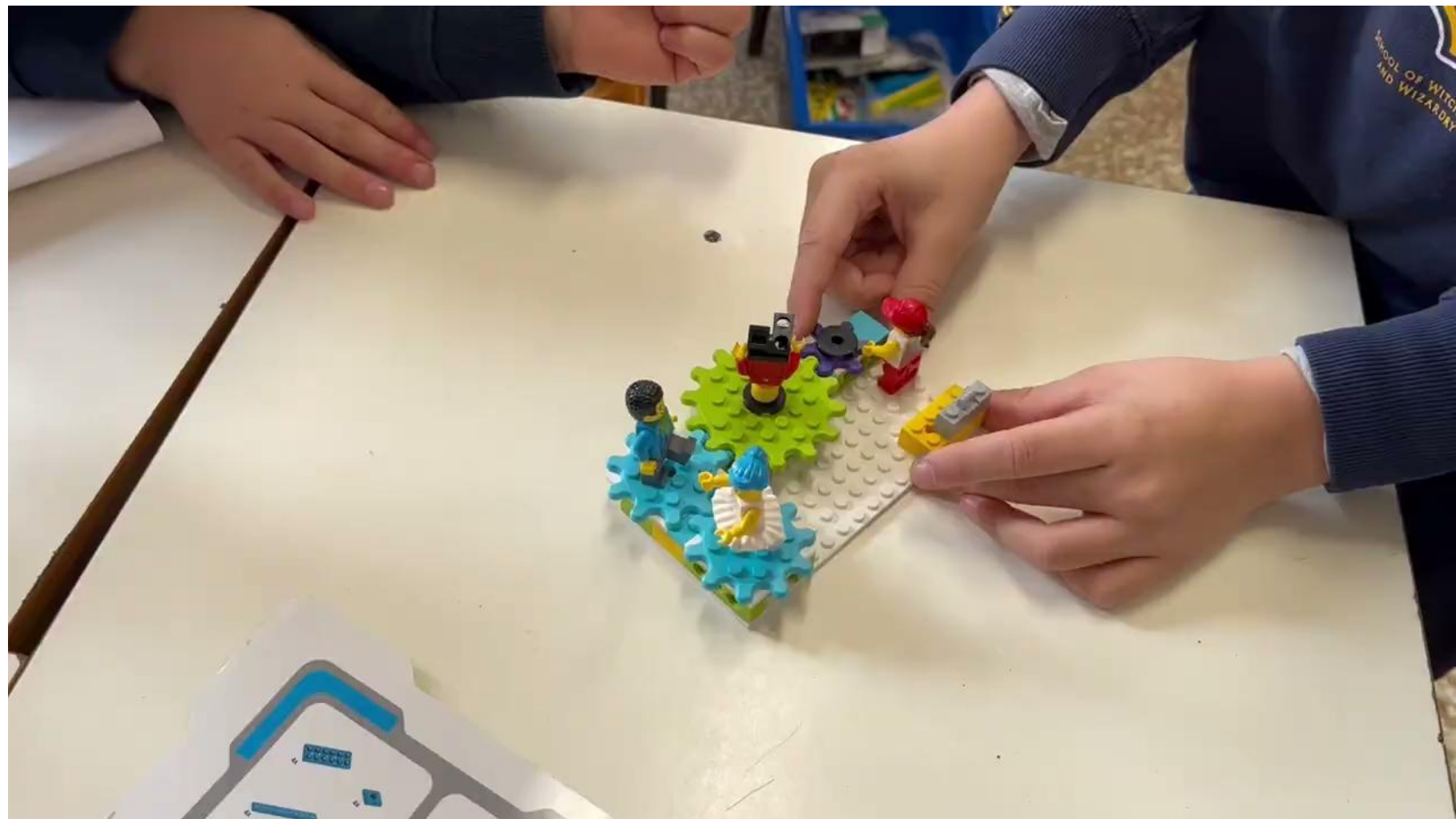
Nei laboratori di robotica, alla Scuola Primaria, gli alunni si mettono alla prova con la programmazione, sia unplugged che visuale a blocchi, sviluppando così il pensiero computazionale e affinando l'abilità riflessiva e la capacità di ipotizzare i percorsi e i prodotti finali.











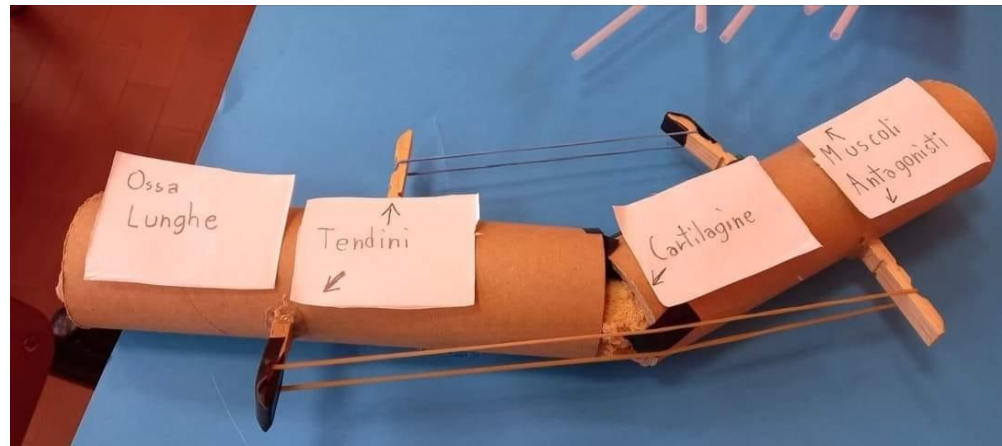
Scienze: ricerca-azione e cooperative learning

Sempre alla Scuola Primaria si svolgono delle attività volte a stimolare l'apprendimento collaborativo e creativo degli alunni.

Di seguito si riportano della foto di alcune attività in ambito scientifico: ricerca azione e cooperative learning

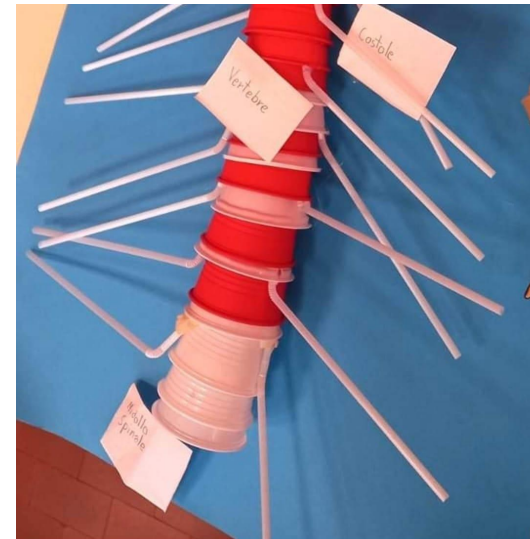


Scienze, attività di ricerca-azione



Cooperative-
learning


Scienze e arte:
costruzione
apparati corpo
umano





Cooperative-learning




Attività: intuizione categorie grammaticali senza informazioni pregresse



GIOCHIAMO ALLA

geografia

SCUOLA PRIMARIA



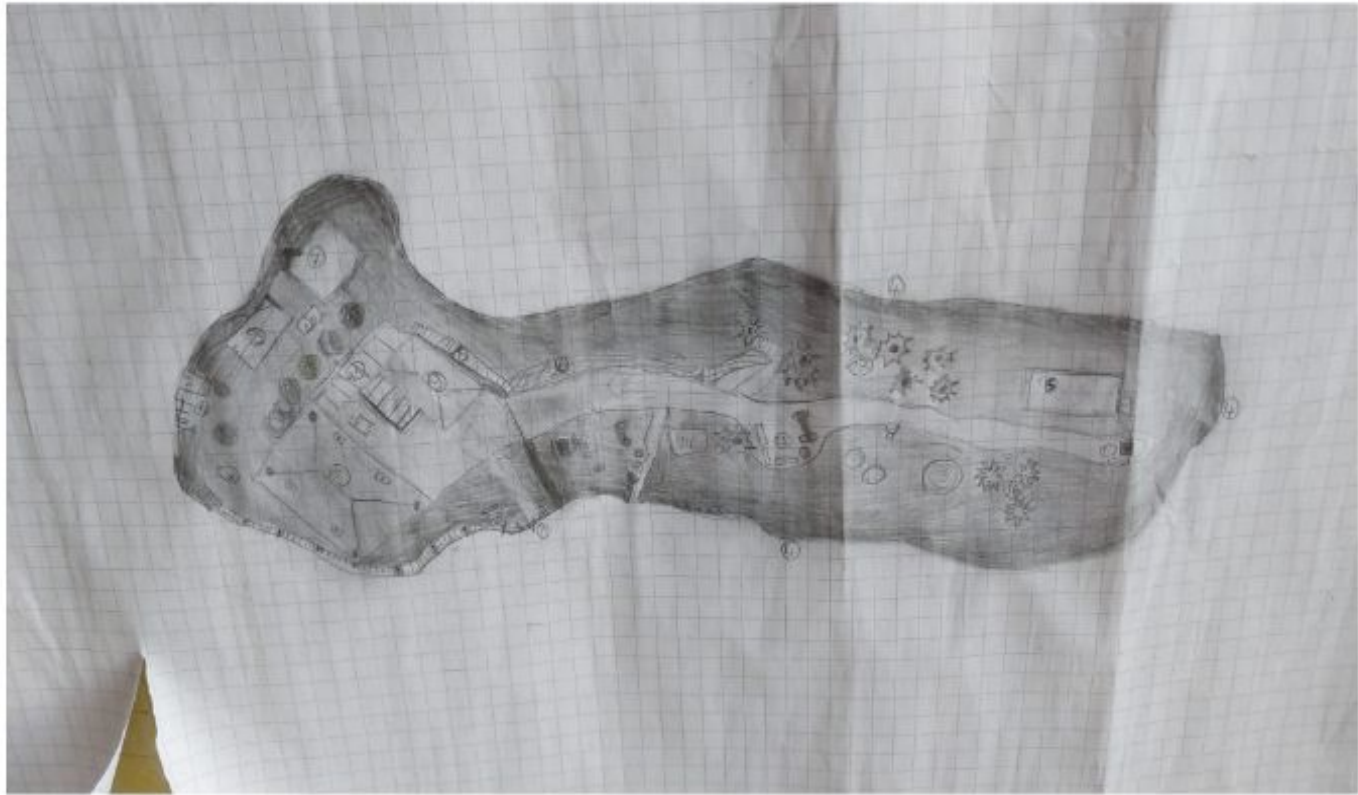


COMPITO AUTENTICO

*CREIAMO UN MAPPA PARTICOLAREGGIATA DI UN LUOGO A PARTIRE DALLA
MISURAZIONE E DALL'OSSERVAZIONE*











RAPPRESENTIAMO

LO STESSO TERRITORIO CON I MEDESIMI STRUMENTI MA

SCelta DEI PUNTI DI RIFERIMENTO


Ciascun gruppo era libero di scegliere cosa fosse necessario riportare e cosa trascurare

SCALA

Libera anche la scelta della scala di rappresentazione da utilizzare

SCelta DELLO STILE PITTORICO

Piena libertà stilistica, unica consegna la fedeltà della rappresentazione all'originale

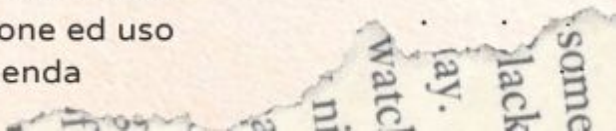


ANALISI DEGLI SPAZI E DELLE LORO FUNZIONI

Come si possono descrivere gli attributi fisici di un luogo?
Come si comportano le persone di un certo luogo?

ATTENZIONE AI DETTAGLI

Categorizzazione e priorità di alcuni dettagli per la comprensione della rappresentazione ed uso della legenda





Girls

code

it

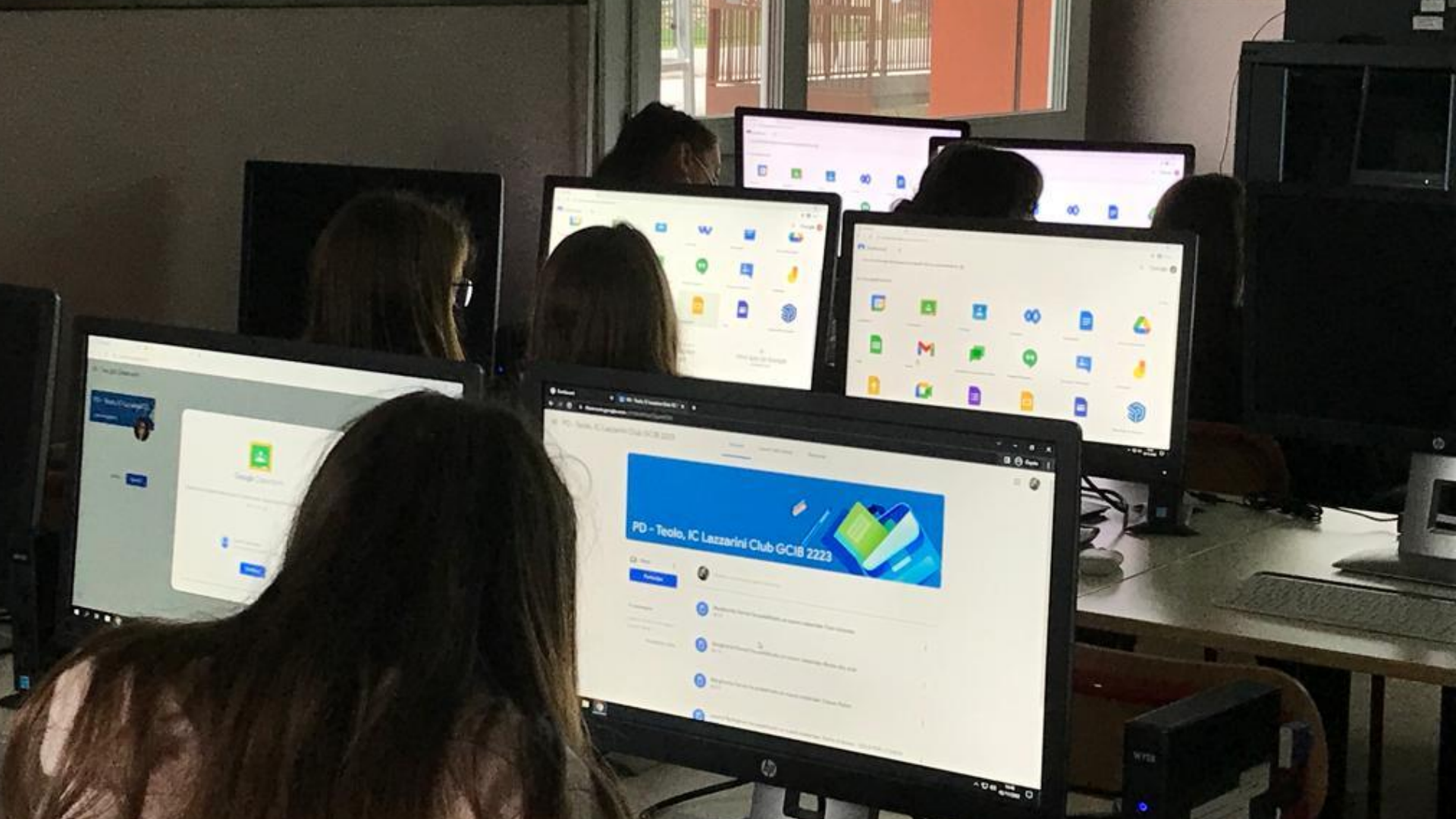
better

Il club Girls Code it Better è un progetto di innovazione ed imprenditorialità rivolto alle ragazze.

IL suo scopo è quello di superare lo stereotipo secondo il quale il talento tecnologico sarebbe una qualità di sesso maschile.

Girls Code it Better agisce prima che il pregiudizio che vede le ragazze poco inclini e adatte ad alcuni settori “tipicamente maschili” come ingegneria, tecnologia e informatica sia affermato, generando interesse per le discipline STEM.

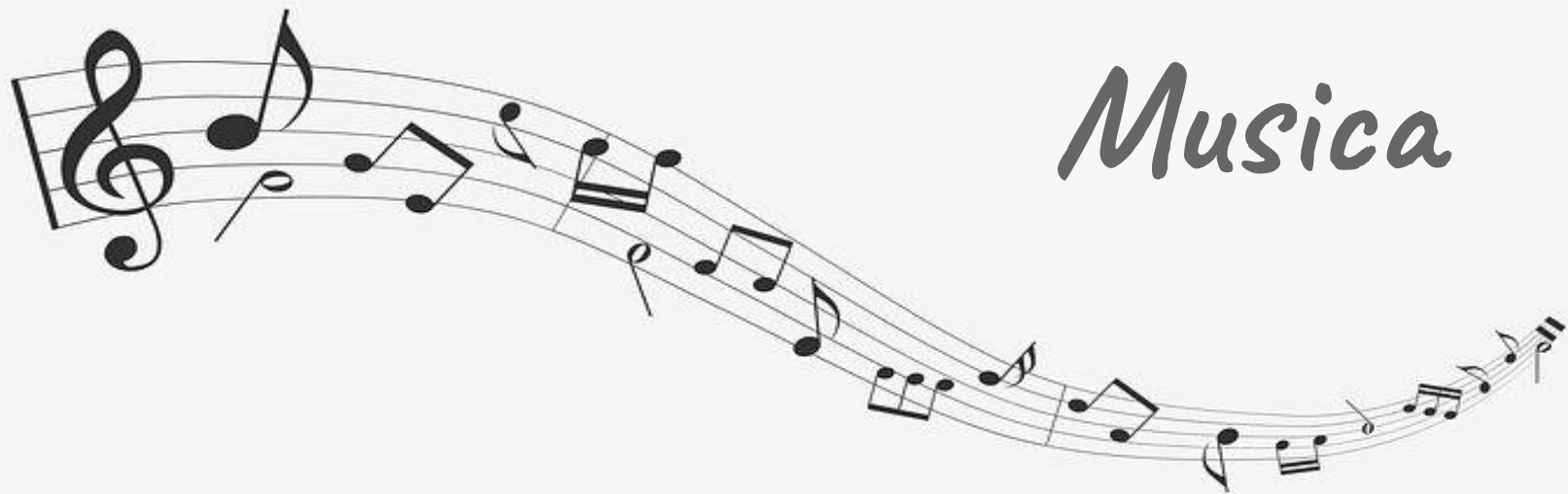
Prevede una serie di incontri pomeridiani nel quale un gruppo di ragazze affrontano delle sfide/problemi ed elaborano un progetto che sviluppa una tecnica strumentale di anno in anno a scelta tra (web design e web development, schede elettroniche e automazione, progettazione, modellazione e stampa 3D, programmazione app e gaming, realtà virtuale e aumentata, videomaking).











Tre anni fa nella nostra scuola è stato istituito l'indirizzo musicale con gli strumenti di percussioni e chitarra.
Lo scorso anno è stato aggiunto il pianoforte .

La nostra scuola ha un'attenzione particolare verso la musica cercando di valorizzare ogni evento con l'esecuzione di brani realizzati dai nostri alunni.

Nella scuola è attivo anche il coro di voci bianche e la band musicale.



la più importante che
la vita, si può fare in un solo istante







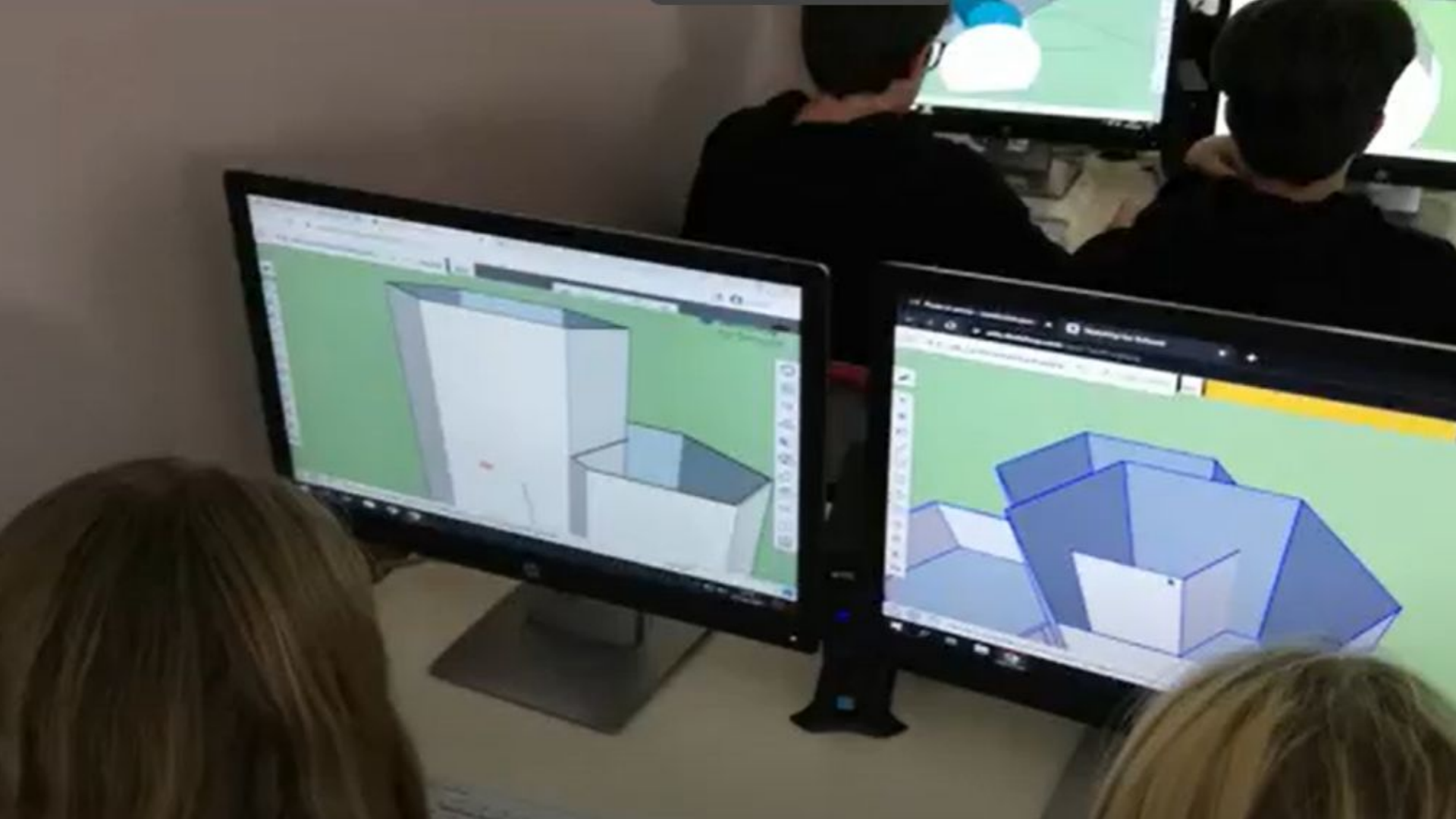
Laboratorio CAD e stampa 3D

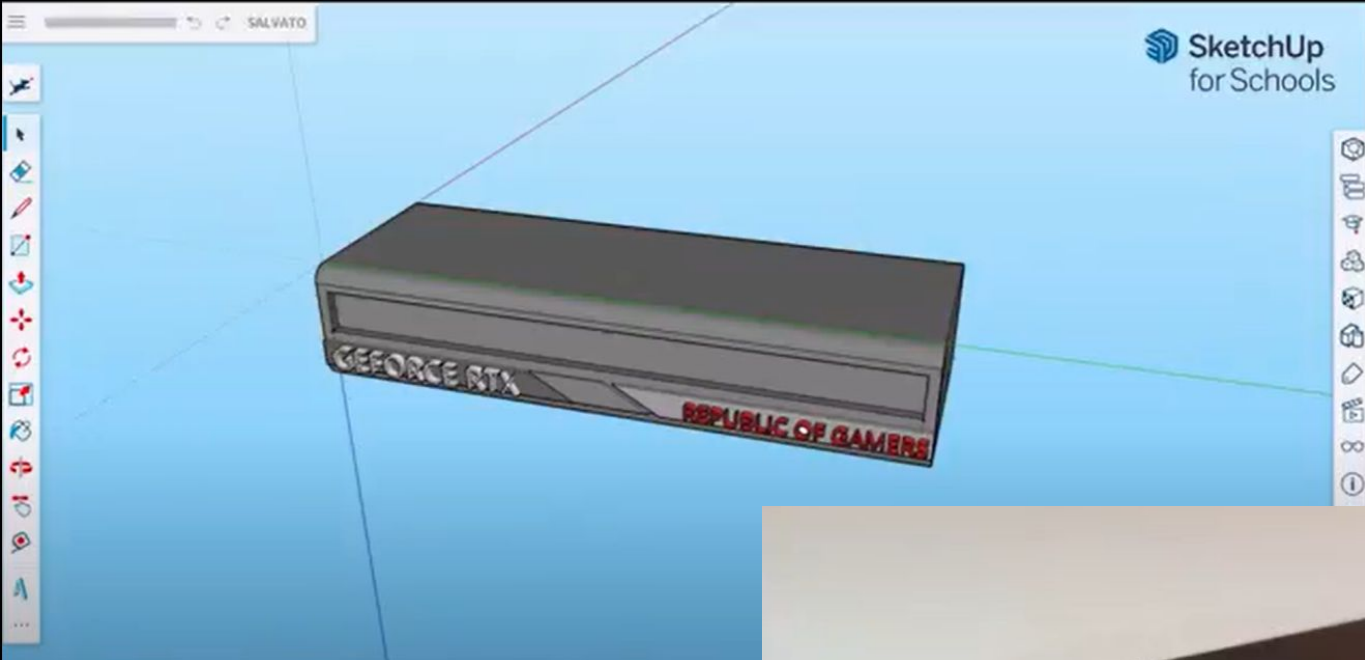
Il laboratorio, pomeridiano e facoltativo, rivolto agli studenti di seconda e terza della Scuola Secondaria di Primo Grado, si sviluppa in due sessioni consecutive: un corso base ed uno avanzato.

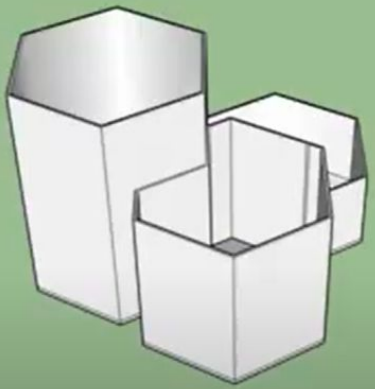
In questo corso si forniscono agli studenti gli elementi necessari ad avvicinarsi al mondo del disegno assistito da computer (CAD) bidimensionale e tridimensionale, arrivando alla realizzazione di stampe tridimensionali di alcuni modelli realizzati dagli studenti.

Dall'anno scolastico in corso l'esperienza del disegno al computer si estende al programma curricolare delle terze, prevedendo alcune lezioni finalizzate a fornire a tutti gli studenti di terza gli elementi di base per l'utilizzo di questi software, spendibili anche in attività interdisciplinari (tecnologia-matematica).











ORTO A SCUOLA

I.C. "F. LAZZARINI" DI TEOLO

Il laboratorio, pomeridiano e facoltativo, rivolto agli studenti di tutte le classi della Scuola Secondaria di Primo Grado si sviluppa approfondendo gli argomenti relativi alla gestione del suolo, la semina e la coltivazione delle piante da orto e non solo.

Gli alunni sono guidati a riflettere sulla possibilità di autoprodurre ortaggi anche in spazi limitati, conoscere vari tipi di agricoltura sostenibile, riconoscendone l'importanza.

Attraverso questo percorso si vuole aiutare gli studenti a riscoprire tecniche di coltivazione tradizionali e venire in contatto con nuove tecniche e tecnologie (acquaponica, idroponica, integrazione con il digitale), in un percorso pensato anche per creare un momento di socializzazione e interazione costruttiva tra pari.













FRANTCH

Il progetto, che coinvolge le discipline Francese e Tecnologia, da alcuni anni coinvolge gli studenti nella sfida di trasformare un dialogo da loro scritto in francese in una scena animata utilizzando la piattaforma “Scratch”.

Attraverso la programmazione a blocchi, il dialogo e le situazioni immaginate dagli studenti prendono vita.

Questo progetto coinvolge, le competenze linguistiche, le competenze digitali, la capacità di problem-solving, le capacità organizzative e molte altre ancora: attraverso la programmazione a blocchi gli studenti sono stimolati a sviluppare la propria creatività, ad organizzare le sequenze, a risolvere le problematiche connesse con il mettere in azione quanto ipotizzato.

Con questa esperienza hanno modo di rendersi conto come la logica del coding trovi riscontro in molte delle attività che sono chiamati a svolgere quotidianamente.

Di seguito si presenta uno dei lavori realizzati negli anni precedenti.

Movimento

- fai 10 passi
- ruota di 15 gradi
- ruota di 15 gradi
- raggiungi posizione a caso
- vai a x: -150 y: -42
- scivola in 1 secondi a posizione a caso
- scivola in 1 secondi a x: -150 y: -42
- punta in direzione 90
- punta verso puntatore del mouse
- cambia x di 10
- vai dove x è -150
- cambia y di 10

```
quando si clicca su [bandierina]
nascondi
attendi 3 secondi
passa allo sfondo Wall 2
passa al costume abby-d
attendi 1 secondi
mostra
vai a x: -260 y: -42
scivola in 1 secondi a x: -150 y: -42

quando ricevo 5
passa al costume abby-a
avvia riproduzione suono 1
dire Je m'appelle Lisa Bernard. per 2 secondi
passa al costume abby-d
invia a tutti 6

quando ricevo 7
passa al costume abby-a
avvia riproduzione suono 2
dire B-E-R-N-A-R-D per 4 secondi
passa al costume abby-d
invia a tutti 8

quando ricevo 9
passa al costume abby-a
avvia riproduzione suono 3
dire J'ai dix ans. per 1 secondi
passa al costume abby-d

quando ricevo 11
avvia riproduzione suono
passa al costume abby-a
```

Valigetta

Bonjour Lucas! Ça va bien et toi?

Sprite

- Lisa x: -150 y: -42

Mostra

- Dimensione: 110
- Direzione: 90

Sfondi: 5

Sprite list: Lisa, Xavier, Lucas, Lisa.2, Lucas.2

ROBOTICA

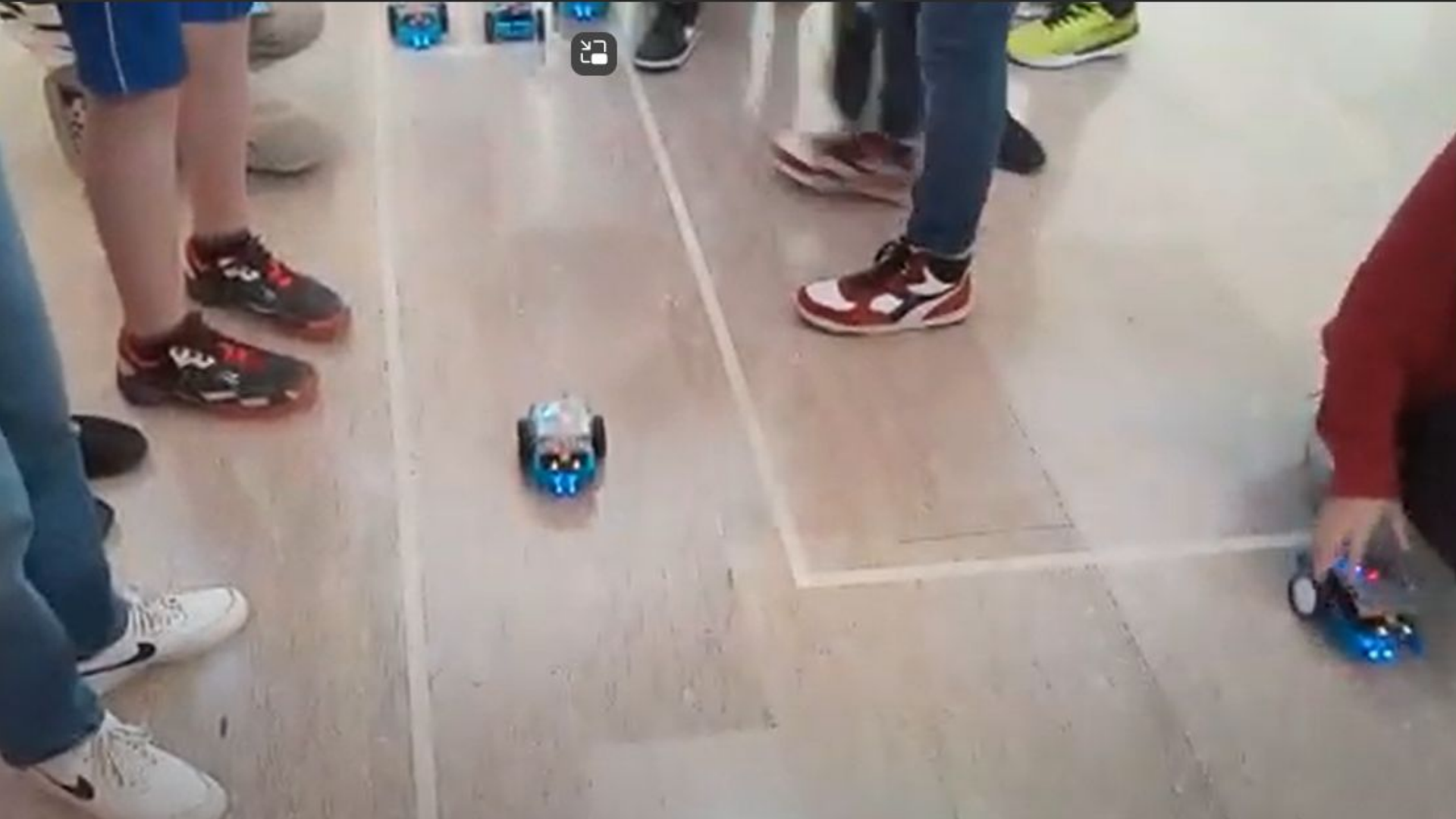
Nell'orario curricolare di Tecnologia, alla Scuola Secondaria di Primo Grado si sono introdotte delle attività di robotica che sfruttano i robot Mbot e i kit Lego Spike.

Durante queste attività, gli studenti sono invitati ad affrontare in piccolo gruppo delle sfide volte a stimolare lo spirito di iniziativa, la collaborazione tra pari, lo sviluppo del pensiero computazionale e le capacità di problem-solving.

Il laboratorio consente di dare concretezza alla programmazione a blocchi, coinvolgendo gli studenti in attività divertenti, ma notevolmente formative.







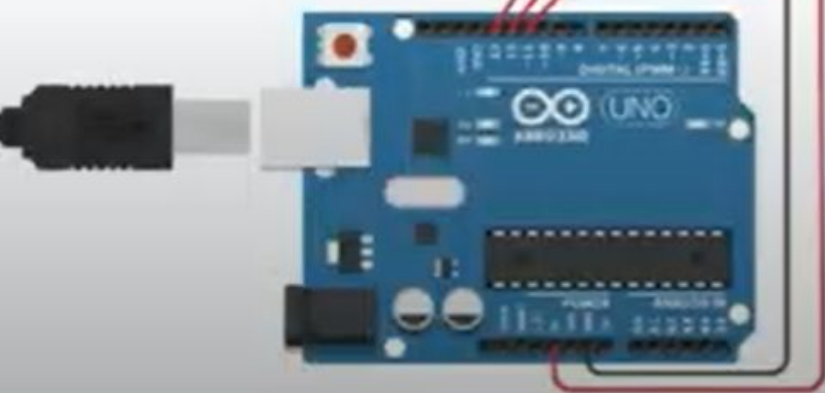
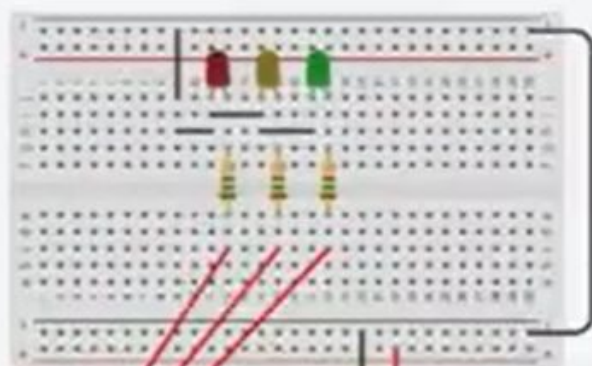


***SCOPRIRE
ARDUINO***

Questo laboratorio pomeridiano, facoltativo, è rivolto agli studenti delle classi terze della Scuola Secondaria di Primo Grado.

In questo laboratorio gli studenti, lavorando a coppie, sono guidati nella scoperta delle potenzialità della scheda Arduino. Imparano a costruire semplici circuiti e a scrivere la programmazione necessaria per attivarne le diverse funzioni.

All'uso della scheda Arduino, si affianca l'uso del programma Tinkercad, che permette agli studenti di simulare il risultato atteso e verificare la correttezza della programmazione prima di procedere alla realizzazione fisica del prototipo.

Componenti
Di base

Cerca



Resistore



LED



Pulsante



Potenziometro



Condensatore

Interrupter e
scatto

Batteria da 3 V

Batteria a
bottone da 3 VBatteria da 1,5
VInterfaccia
pin

Arduino Uno

Arduino Uno
R3





Fare propria la letteratura attraverso percorsi artistici

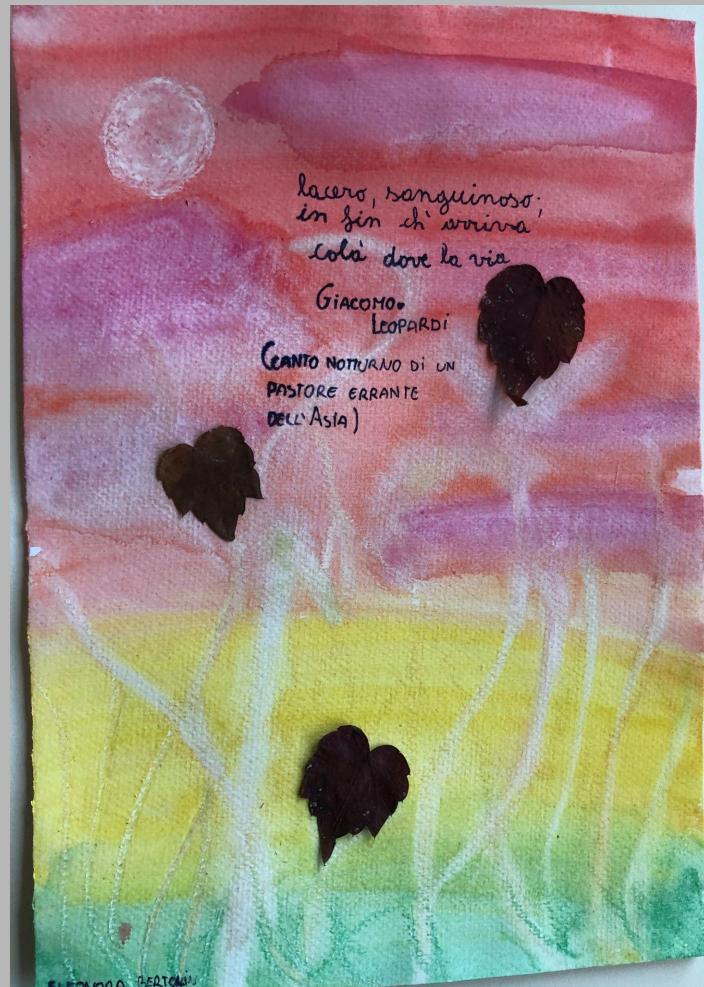


Attraverso percorsi di comprensione del lessico poetico e delle corrispondenze con le immagini mentali che la poesia suscita, la comprensione del contesto storico-sociale in cui nasce la poesia, l'elaborazione pittorica delle immagini e delle emozioni gli studenti sono accompagnati in un percorso che li aiuta a fare propria l'esperienza poetica-letteraria.

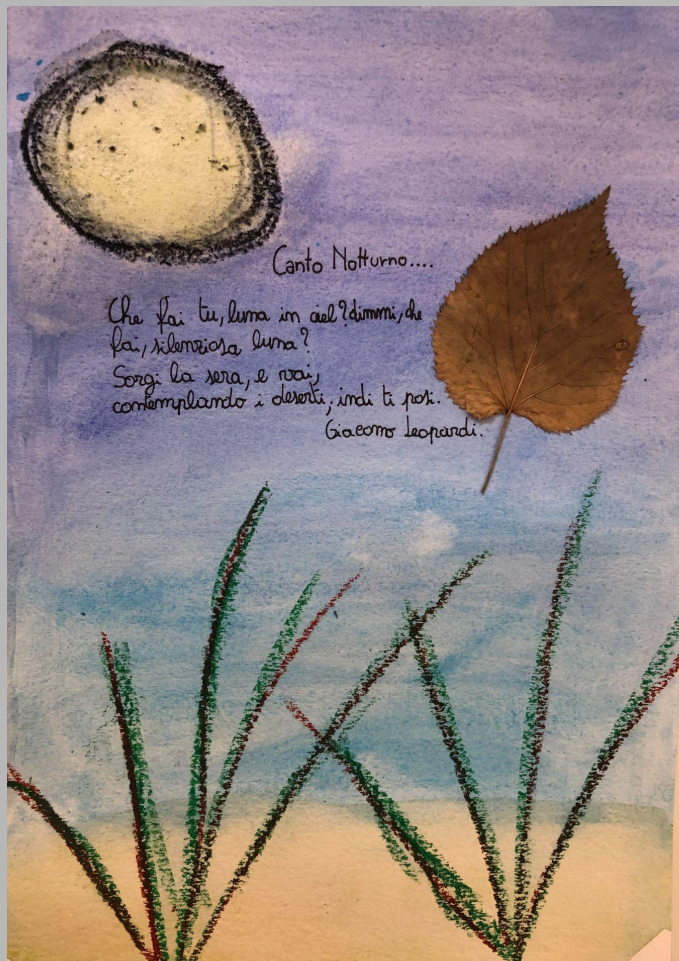
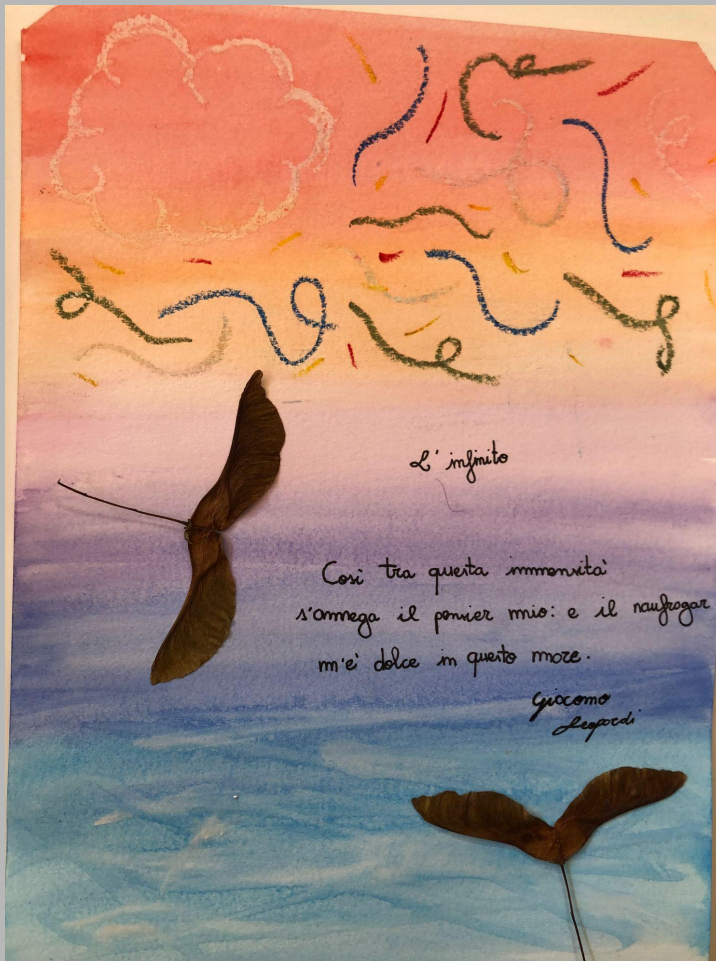
Stimolando la capacità di lettura ad alta voce del testo poetico e la riscrittura del testo poetico in connessione con il lavoro pittorico, anche attraverso un lavoro di gruppo sulle emozioni e sulle immagini suscitate dall'ascolto del testo poetico, li si aiuta a non essere dei semplici fruitori di un prodotto letterario, ma a diventarne protagonisti.



La poesia di Leopardi



La poesia di Leopardi

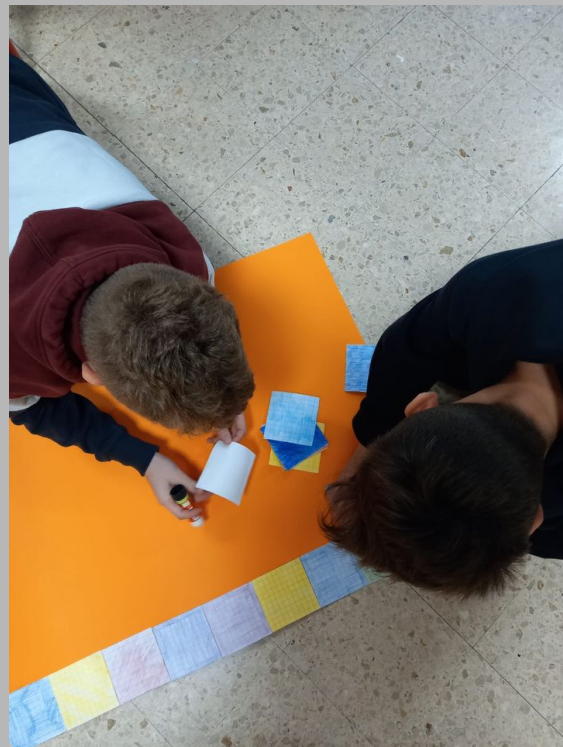






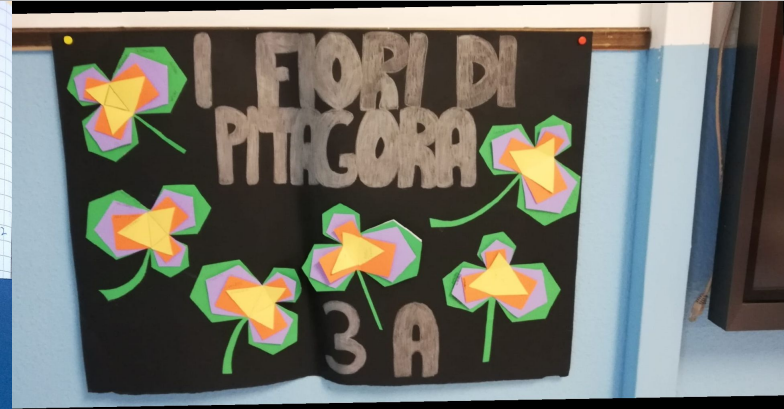
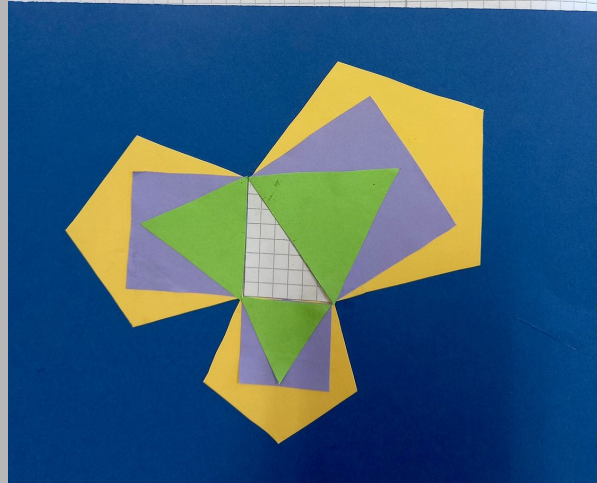
MATEMATICA
E
SCIENZE

LABORATORIO DI GEOMETRIA: IL METRO QUADRATO

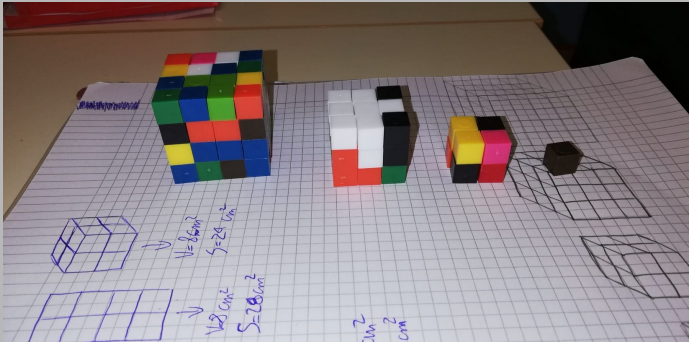
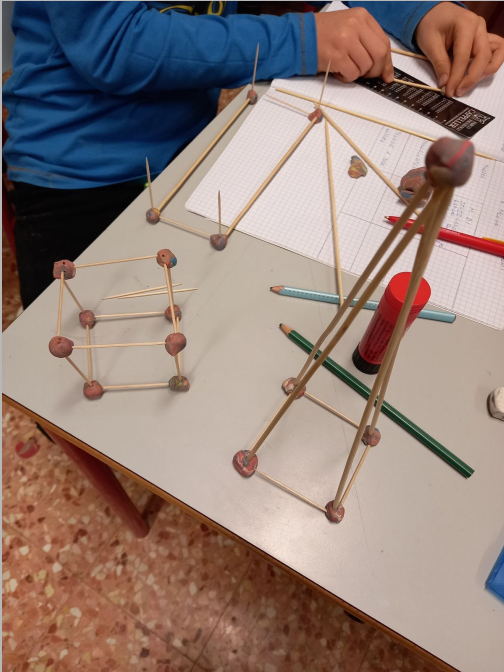
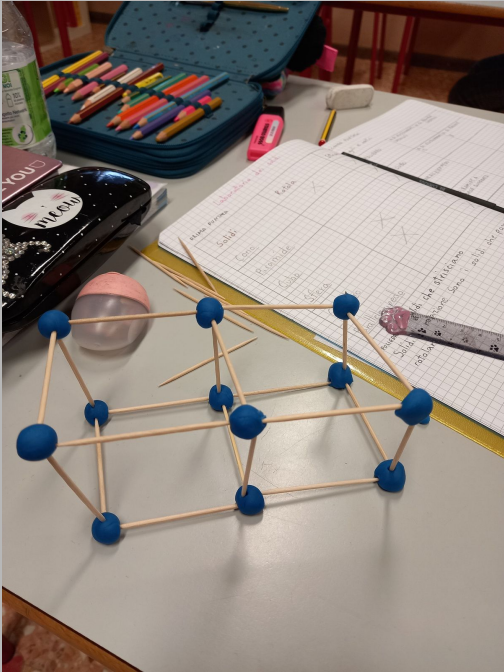


LABORATORIO DI GEOMETRIA: IL FIORE PITAGORICO

CATETO 1	CATETO 2	IPOTENUSA
3 cm	4 cm	5 cm
Triangolo h = 2,8 cm b = 3 cm A = 4,2 cm ²	Triangolo h = 3,6 cm b = 4 cm A = 7,2 cm ²	Triangolo h = 4,4 cm b = 5 cm A = 11 cm ²
Quadrato l = 3 cm A = 9 cm ²	Quadrato l = 4 cm A = 16 cm ²	Quadrato l = 5 cm A = 25 cm ²
Pentagono A = 15 x 2,8 : 2 = 21 cm ²	Pentagono A = 20 x 3,6 : 2 = 36 cm ²	Pentagono A = 25 x 4,4 : 2 = 55 cm ²



LABORATORIO DI GEOMETRIA: ALLA SCOPERTA DEI SOLIDI



LABORATORIO DI GEOMETRIA: DALLE SCATOLE ALLE CELLULE

OBIETTIVI:

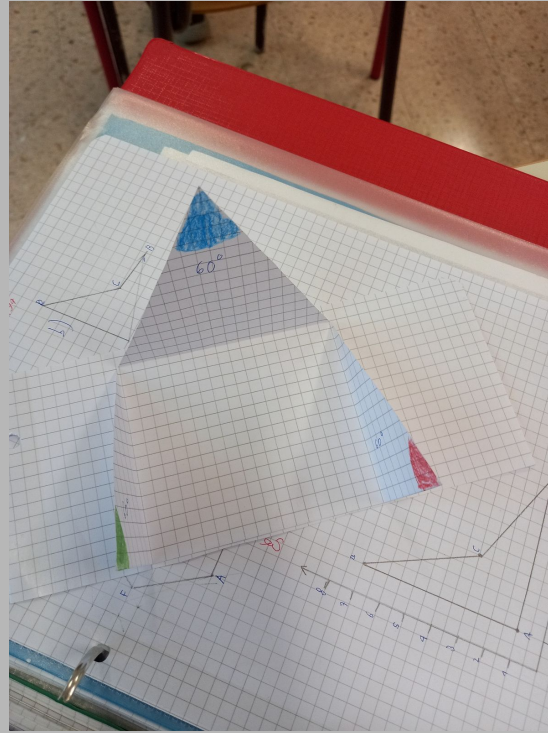
1. Osservare le variazioni di superficie e di volume.
2. Verificare se esistono relazioni di proporzionalità diretta e inversa.
3. comprendere il rapporto superficie/volume nelle cellule e capire le strategie messe in atto dalle cellule per aumentare il rapporto superficie/volume..
4. estendere il concetto ad altri livelli di complessità



COMPITO DI REALTÀ' GEOMETRIA



LABORATORIO DI GEOMETRIA: LA COSTRUZIONE DEI TRIANGOLI



6/06/2023

È possibile costruire un triangolo?

5,1 cm

10,84
5,1
5,74

10,8 cm

18

No perché
La somma dei
lati più piccoli
è minore del lato più
grande

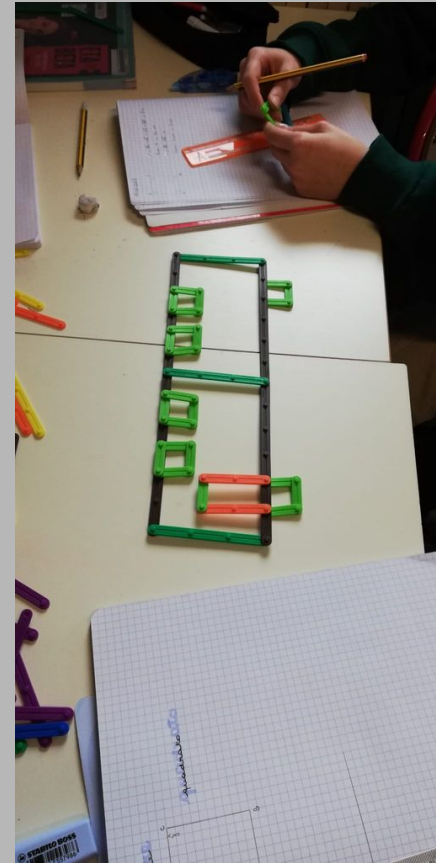
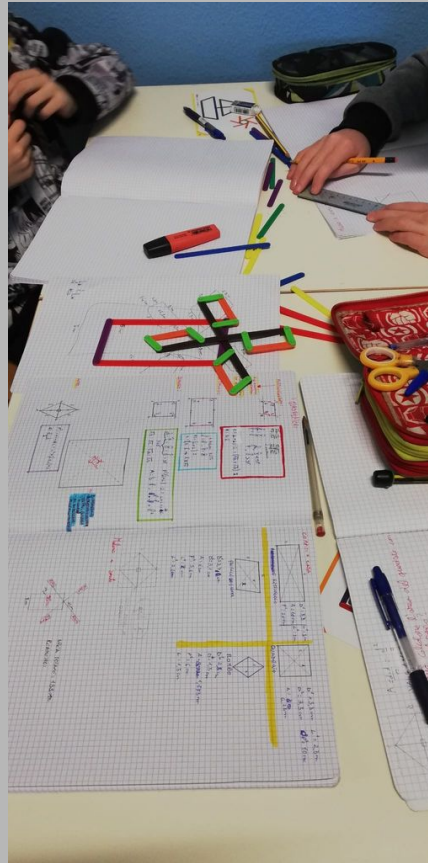
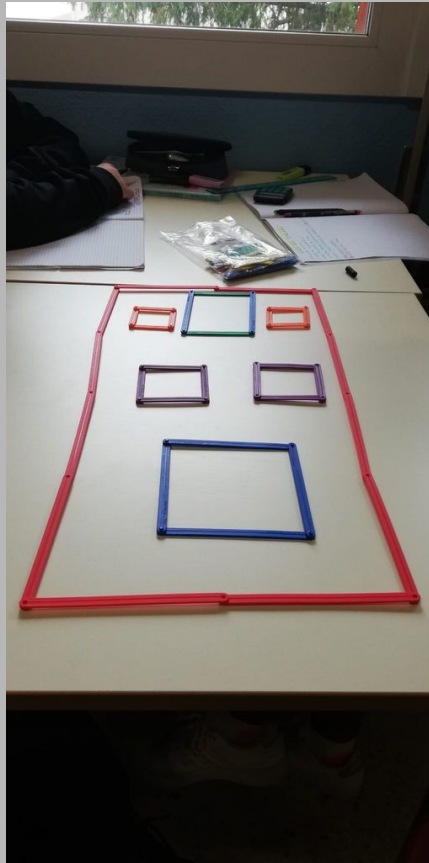
si perché
La somma
dei lati minori
è maggiore
del lato
più grande

6,1 5,1 5,9 cm

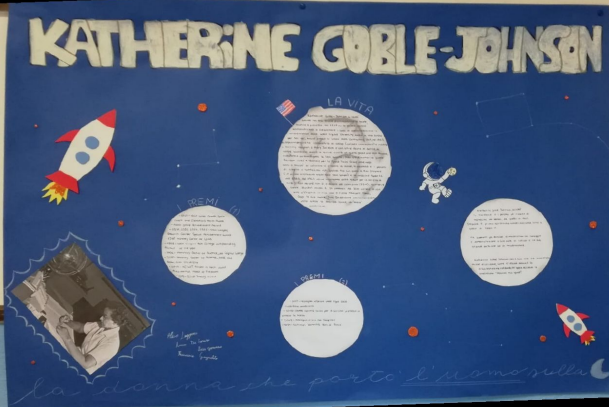
perché = 17,1

6,1
+
5,9
+
5,1
= 17,1

LABORATORI DI GEOMETRIA: LE FIGURE PIANE



Educazione civica e scienze “Le donne nelle carriere STEM”



Scienze

Compito di realtà

“We are going to...”

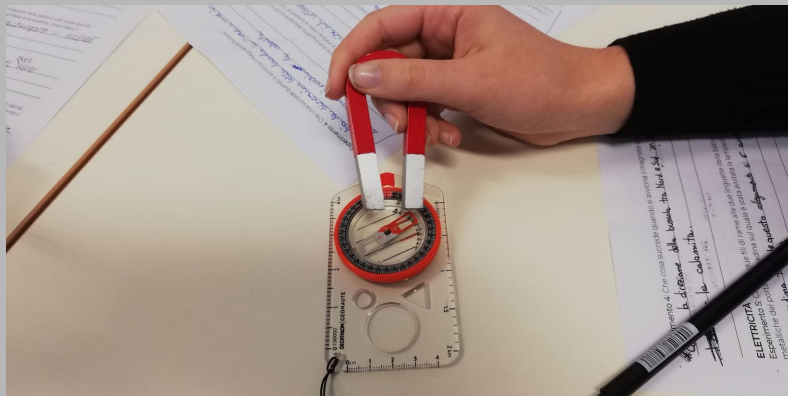
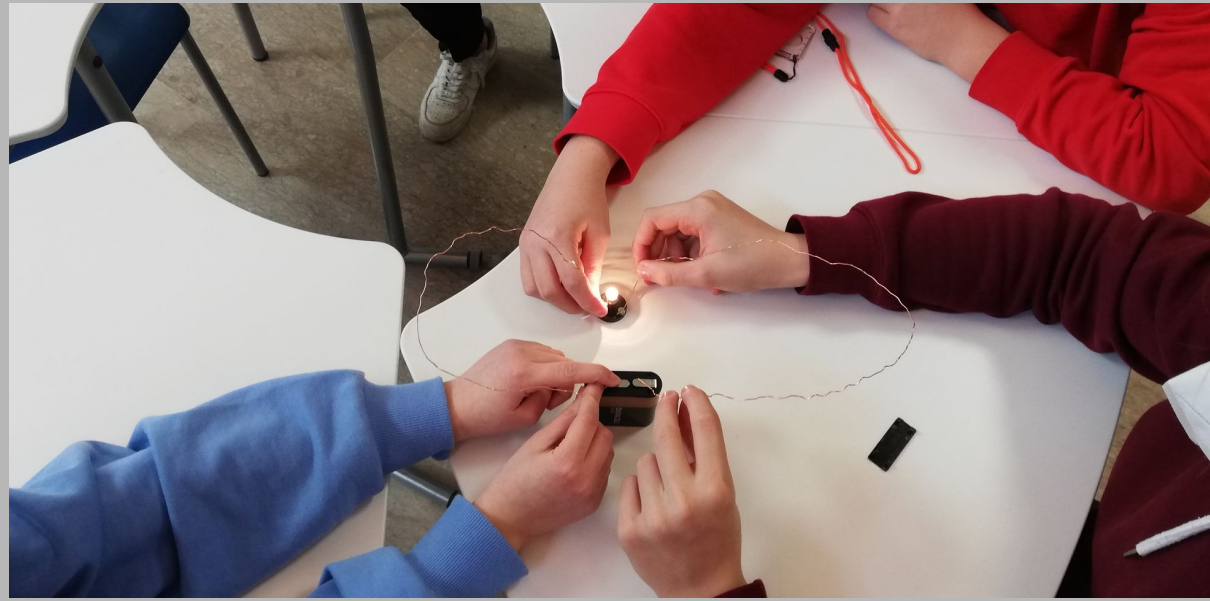
Progettazione della missione di colonizzazione di un pianeta del sistema solare.



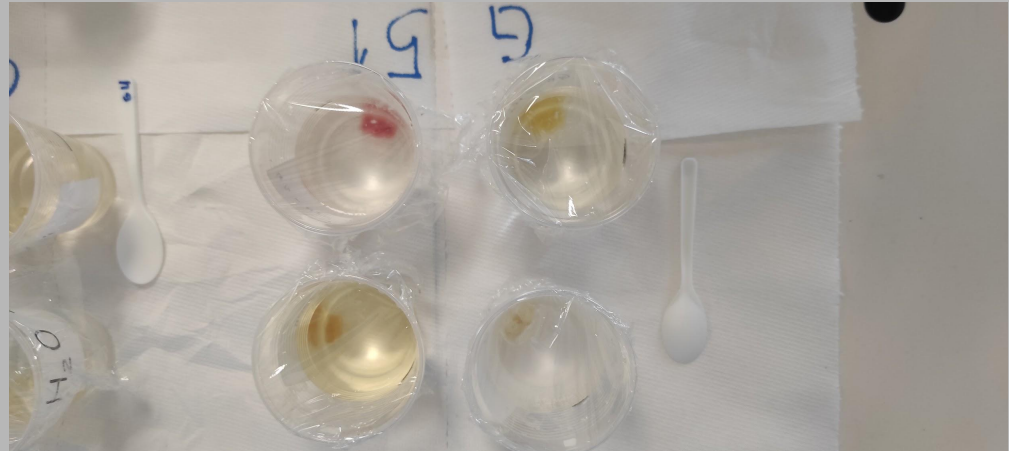
LABORATORIO DI SCIENZE: L'ESTRAZIONE DEL DNA



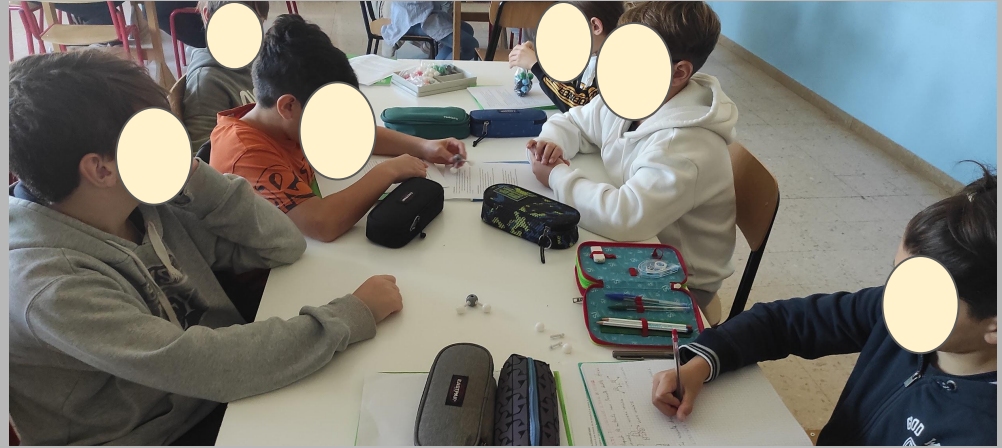
ALTRI LAB DI SCIENZE DELLE CLASSI TERZE



LABORATORIO DI
SCIENZE: IL
METODO
SCIENTIFICO CON
GLI ORSETTI
GOMMOSI



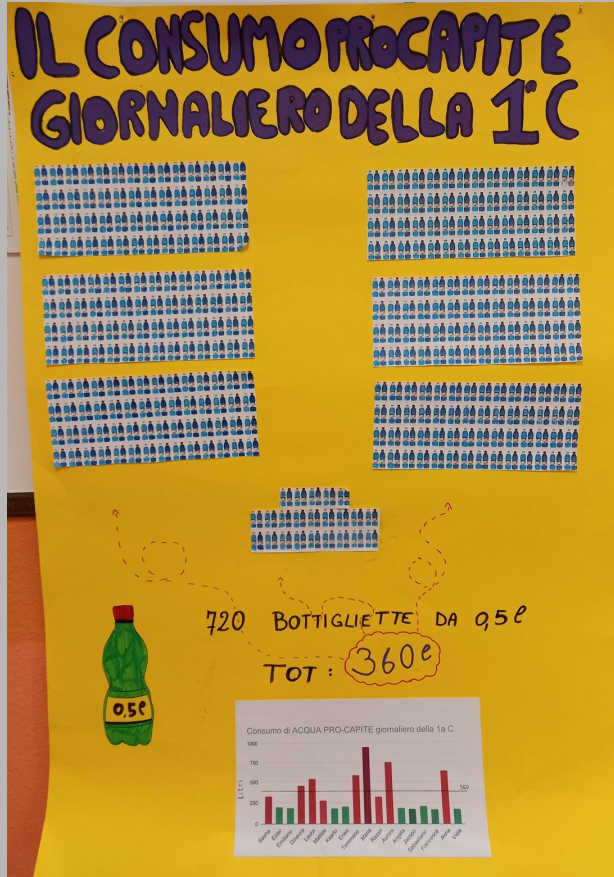
LABORATORIO DI SCIENZE: ALLA SCOPERTA DELLA MATERIA



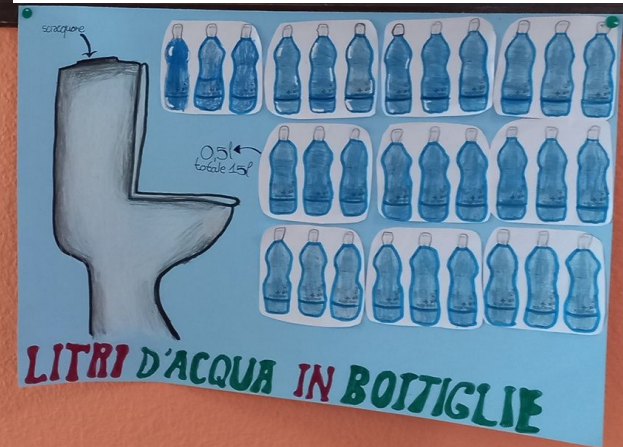
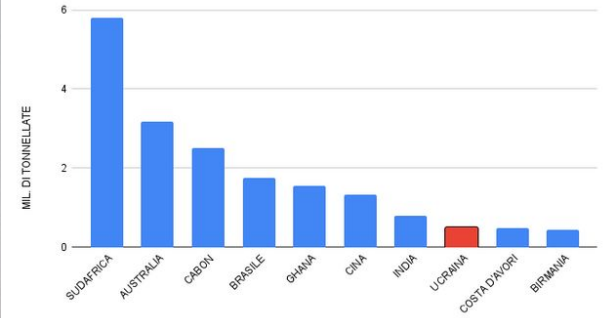
LABORATORIO DI SCIENZE: LA TENSIONE SUPERFICIALE



Educazione civica e scienze “IL NOSTRO CONSUMO DI ACQUA”



PRODUZIONE DEL MANGANESE NEL MONDO NEL 2019

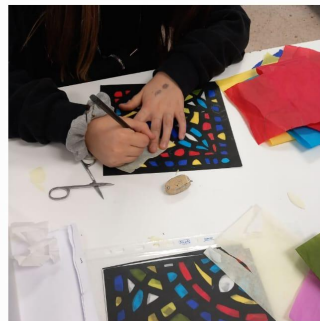
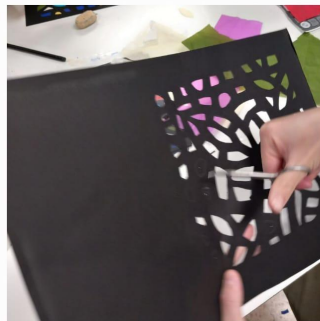
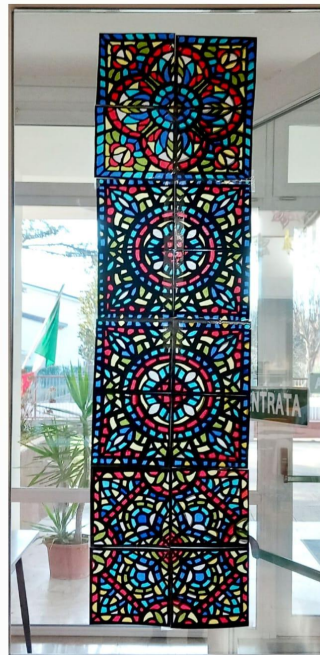
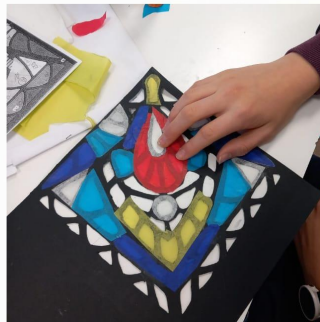
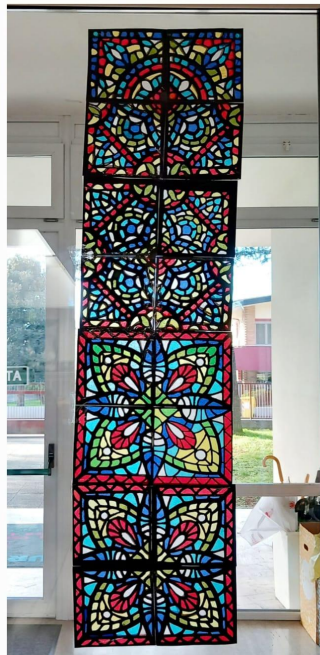




ARTE

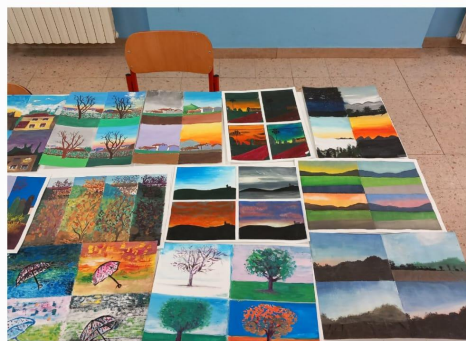
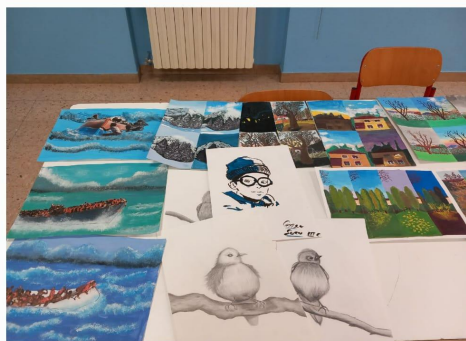
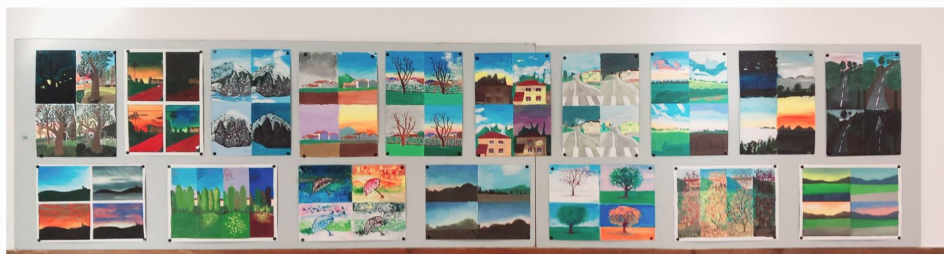
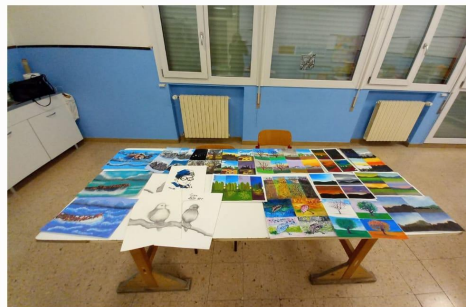
Parlando di “talento”, viene spontaneo pensare al mondo dell’arte: arte da conoscere, scoprire, sentire, esprimere...

Di seguito si documentano alcuni recenti lavori svolti dagli studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado.



Gli studenti delle classi seconde, dopo aver studiato le vetrate gotiche, si sono cimentati nella realizzazione delle loro vetrate.

Suddivisi in piccoli gruppi eterogenei, hanno realizzato i diversi moduli che, una volta accostati, hanno dato forma a due ricchi pannelli posti all'ingresso della scuola



Impressionismo

Luce e colore

Attività individuali con le
tempere