

Attività di laboratorio scuola secondaria di primo grado

Anno scolastico 2015-2016

Laboratorio di Giornalismo Russo M.

Strutturato come una vera e propria redazione, il Laboratorio di Giornalismo prevede la realizzazione del giornale della scuola, ma anche di video, e – se possibile - programmi radio, secondo tutti i canoni del giornalismo di inchiesta, dalla ricerca della notizia all'approfondimento del problema legato al "fatto". Tenuto da una giornalista pubblicista iscritta all'Ordine nazionale, il Laboratorio consente ai ragazzi di sperimentare dal vivo il mestiere del reporter, con la produzione di articoli, reportage, inchieste, servizi fotografici, secondo tutte le regole tecniche e deontologiche della professione. Gli alunni del Laboratorio, negli anni, hanno vinto diversi premi giornalistici destinati alle scuole.

LABORATORIO ACQUARELLO Marconi

In questo laboratorio i ragazzi hanno occasione di sperimentare una tecnica difficile ma affascinante, imparando ad usare il colore e l'acqua con garbo ed attenzione, in quanto l'acqua stessa porta a risultati non sempre controllabili ma proprio per questo interessanti.

L'ambiente tranquillo, l'uso di materiali di qualità che richiedono un utilizzo attento e rispettoso, portano gli alunni a sperimentare la bellezza di un clima di lavoro sereno e produttivo e di rapporti interpersonali positivi, la possibilità di riflettere sul proprio lavoro.

La luminosità dei colori, le trasparenze tipiche dell'acquarello, portano al raggiungimento di risultati gradevoli che contribuiscono all'acquisizione di fiducia nelle proprie capacità.

LABORATORI SPORTIVI Cantù - Lanzilao

In entrambi i laboratori si dà l'opportunità ai ragazzi di approfondire alcune discipline sportive. Inoltre quest'anno le prime nel secondo quadrimestre parteciperanno ad un progetto presentato dalla Pallavolo Usmate-Carnate in cui un istruttore interverrà nelle ore curricolari, mentre le seconde e le terze parteciperanno ad un progetto presentato dal Velate Rugby in cui sempre un istruttore della società offrirà ai ragazzi la possibilità di sperimentare questa attività.

LABORATORIO MUSICALE 3^ MEDIA: ROCK BAND Miani

Preparazione di brani rock/pop con strumentisti e cantanti, registrazione audio in studio professionale, produzione di un videoclip musicale, esibizioni in ambito scolastico e nel territorio, partecipazione a concorsi musicali. (Non tutte le attività sono svolte durante lo stesso anno scolastico)

LABORATORIO CINEMA: DAL LIBRO AL FILM (classi I) Galbusera

Quali sono gli ingredienti di un bel libro per ragazzi? Quando possiamo dire che abbiamo visto un bel film? Che cosa ci aspettiamo quando andiamo al cinema a vedere un film tratto da un libro che abbiamo letto? Lo impareremo durante il laboratorio. Gli alunni leggeranno, soprattutto a casa, quattro libri della migliore narrativa per ragazzi. Alla fine della lettura, attraverso una gara a squadre, si rifletterà sulle caratteristiche del libro. Poi si vedrà il film tratto dal libro e, attraverso una discussione, si ragionerà sul film e sulla differenze tra il libro e il film. Gli alunni impareranno anche il linguaggio cinematografico e lo metteranno in pratica, in brevi esercitazioni, attraverso l'uso della videocamera.

LABORATORIO SCIENTIFICO Terenghi

"Conoscere e usare strumenti di laboratorio attraverso semplici esperimenti"

Il laboratorio è quadriennale e riguarda le classi prime; l'obiettivo principale è quello di far conoscere e

imparare ad utilizzare gli strumenti presenti in un laboratorio scientifico (vetreria, semplici reagenti, materiale per microscopia) attraverso esperimenti riguardanti non solo la programmazione curricolare di scienze del primo anno (gli stati della materia, calore e temperatura) ma anche svariati aspetti del mondo organico ed inorganico.

Ogni esperimento, condotto secondo le fasi del “metodo scientifico”, verrà poi descritto come scheda di laboratorio.

LABORATORIO SCIENTIFICO classi seconde prof.ssa Pistilli – Vanelli

Il laboratorio scientifico offre la possibilità ai ragazzi di sperimentare e approfondire argomenti di scienze trattati in classe. L’obiettivo è quello di stimolare negli alunni la capacità di osservazione, di indurli a porsi una serie di domande e cercare le risposte insieme, di verificare le ipotesi formulate attraverso esperimenti scientifici.

In questo laboratorio verranno proposte attività sperimentalistiche che riguardano la preparazione di vetrini e l’osservazione al microscopio di cellule e semplici organismi, faremo esperimenti che riguardano la struttura e le funzioni di parti delle piante, scopriremo cosa contengono gli alimenti attraverso saggi di riconoscimento delle principali molecole organiche, costruiremo modelli per comprendere meglio come funzionano alcuni apparati del corpo umano.

LABORATORIO SCIENTIFICO CLASSI TERZE Cristina Bottini

In questo laboratorio si riprenderanno alcuni concetti appresi nella programmazione curricolare di scienze del triennio, costruendo modelli semplificati di organi, toccandone ed osservandone al microscopio alcuni, individuando i principi nutritivi contenuti negli alimenti, studiando l’azione di alcuni enzimi, esplorando le reazioni acido/base, estraendo il DNA dalle cellule e costruendo un astrolabio. Queste attività pratiche saranno alternate ad alcune lezioni teorico-pratiche liberamente tratte dal programma “Life Skills Training” di G.J. Botvin, psicologo della Cornell University (U.S.A.), studiato per preparare i giovani ad affrontare i cambiamenti nella vita. Gli argomenti affrontati (Progetto di automiglioramento, Saper prendere decisioni, Comunicare efficacemente ed evitare malintesi, Difendere le proprie ragioni ed essere assertivi, Resistere alla pressione dei pari, Controllare l’ansia) saranno utili per rinforzare le abilità individuali e sociali di base dei ragazzi nell'affrontare l'esame di licenza e l'inserimento nella scuola secondaria di 2° grado.

LABORATORIO DI ROBOTICA Penzo

L'utilizzo dei kit "Lego Mindstorms" permette ai ragazzi di sperimentare la relazione tra le idee e la loro realizzazione pratica. Si parte dalla costruzione del robot, assemblando i pezzi della Lego, e si passa quindi alla sua programmazione, per mezzo di un linguaggio ad oggetti. La ricerca del corretto funzionamento è un potente esercizio di "problem solving".

La scuola fa parte della rete "Amicorobot" che promuove attività di collaborazione e competizione tra le scuole che ne fanno parte. Si crea così una sinergia tra studio e gioco, tra competizione e cooperazione che favorisce un apprendimento motivato.

TEATRO Carugo

Da anni patrimonio della nostra scuola, nel laboratorio di teatro, guidati da un'esperta, i ragazzi si avvicinano alle tecniche teatrali dell'utilizzo della voce e della gestione di sé nel rapporto con gli altri e nello spazio, con lo scopo di creare un gruppo che riesca a raccontare e mettere in scena una storia a più voci per offrirla al suo pubblico.

SCACCHI Cremona

Il laboratorio di scacchi per i ragazzi di seconda media è tenuto dal prof. Cremona, il quale è un esperto

istruttore con alle spalle una lunga esperienza di insegnamento del gioco. Ha una durata quadriennale e intende migliorare la qualità del gioco di quanti in prima media, ma non solo, hanno avuto modo di seguire le lezioni base del corso di scacchi. Gli obiettivi che si prefigge sono: socializzazione, sviluppo della capacità di concentrazione, acquisizione di una maggiore consapevolezza di sé in rapporto agli altri, acquisizione di elementi di strategia e tecnica del gioco.

LAB. ARTE: Pittura su Tela (classi III) Colombo L.

L'attività si propone di scegliere secondo un tema comune (es. la donna nell'arte) l'interpretazione di alcune opere famose nella storia dell'arte e di artisti famosi.

Il riportare sulla tela di grandi dimensioni alcuni soggetti o temi famosi, con l'intervento di eventuali modifiche operative (es. collage, materiali diversi) si propone di approfondire e sviluppare nei ragazzi una maggiore sensibilità e attenzione all'opera d'arte e alla sua reinvenzione.

"MIND GAMES" Siragusa

Si tratta di un laboratorio quadriennale rivolto alle classi prime. L'obiettivo è quello di far conoscere ai ragazzi i giochi tradizionali dei diversi popoli dell'area mediterranea, Nord e Centro-africana, dell'Asia e dell'America Latina; accanto a questi non viene trascurato il gioco degli scacchi di cui sono fornite le nozioni basilari. Grazie all'attività ludica i ragazzi possono socializzare tra loro, sviluppare la concentrazione, imparare ad autovalutarsi e ad apprezzare il contributo dato dai diversi popoli al progresso civile del genere umano grazie ai giochi.

LABORATORIO DISEGNO AL COMPUTER Anscherlik

Il laboratorio è quadriennale ed è rivolto agli alunni delle classi prime. Ha lo scopo di introdurre i ragazzi al disegno assistito al computer, prevalentemente in ambiente CAD. Gli alunni iniziano, fin dalla prima lezione, a disegnare composizioni grafiche e geometriche, esplorando progressivamente comandi e logica di funzionamento di alcuni programmi applicativi.

OBIETTIVI LABORATORIO CINEMA CLASSI 2 ANNO SCOLASTICO 2015/16 Viganò

- Formare ed educare lo spettatore ragazzo all'immagine, attraverso la scoperta attiva dell'arte cinematografica, a partire dalla visione di film
- Saper "leggere", analizzare un film in tutte le sue componenti: trama, personaggi, luoghi, tempi, scenografie, colonna sonora, effetti audio, messaggio implicito ed esplicito
- Acquisire capacità di "lettura critica" del film.
- Particolare rilievo sarà data alla scelta dei film, per creare un clima partecipativo utile a decodificare i messaggi e coglierne le valenze socio-culturali.
- Al termine delle proiezioni, si svolgeranno conversazioni, riflessioni e dibattiti sul film proiettato.
- Si adotteranno interventi mirati, quali: momenti di "Brainstorming" (mettersi nei panni di...), e quant'altro possa servire a catturare l'attenzione, l'interesse e la partecipazione degli alunni
- L'approccio alla lettura del film viene suddiviso dal docente in due momenti. Una prima visione per una lettura globale anche attraverso l'uso di un questionario, poi un'analisi più approfondita rivisitando alcune scene e soffermandosi su alcune inquadrature.

Nel corso dell'anno, attività di progettazione ed espressive dove l'alunno possa progettare ed eseguire semplici sceneggiature.