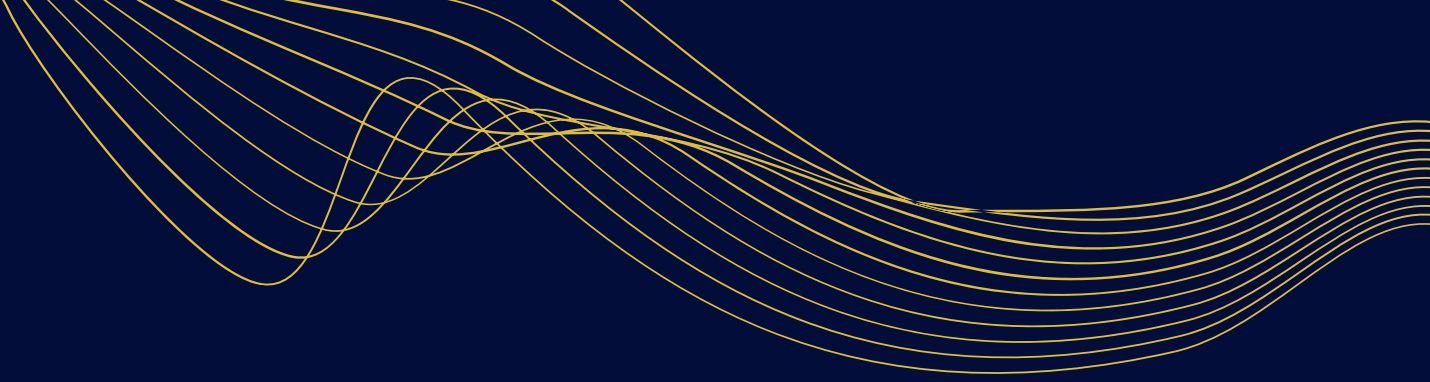
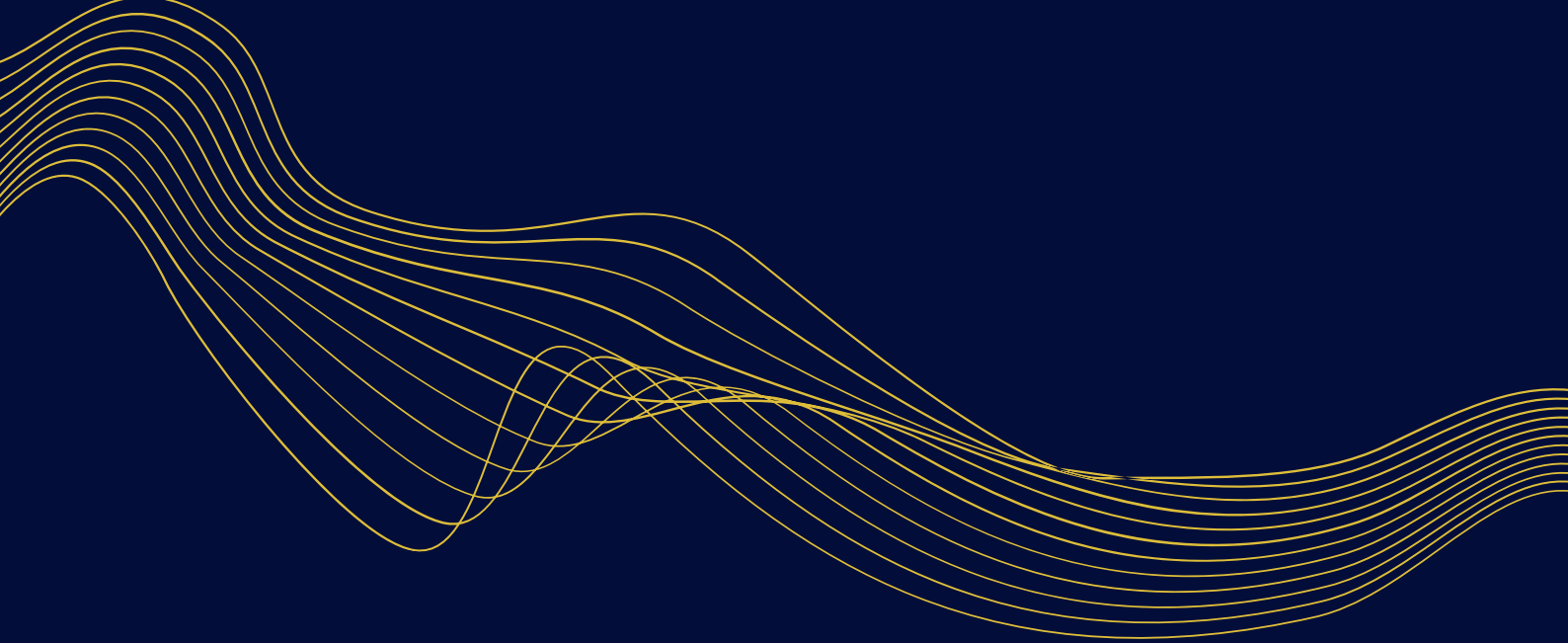




ICS BONVESIN GIUGNO 2021

PIANO ESTATE



CAMPUS INGLESE FAIRY TALES

CLASSI 1[^] E 2[^]
PRIMARIA

COMPETENZA

Competenza multilinguistica

DESCRIZIONE

Campus laboratoriale che combina la recitazione all'utilizzo della lingua inglese. Partendo dalle fiabe più conosciute (Cappuccetto Rosso, I tre porcellini, Il fagiolo magico, ecc.), ogni giorno i bambini svolgeranno attività ludiche e ricreative in inglese, volte a sviluppare la loro capacità espressiva in lingua inglese tramite l'allestimento di scenette o gag per arrivare a una rivisitazione condivisa della storia e all'allestimento di uno show finale. Il laboratorio si svolge interamente in inglese con esperto madrelingua.

PERIODO

14 giugno - 18 giugno 2021
6 ore al giorno dalle 8:30 alle 14:30

SEDE

Scuola Primaria Don Milani



COMPETENZA

Competenza digitale

DESCRIZIONE

Il Coding avvia i bambini al pensiero computazionale, ovvero ad un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Infatti gli alunni con il coding svilupperanno il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi, non impareranno solo a programmare ma programmeranno per apprendere. In sintesi si troveranno davanti a quello che più li diverte: un monitor di un pc, 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. In conclusione impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi.

PERIODO

21 giugno - 2 luglio 2021

2 ore al giorno dalle 8:30 alle 10:30

SEDE

Scuola Primaria Don Milani



COMPETENZA

Competenza alfabetica funzionale

DESCRIZIONE

Il libro non è più solo depositario della divulgazione della conoscenza, ma diviene uno strumento che utilizza i più svariati linguaggi artistici per trasformarsi esso stesso in opera d'arte. Questo laboratorio fornisce spunti divertenti e stimolanti per avvicinare i bambini ai libri e alla lettura coinvolgendoli in attività tecnico-manuali.

Un libro si racconta al suo lettore non solo attraverso la parola scritta, ma anche attraverso la pluralità dei sensi. Le parole diventano corpo grazie ai materiali. Il libro non è più solo contenitore, diviene contenuto.

PERIODO

21 giugno - 2 luglio 2021

2 ore al giorno dalle 10:30 alle 12:30

SEDE

Scuola Primaria Don Milani



COMPETENZA

Competenza digitale

DESCRIZIONE

Scratch è un linguaggio di programmazione grafico a blocchi, pensato per imparare il coding a partire dalla scuola primaria ma utilizzabile a qualsiasi età, data la sua semplicità e immediatezza.

Il principio è semplice: le porzioni di codice contenenti le istruzioni (scripts) non vengono scritte dall'utente, ma sono già contenute in blocchetti colorati che possono essere trascinati sulla schermata principale (stage) e incastrati in ordine logico proprio come se fossero dei mattoncini.

Le istruzioni così assemblate serviranno a guidare personaggi e oggetti (sprites), per farli muovere e agire, permettendo così di creare storie interattive, videogames, opere d'arte o musicali e molto altro ancora!

PERIODO

14 giugno - 25 giugno 2021

2 ore al giorno dalle 8:30 alle 10:30.

SEDE

Scuola Primaria Don Milani



CHE STORIA!

CLASSI 3[^] 4[^] 5[^]
PRIMARIA

COMPETENZA

Competenza alfabetico funzionale

DESCRIZIONE

Il Digital Storytelling ovvero la Narrazione realizzata con strumenti digitali (webapps, webware) consiste nell'organizzare contenuti selezionati in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.).

Il focus principale si centra sulle attività linguistiche con la creazione di raccontimultimediali che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica.

PERIODO

14 giugno - 25 giugno 2021

2 ore al giorno dalle 10:30 alle 12:30

SEDE

Scuola Primaria Don Milani



CAMPUS INGLESE TELL A TALE

CLASSI 3[^] 4[^] 5[^]
PRIMARIA

COMPETENZA

Competenza multilinguistica

DESCRIZIONE

Campus laboratoriale che combina la recitazione all'utilizzo della lingua inglese. Partendo da racconti conosciuti ogni giorno i bambini svolgeranno attività ludiche e ricreative in inglese, volte a sviluppare la loro capacità espressiva in lingua inglese tramite l'allestimento di scenette o gag per arrivare a una rivisitazione condivisa della storia e all'allestimento di uno show finale. Il laboratorio si svolge interamente in inglese con esperto madrelingua.

PERIODO

28 giugno - 2 luglio 2021
6 ore al giorno dalle 8:30 alle 14:30

SEDE

Scuola Primaria Don Milani



COMPETENZA

Competenza digitale

DESCRIZIONE

Scratch è un semplice ambiente di programmazione che utilizza un linguaggio di programmazione di tipo grafico e visuale, a blocchi.

Lo scopo di Scratch è quello di insegnarci a pensare in modo creativo, mantenendo comunque uno schema logico e di farci capire l'importanza di collaborare con gli altri.

L'obiettivo è quindi educare i nostri ragazzi al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo passo circa la strategia migliore per arrivare alla soluzione per programmare videogiochi.

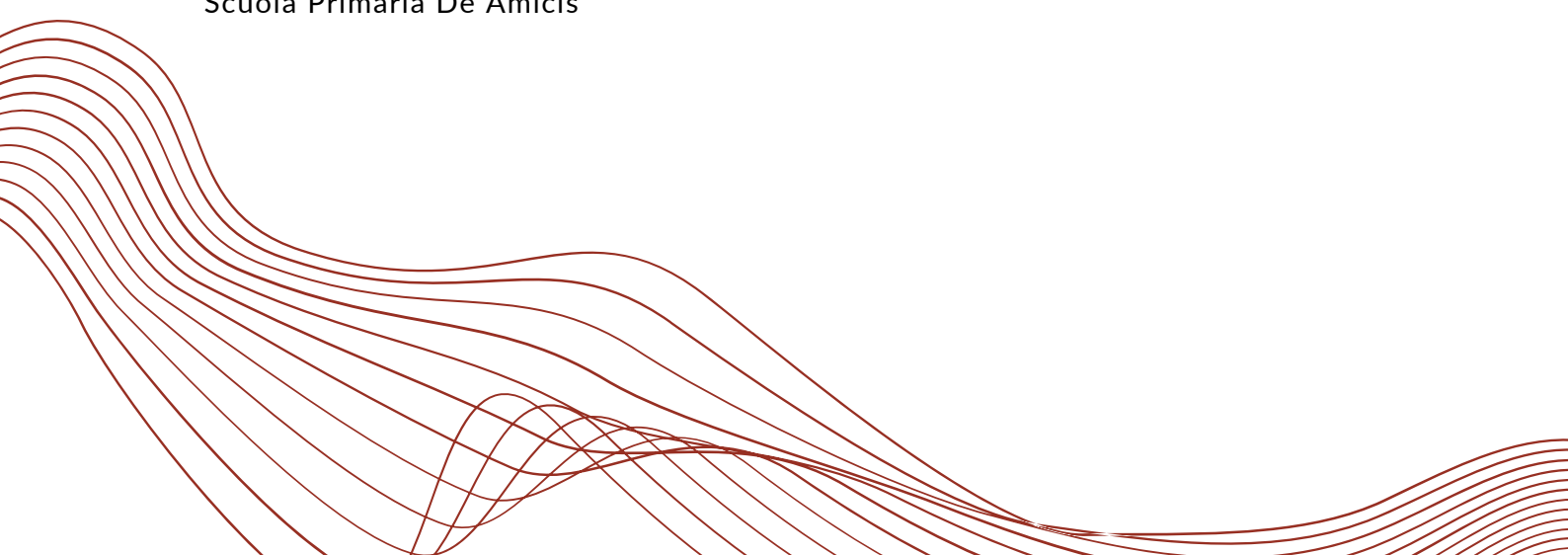
PERIODO

14 giugno - 18 giugno 2021

4 ore al giorno dalle 8:30 alle 12:30

SEDE

Scuola Primaria De Amicis



CAMPUS INGLESE

WHO FRAMED THE PIANOMAN

CLASSI 1[^] 2[^]
SECONDARIA

COMPETENZA

Competenza multilinguistica

DESCRIZIONE

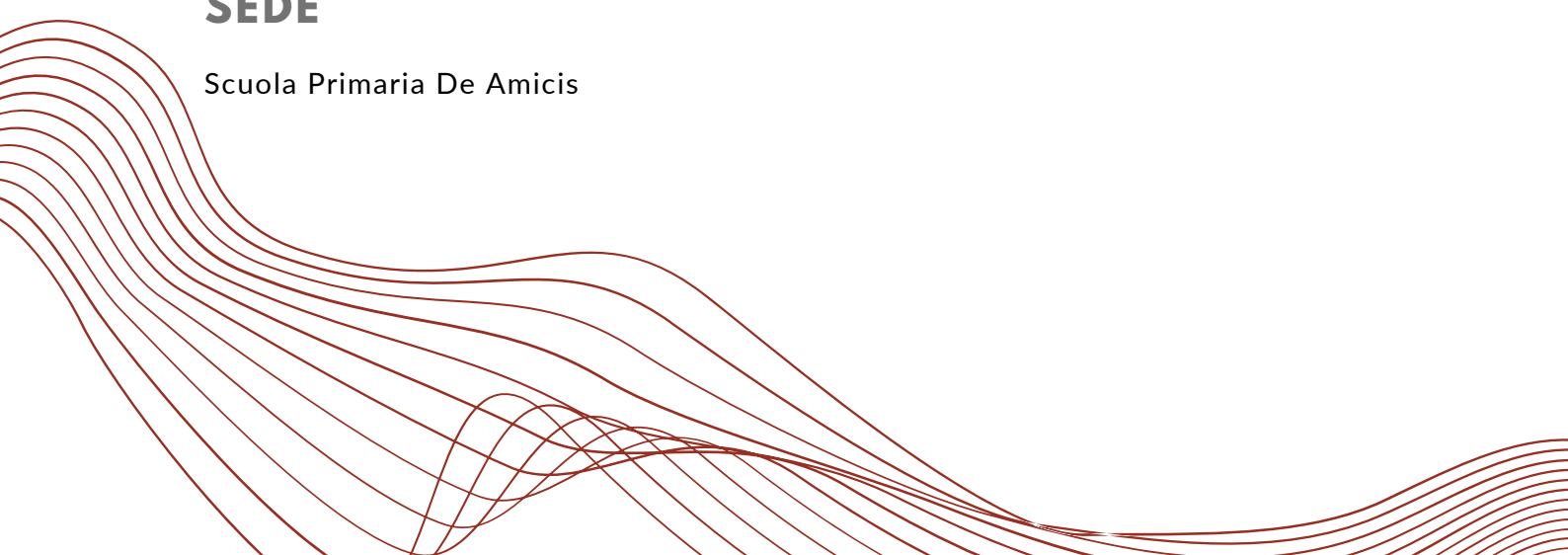
Campus laboratoriale che combina la recitazione all'utilizzo della lingua inglese. Seguendo il classico schema della "murder mystery story" (la classica "cena con delitto") i ragazzi si troveranno a mettere in scena, in inglese, una storia ricca di colpi di scena e con finale a sorpresa. Le attività sono graduate in base alle competenze linguistiche dei partecipanti e comprendono drammatizzazioni, grammar and action games. I workshop sono condotti seguendo la metodologia specifica "Glottodrama", che stimola la globalità dei partecipanti attraverso attività di tecniche teatrali. mirate. Il laboratorio si svolge interamente in inglese con esperto madrelingua.

PERIODO

21 giugno - 25 giugno 2021
6 ore al giorno dalle 8:30 alle 14:30

SEDE

Scuola Primaria De Amicis



CHE STORIE!

CLASSI 1^ 2^
SECONDARIA

COMPETENZA

Competenza alfabetica funzionale

DESCRIZIONE

Le nuove tecnologie offrono molteplici strumenti per la creazione di storie e la combinazione tra l'arte di inventare una storia e l'uso di una varietà di strumenti multimediali come grafica, audio, video e web si definisce "digital storytelling". Se apparentemente la produzione di questa tipologia di prodotti può sembrare semplice, la creazione di un digital storytelling richiede una dettagliata pianificazione delle operazioni da svolgere e pone gli studenti nella necessità di utilizzare differenti strumenti tecnologici, Il focus principale si centra sulle attività linguistiche con la creazione di racconti multimediali che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica

PERIODO

28 giugno - 2 luglio 2021
4 ore al giorno dalle 8:30 alle 12:30

SEDE

Scuola Primaria De Amicis

