

TITOLO	DESCRIZIONE	CLASSI	N. incontri	N. ORE	GIORNO	ORARIO	PERIODO	NOTE	MODULO ISCRIZIONE
Propedeutica al latino	Il laboratorio, con finalità orientative, prevede attività per avvicinarsi alla struttura della lingua latina e alla tecnica della traduzione.	Secondo / Terze Secondaria	10	15	giovedì	14.30-16:00	primo quadrimestre		https://forms.gle/Y9qxydpZT9tPTVf77
Propedeutica alla lingua greca	Il laboratorio, con finalità orientative, prevede attività per avvicinarsi alla struttura della lingua greca e alla tecnica della traduzione.	Secondo / Terze Secondaria	10	15	mercoledì	14.30-16:00	secondo quadrimestre		https://forms.gle/nekNJJ7JafSmvo3S8
Laboratorio di ceramica	Realizzazione di manufatti artistici attraverso la manipolazione e la colorazione dell'argilla	Quinte primaria; prime e seconde secondaria	7	14	mercoledì giovedì	14:30-16:30 14:30-16:30	ottobre - dicembre gennaio - febbraio	max 15 partecipanti	https://forms.gle/BFeRKJENMwGq4viTA
Handmade - affiniamo le nostre abilità manuali	Costruire braccialetti di nodi, dipingere miniature, modellare la pasta di sale, realizzare orecchini, fare scooby-doo, piegare origami... ogni scusa è buona per far lavorare le mani. Il laboratorio prevede una serie molto varia di attività diverse e modulabili utili a migliorare la manualità fine. Ci divertiremo e alla fine ci resterà anche qualcosa da mostrare e regalare.	Tutte le classi della scuola secondaria	10	15	venerdì	14:30 - 16:30	primo quadrimestre		https://forms.gle/oy1LbcQ4RZfEXijx6
Dall'idea all'accessorio: crea con l'uncinetto	Il laboratorio intende avvicinare gli studenti all'uncinetto come forma di espressione creativa, favorendo manualità, concentrazione e progettazione. Attraverso la realizzazione di oggetti di tendenza gli alunni scopriranno come una tecnica tradizionale possa diventare uno strumento di design contemporaneo. Obiettivi: • sviluppare motricità fine e coordinazione; • potenziare creatività e problem solving; • valorizzare il recupero e il riuso dei materiali; • favorire collaborazione e aiuto reciproco; • migliorare capacità di pianificazione di un progetto; • incrementare autostima attraverso la realizzazione di un prodotto finito. Esempi di prodotti da realizzare: • Portachiavi con emoji o personaggi. • Charm per zaini. • Cover per cuffiette wireless. • Custodie per smartphone. • Braccialetti e collanine. • Mini peluche. • Segnalibri kawaii. • Portamonete. • Sottobicchieri "pixel art". • Portapenne. • Mini borsa stile "granny square". • Cappellino bucket. • Fasce per capelli. • Fermacoda e scrunchies. • Bouquet di fiori all'uncinetto (tulipani, margherite, girasoli) da regalare. • Piccoli cactus o piante decorative. • Addobbi natalizi o pasquali. Metodologia: • dimostrazione pratica; • tutoring tra pari; • apprendimento cooperativo; • didattica laboratoriale; • valorizzazione dell'errore come occasione di apprendimento. Materiali: • uncinetti; • filati in cotone e ciniglia; • lana; • fettuccia; • forbici; • ago da lana; • imbottitura; • marcapunti; • moschettoni; • anelli portachiavi; • occhi di sicurezza; • bottoni; • perline.	tutte le classi secondaria	7	14	mercoledì	14:30 - 16:30	febbraio - marzo		https://forms.gle/gf7gD5V8FEAtV6q18

Fumetto	Tecnica base del fumetto: il disegno, la vignetta e l'inquadratura, il balloon, le onomatopée, stile e caratteristiche dei personaggi. Creare uno sketch book a matita e una storia breve inchiostrata (1 o più strisce su foglio formato A4). Eventuale partecipazione al concorso di Lucca Comics	Secondo / Terze secondaria	8	16	martedì	14.45/16.45	primo quadrimestre	https://forms.gle/Pob8w1Z3c11LDt6X9
Pittura a tempera	Imparare a dipingere con la tempera	classi 4° e 5° primaria + classe 1° scuola secondaria	7	14	lunedì	14:30-16:30	primo quadrimestre	https://forms.gle/Ujg6SUT5BN73NMyo8
Fotografia digitale	Come si scatta una fotografia: principi base e specifici del digitale. Principi di composizione di un'immagine e commento collettivo. (composizione e soggetto, inquadratura, messa a fuoco, colore e bianco e nero)	Tutte le classi della scuola secondaria	8	16	martedì	14:30-16:30	secondo quadrimestre	https://forms.gle/AmE78cDRTcxUP5U79
Matematica a squadre	Come si gestisce una squadra di 'matematici'? Come si partecipa ad una competizione di squadra? Come si decidono i ruoli dei componenti? Come si crea un clima cooperativo ed efficace? In questo laboratorio lavoreremo sulla costruzione di un metodo che consenta di creare squadre che funzionino e che esaltino le capacità di ciascun componente, per una gara o per un semplice lavoro in gruppo. Sempre divertendoci.	Tutte le classi della scuola secondaria	7	14	giovedì	14:30-16:30	primo quadrimestre	https://forms.gle/YeQeqG4NuwSasjYZ9
Giochi matematici	Preparare i ragazzi alle varie competizioni matematiche che si svolgono nel nostro istituto attraverso lo svolgimento degli esercizi selezionati dalle gare passate	Tutte le classi della scuola secondaria	14	14	martedì	14:30-15:30	novembre aprile	https://forms.gle/1tX9ch3wFtkH9k5Y9
Matematica ricreativa	Durante le lezioni saranno affrontati giochi matematici adatti all'età degli alunni che copriranno tutte le aree della matematica, cercando di stimolare in loro curiosità e maggiore interesse per la disciplina oggetto di studio.	Tutte le classi della scuola secondaria	8	16	giovedì	14:30-16:30	primo quadrimestre	https://forms.gle/1MYyxwbMc5mdwQmW9
Che problema i problemi!	Durante le lezioni saranno affrontati la struttura di un problema e le varie strategie di risoluzione di situazioni problematiche d'aritmetica, geometria, logica, finalizzati al recupero o potenziamento della competenza del problem solving, a seconda delle necessità degli alunni.	Classi quinte della scuola primaria, prime e seconde della scuola secondaria	8	16	martedì	14:30-16:30	primo quadrimestre	https://forms.gle/4dT1fA3QtB3i5eUZA
Piccoli Galileo Galilei crescono: corso di osservazioni scientifiche.	"Osservare è un'arte che bisogna apprendere", come sosteneva William Herschel. La competenza di saper osservare è trasversale a tutte le discipline e rientra tra le life skills. Attraverso la realizzazione di semplici esperienze e mediante l'osservazione di animali e vegetali comuni, di fenomeni ed oggetti concreti, il corso si propone di educare gli alunni: - ad osservare e sperimentare con metodo; - a descrivere con precisione ciò che osservano; - a tradurre in semplici schemi le loro osservazioni ed esperienze	Classi quinte della scuola primaria, prime e seconde della scuola secondaria	7	14	giovedì	14:30-16:30	secondo quadrimestre	https://forms.gle/Uw8HrHcAb3YbKTSw8

Potenziamento di matematica: verso la scuola superiore	Il passaggio dalla scuola secondaria di primo grado alla scuola superiore rappresenta un momento importante nel percorso scolastico degli studenti e richiede un progressivo sviluppo di autonomia, metodo di studio e capacità di affrontare contenuti matematici più articolati. Il progetto nasce con l'obiettivo di accompagnare gli alunni in questo passaggio attraverso un percorso di potenziamento e approfondimento della matematica, riprendendo conoscenze e abilità già acquisite nella scuola secondaria di primo grado e ampliandole verso concetti e procedure che saranno successivamente affrontati nel primo anno della scuola superiore. Le attività saranno proposte con un approccio prevalentemente laboratoriale e operativo, privilegiando il ragionamento, la scoperta e la risoluzione di problemi rispetto alla semplice applicazione meccanica di regole e procedure. Finalità • Consolidare le competenze matematiche acquisite nel percorso della scuola secondaria di primo grado. • Rafforzare le conoscenze di base indispensabili per affrontare con maggiore sicurezza il primo anno della scuola superiore. • Anticipare e introdurre alcuni nuclei concettuali che saranno oggetto di studio nel successivo percorso scolastico. • Sviluppare capacità logiche, intuitive e di problem solving. • Favorire un approccio consapevole e positivo alla matematica. • Potenziare l'autonomia nell'affrontare situazioni problematiche e nell'argomentare i procedimenti utilizzati. • Facilitare la continuità didattica tra i due ordini di scuola. Il corso prevede l'ampliamento e l'approfondimento di alcuni temi già trattati nei programmi della scuola sec. di primo grado e che saranno oggetto di studio durante il primo anno del nuovo grado di scuola: insiemi numerici, relazioni e funzioni, calcolo letterale con monomi e polinomi, frazioni algebriche, equazioni di primo grado intere e fratte, disequazioni, equazioni di secondo grado, problemi con i triangoli.	classi terze	7	14	mercoledì	14:30-16:30	secondo quadrimestre		https://forms.gle/GqFzt3k92iuSM3fX7
Robotica con Lego WEDO	Laboratorio pratico di robotica educativa con kit LEGO WeDo, pensato per guidare gli studenti alla scoperta del mondo dei robot in modo semplice, giocoso e coinvolgente. Ogni incontro sarà dedicato a esplorare un aspetto diverso della robotica: cosa sono i sensori, come funzionano i motori, come si può dare un comando a un robot e farlo reagire. Gli studenti, lavorando in piccoli gruppi, costruiranno modelli interattivi e li programmeranno con un linguaggio visuale a blocchi, imparando a osservare, sperimentare e collaborare. Il percorso stimola la curiosità, la logica e la creatività, aiutando gli studenti a muovere i primi passi nell'informatica e robotica in modo divertente e concreto.	terze e quarte primaria	7	14	venerdì	15:00 - 17:00	gennaio febbraio	max 14 partecipanti	https://forms.gle/bmd3sGkwtkzoM9QQ7

Imparare giocando: informatica creativa	Percorso introduttivo di informatica creativa e pensiero computazionale, pensato per avvicinare gli studenti ai concetti base dell'informatica e programmazione attraverso attività ludiche, giochi a squadre, esercizi unplugged e semplici strumenti digitali visuali. Gli alunni impareranno a dare istruzioni precise, riconoscere schemi, costruire sequenze, risolvere problemi passo dopo passo e progettare piccole attività interattive e virtuali. Il laboratorio valorizza collaborazione, curiosità e creatività, ponendo le basi per un uso consapevole e creativo della tecnologia.	terze e quarte primaria	7	14	lunedì	15:00 - 17:00	ottobre - dicembre	max 14 partecipanti	https://forms.gle/A1ZrGsTu11a9ti6y9
Videogiochi con Scratch	Laboratorio di programmazione creativa dedicato alla progettazione di semplici videogiochi con Scratch, un linguaggio visuale a blocchi adatto a introdurre logica e pensiero computazionale in modo semplice e divertente. Gli studenti impareranno a creare personaggi, sfondi, regole di gioco, punteggi e interazioni, sviluppando piccoli progetti giocabili. Le attività prevedono momenti di ideazione, sperimentazione, lavoro in gruppo e presentazione finale, per favorire problem solving, creatività e collaborazione.	quinte primaria - prime secondaria	7	14	lunedì	15:00 - 17:00	marzo - aprile	max 14 partecipanti	https://forms.gle/6gRpMf2fpf9NN9F9
Python	Laboratorio base di programmazione con Python. Gli studenti impareranno i concetti fondamentali del coding (variabili, condizioni, cicli, funzioni) attraverso esercizi pratici e la realizzazione di piccoli progetti: mini giochi, piccoli software e programmi interattivi. Il percorso prevede attività individuali e di gruppo, sviluppando logica, creatività e collaborazione.	seconde e terze secondaria	7	14	lunedì	15:00 - 17:00	marzo - aprile	max 14 partecipanti	https://forms.gle/AoB1iAcEiKVQtLMt5
Robotica con Lego Mindstorms	Laboratorio pratico di robotica educativa con kit LEGO Mindstorms, in cui gli studenti, divisi in piccoli gruppi, costruiranno, programmeranno e miglioreranno robot per affrontare sfide diverse a ogni incontro. Ogni squadra avrà un robot di riferimento da cui partire e che potrà essere modificato, esteso e personalizzato in base al problema da risolvere. L'attività sviluppa pensiero logico, creatività, collaborazione e spirito di iniziativa, attraverso il gioco e la progettazione tecnica.	seconde e terze secondaria	7	14	martedì	15:00 - 17:00	gennaio febbraio	max 14 partecipanti	https://forms.gle/C4X8oqE4rzUaYcCR8