



Scuola Fuori Orario

Genitori

VIVERE LE LIFE SKILLS EDUCARE LE LIFE SKILLS

Il nostro Istituto ha da tempo instaurato, per studenti e docenti, percorsi sulle Life Skills, una gamma di abilità cognitive, emotive e relazionali di base che consentono alle persone di operare con competenza sia sul piano individuale sia su quello sociale e di acquisire un comportamento versatile e positivo, per affrontare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana.

Il PON ci consente di allargare il campo anche ad un'altra componente fondamentale della scuola, la famiglia, per parlare lo stesso linguaggio e migliorare l'interazione.

Quello che proponiamo è un percorso formativo sulla genitorialità e sull'educazione, attraverso la conoscenza di queste "competenze per la vita": un'occasione per conoscere, riflettere, apprezzare nuovi strumenti educativi attraverso film, attività di laboratorio, momenti di dibattito e confronto...

...perché non si è mai troppo preparati per "il mestiere di genitori!"

Scuola
PRIMARIA

Scuola
SECONDARIA

SPORT A SCUOLA 1

I bambini svolgeranno:

- attività ludico-motoria in palestra e all'aperto;
 - attività di Orienteering inizialmente all'interno della scuola, poi in ambiente naturale (pianoro di San Marco);
 - attività di Badminton;
 - attività di educazione alimentare, a tutela della propria salute.
- I bambini verranno guidati, inoltre, alla riscoperta dei giochi della tradizione popolare, anche attraverso interviste ai nonni e agli anziani; lavorando per gruppi realizzeranno una raccolta di schede-gioco con relative rappresentazioni grafiche.

OBIETTIVI

- Migliorare e consolidare gli schemi motori di base
- Sviluppare le capacità e le abilità motorie generali
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali dei valori sportivi
- Acquisire la consapevolezza di sé attraverso la percezione del corpo in diverse situazioni, in particolare in relazione all'ambiente.
- Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio e sulle mappe
- Evidenziare il ruolo dell'alimentazione per la salute
- Individuare gli errori alimentari ed eventuali squilibri alimentari
- Riscoprire e rivalutare i giochi della tradizione popolare
- Sviluppare le competenze cooperative finalizzate alla realizzazione di obiettivi comuni



SPORT A SCUOLA 2

I ragazzi svolgeranno attività di Badminton e Orienteering, oltre ad approfondire la relazione tra sport e alimentazione. Il percorso sarà dunque mediato tra attività teoriche e pratiche, con la possibilità di realizzare uscite didattiche finalizzate alla messa in pratica sul campo delle competenze tecniche acquisite.

OBIETTIVI

- Sviluppare e potenziare le competenze di base dell'alunno attraverso linguaggi motori
- Acquisire consapevolezza della propria ed altrui corporeità
- Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per esprimere sentimenti e stati d'animo
- Utilizzare abilità motorie nelle diverse situazioni di gioco- sport
- Acquisire consapevolezza su comportamenti corretti che favoriscono la salute e il benessere psicofisico
- Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali di valori sportivi (fair play)

CREATIVE WRITERS

I bambini, in situazioni ludiche e informali, giocheranno con le storie e le immagini.

Scopriranno l'espressione di alcuni grandi pittori. Immagineranno storie e le fisseranno in testi scritti, sequenze di immagini e registrazioni video e audio. Rinforzeranno competenze grammaticali e lessicali attraverso attività ludiche e informali. Esploreranno diverse+ tecniche artistiche. Utilizzeranno competenze informatiche in funzione della scrittura creativa.

OBIETTIVI

- Potenziare/rinforzare le competenze di base di Lingua italiana attraverso attività ludico cooperative.
- Sperimentare diverse modalità espressive attraverso i canali verbale e grafico.
- Potenziare le abilità di scrittura in contesti informali.
- Potenziare le abilità sociali in attività cooperative di piccolo gruppo.
- Sviluppare il senso estetico.
- Sperimentare creatività e fantasia.
- Rinforzare la percezione della propria autoefficacia.

ROBOMATICA

Gli studenti affronteranno due tematiche:

creative computing
scienze robotiche

Per la sessione di creative computing, partendo dai principi della programmazione, costruiranno un "gioco che crea giochi"

Per la sessione di scienze robotiche, dopo aver conosciuto le origini e la struttura dei robot, porteranno avanti un vero e proprio progetto di robotica

Tutte le attività verranno documentate dagli studenti stessi, con mezzi tradizionali e multimediali, in modo da creare un vero e proprio diario che potrà essere condiviso con le piattaforme in dotazione all'Istituto

OBIETTIVI

- Presentare i principi del coding applicato a problemi reali
- Esplorare i contenuti e creare documentazione sul proprio operato.
- Familiarizzare con il lavoro in gruppo
- Apprendere i principi della robotica
- Apprendere i componenti base del coding
- Apprendere tecniche di problem solving applicando il coding ai robot
- Familiarizzare con proprietà geometriche ed operazioni matematiche, attraverso la robotica mobile
- Instaurare un nuovo modello di divertirsi basato sulla creatività e interattività con il mondo digitale e fisico