



ISTITUTO COMPRENSIVO SANDRO PERTINI

via Emilia Romagna, 290 - 41056 Savignano sul Panaro (MO)
 tel. 059.730804 - mail moic81400e@istruzione.it moic81400e@pec.istruzione.it
 C.F. 80013950367 - C.M. MOIC81400E
www.icsavignano.edu.it



*Alle famiglie degli alunni della Scuola secondaria di primo grado
 P.c. alla DSGA e al gruppo di lavoro per il PNRR Dispersione (DM 19/24)*

OGGETTO: OFFICINE GRAZIOSI – PRAEDESIONE

Gentili famiglie, anche quest'anno l'I.C. "Sandro Pertini" ha interesse ad attivare le "Officine Graziosi", attività pomeridiane di miglioramento dell'offerta formativa, da tempo tratto distintivo della Scuola secondaria di primo grado "Graziosi". Si tratta di attività extrascolastiche in orario pomeridiano, che saranno strutturate secondo un approccio di tipo laboratoriale, centrate non tanto sulle conoscenze, quanto sull'esperienza e la socializzazione.

Al fine di strutturare al meglio le "Officine", saranno tenuti in considerazione i bisogni degli studenti; per esprimere la propria preferenza è quindi necessario compilare, **entro domenica 17 novembre**, il google form reperibile al link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScpm92z4pwY9NvU9GqZDEWgYvFfJxv7Fp7Jw6LbtsBdt3RJzw/viewform?usp=sf_link

Il link va compilato accedendo al profilo istituzionale in possesso di tutti gli studenti; es:

nomecognome@icsavignano.istruzione.it

Nel form, da compilare una volta soltanto, è necessario indicare:

- Il laboratorio scelto;
- Una seconda preferenza;
- L'eventuale richiesta di usufruire dello spazio mensa durante la pausa pranzo, che i ragazzi potranno consumare al sacco tra le 14:00 e le 14:30 sotto la sorveglianza degli operatori.

Non è previsto il trasporto a casa.

Sarà possibile scegliere tra i seguenti laboratori:

Play or Game Over
Il laboratorio ha il fine di promuovere il gioco da tavolo in tutte le sue forme. Si incontreranno diverse tipologie di giochi: astratti, di ruolo, narrativi, di carte, cooperativi, di destrezza e gestionali, in modo da garantire lo sviluppo e la conoscenza di nuove forme di divertimento e di nuovi modi per stare insieme agli altri. Condivisione, sana competizione, lavoro di squadra, logica e creatività, rispetto delle regole saranno le competenze sviluppate durante le attività. I bambini, oltre a divertirsi, si appassioneranno a un hobby sano e sociale che potrà rafforzare anche i rapporti familiari dando un nuovo strumento per passare del tempo assieme!
Riciclare con arte
Prendere piccoli o grandi oggetti che stiamo per buttare nella spazzatura e dar loro nuova vita, trasformati con colori, colla, pennelli e tanto altro, in qualcosa di nuovo, bello, utile, ma soprattutto nostro, fatto da noi!!

STEAM
Il progetto accompagnerà i ragazzi in un percorso di avviamento alla robotica e alla programmazione, tramite l'utilizzo del materiale informatico in possesso della scuola (es: Lego WeDo). Verrà inoltre esplorato il mondo del tinkering, un approccio innovativo per l'apprendimento delle discipline STEAM.
Multisport
Il laboratorio intende far sperimentare esperienze sportive diverse (calcio, urban dance e scherma), in modo da poter scoprire nuove abilità e competenze di noi stessi e degli altri. La partecipazione al laboratorio è intesa per tutte e 3 le proposte.
Canto
Il progetto ha lo scopo di avviare i ragazzi al canto, all'uso dello strumento che tutti abbiamo, LA VOCE; le attività saranno strutturate anche in funzione delle competenze e degli interessi dei partecipanti.
Strumento musicale
Il progetto ha lo scopo di avviare i ragazzi all'ascolto e alla pratica di uno strumento a loro congeniale; le attività saranno strutturate anche in funzione delle competenze e degli interessi dei partecipanti.
Teatro
Il progetto intende coinvolgere i ragazzi in un viaggio introspettivo alla ricerca della propria identità che si va facendo, in continua relazione con il mondo della famiglia, della scuola e degli affetti inevitabilmente destinati a mutare, a rinnovarsi, ad esigere scelte e trasformazioni necessarie alla realizzazione della propria vita. Il percorso si avvarrà di testi letterari, sia classici che contemporanei, grazie ai quali riflettere sul significato che ha questa "età del nutrimento" per essere narrata attraverso una scrittura originale realizzata dai partecipanti, che racconteranno questo doppio sguardo di sé e del futuro attraverso il linguaggio del teatro.
Arte digitale e immersiva
Percorso che si propone di esplorare il mondo dell'arte digitale e della tecnologia in modo innovativo e stimolante utilizzando strumenti all'avanguardia (ad esempio Midjourney, Cartoon Animator 5, TouchDesigner, Runway e ChatGPT) per guidare gli studenti attraverso un percorso che unisce creatività, programmazione visiva, animazione e intelligenza artificiale.

Le attività si svolgeranno al mercoledì in orario pomeridiano, dalle 14:30 alle 16:30. Verranno attivate tra dicembre e gennaio e proseguiranno fino a aprile/maggio, per complessivi 15 incontri di 2 ore ciascuno. Sarà previsto un contributo per alunno pari a € 30 per corso frequentato. L'attivazione dei laboratori e le modalità di pagamento (tramite PagoPA) saranno comunicate in seguito. Qualora dovesse essere raggiunta la capienza massima di un gruppo, le iscrizioni in esubero saranno dirottate sulla seconda preferenza; in questo caso la precedenza sarà data a chi ha compilato prima la domanda di partecipazione.

Savignano sul Panaro, 08/11/2024

Il Dirigente Scolastico
Gennaro Scotto di Ciccariello
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 del D.lgs. n. 39/1993*