OPEN PLAY 14 gennaio 2017

I.C. LEONARDO DA VINCI OLEVANO S.T
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
PLESSO DI ARIANO VIA RISORGIMENTO

IMPARARE GIOCANDO INSEGNARE ATTRAVERSO IL GIOCO

La ragione d'essere" della nostra scuola è preparare i giovani ragazzi alle nuove sfide di un mondo in continua evoluzione. I giovani devono ricevere una preparazione non settoriale ma flessibile, sapersi adattare così, alle mutevoli richieste del mondo di oggi. Pertanto ci si prefigge:

- *Assumere un ruolo di continuum istruzione-educazione;*
- *Ampliare le capacità espressive e comunicative;*
- *Migliorare le competenze nell'area logico - matematica*
- *Arricchire le competenze delle lingue straniere e l'uso delle nuove tecnologie;*
- *Favorire l'inclusione scolastica;*
- *Evitare la dispersione scolastica;*
- *Sostenere le scelte di studio e di vita orientando allo studio e al lavoro;*
- *Privilegiare la dimensione formativa e operativa piuttosto che quella informativa.*

Organizzazione didattica

Scuola dell'Infanzia:
Plesso di Monticelli dal Lunedì al Venerdì: h. 8.30/16.30
Plesso di Ariano e di Salitto dal Lunedì al Venerdì: h.8.00/16.00

Scuola Primaria:
Dal lunedì al mercoledì: h.8.30/13.30
Dal giovedì al sabato: h.8.30/12.30

Scuola Secondaria di I grado:
Classi prime: lunedì e giovedì: h.8.20/16.20.
Gli alti giorni: h. 8.20/13.20
Classi seconde e terze tutti i giorni h.8.20/13.20

La scuola offre una ricca offerta di attività progettuali sia in orario scolastico che extra, laboratori artistici e musicali, attività ludico sportive e scientifico- matematiche, esperienze per l'orientamento post scuola sec. di primo grado, per favorire uno sviluppo armonico e che valorizzi le specificità e lo stile di apprendimento di ciascun alunno.

L'istituzione dispone delle seguenti attrezzature:

- *Aula multimediale nei tre plessi di scuola Primaria*
- *Aula multimediale, linguistica, musicale e scientifica presso la ScuolSecondaria di 1° grado*
- *Postazione con Lim nella scuola d'infanzia*
- *Sussidi didattici ed audiovisivi (tv, videoregistratori, lettori DVD, ecc...)*
- *Dotazione di LIM in tutte le aule scolastiche dell'Istituto Comprensivo*
- *Postazioni multimediali per alunni diversamente abili*
- *Collegamento ad internet nelle scuole primarie e nella scuola sec. di 1° grado*
- *Fax in tutti i plessi*

sito web: www.icolevanost.gov.it

PROTEZIONE CIVILE NAZIONALE

FSE POR CAMPANIA 2014 - 2020

Si ringrazia l'Associazione "Olevano Sul Tusciano Arte" e la Protezione Civile

Scuola Viva — La scuola aperta a tutti

L'ISTITUTO COMPRENSIVO
"Leonardo Da Vinci"
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado
- 84062 Olevano Sul Tusciano (SA) -

INVITO

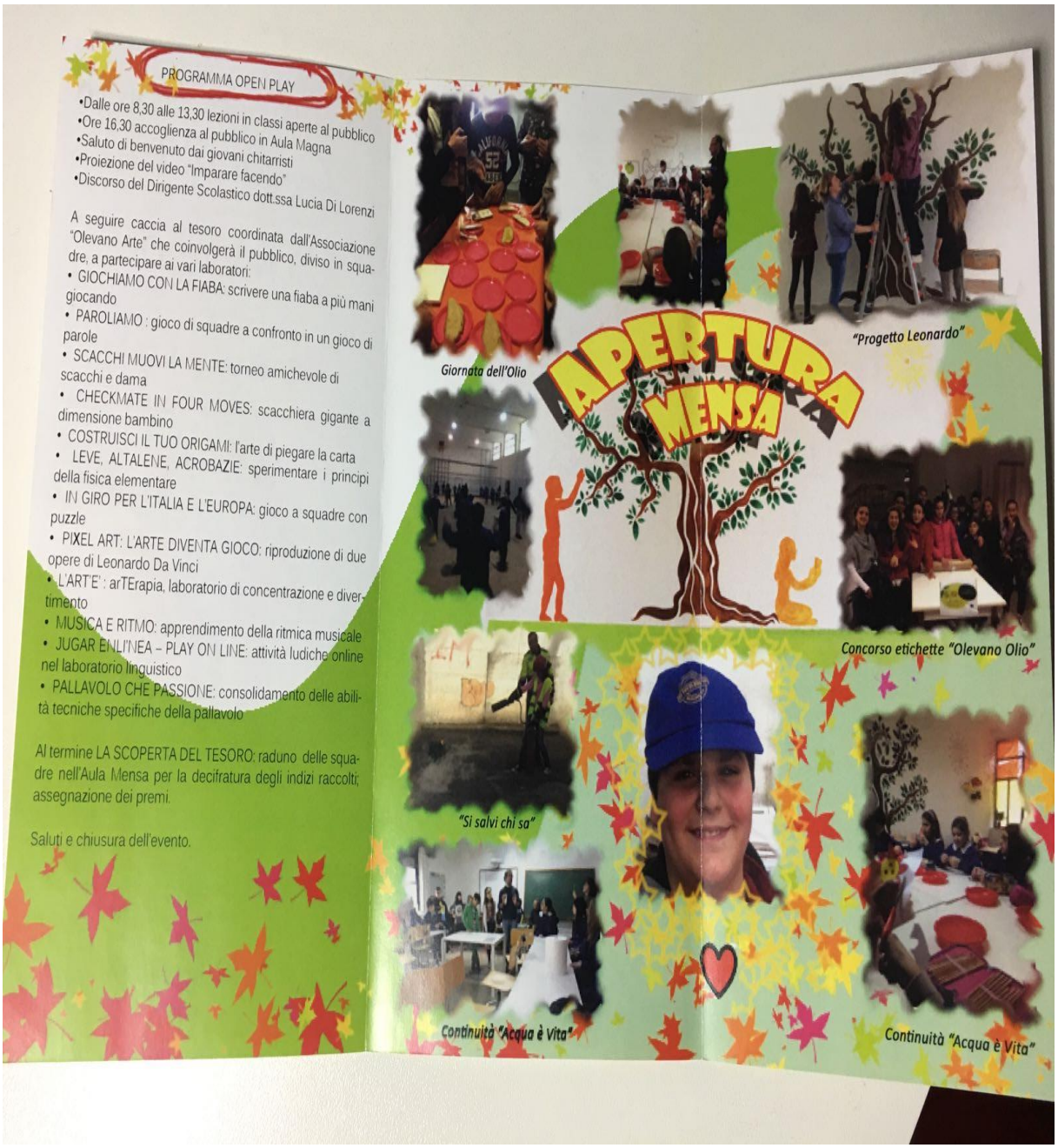
open play

Imparare giocando, insegnare attraverso il gioco

Vi aspettiamo presso la Scuola Secondaria di I grado . Sabato 14 Gennaio dalle 8.30 alle 13.30
lezioni in classe aperte ai genitori.
Alle ore 16.30 attività ludico -didattiche: scientifiche, linguistiche letterarie artistiche e musicali

D.S. dott.ssa Lucia Di Lorenzi

Il programma dell'open play



PROGRAMMA OPEN PLAY

•Dalle ore 8,30 alle 13,30 lezioni in classi aperte al pubblico
•Ore 16,30 accoglienza al pubblico in Aula Magna
•Saluto di benvenuto dai giovani chitarristi
•Proiezione del video "Imparare facendo"
•Discorso del Dirigente Scolastico dott.ssa Lucia Di Lorenzi

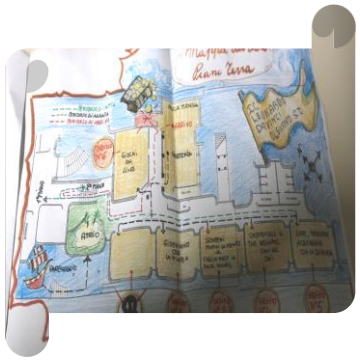
A seguire caccia al tesoro coordinata dall'Associazione "Olevano Arte" che coinvolgerà il pubblico, diviso in squadre, a partecipare ai vari laboratori:

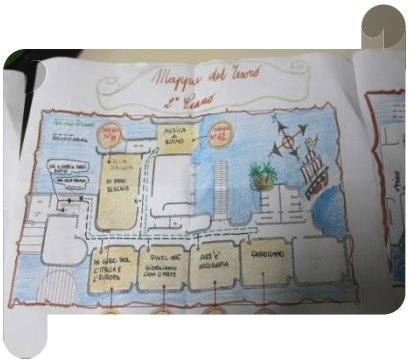
- GIOCHIAMO CON LA FIABA: scrivere una fiaba a più mani giocando
- PAROLIAMO : gioco di squadre a confronto in un gioco di parole
- SCACCHI MUOVI LA MENTE: torneo amichevole di scacchi e dama
- CHECKMATE IN FOUR MOVES: scacchiera gigante a dimensione bambino
- COSTRUISCI IL TUO ORIGAMI: l'arte di piegare la carta
- LEVE, ALTALENE, ACROBAZIE: sperimentare i principi della fisica elementare
- IN GIRO PER L'ITALIA E L'EUROPA: gioco a squadre con puzzle
- PIXEL ART: L'ARTE DIVENTA GIOCO: riproduzione di due opere di Leonardo Da Vinci
- L'ART'E' : arTErapia, laboratorio di concentrazione e divertimento
- MUSICA E RITMO: apprendimento della ritmica musicale
- JUGAR ENLI'NEA – PLAY ON LINE: attività ludiche online nel laboratorio linguistico
- PALLAVOLO CHE PASSIONE: consolidamento delle abilità tecniche specifiche della pallavolo

Al termine LA SCOPERTA DEL TESORO: raduno delle squadre nell'Aula Mensa per la decifratura degli indizi raccolti; assegnazione dei premi.

Saluti e chiusura dell'evento.

L' idea è stata quella di creare un allestimento-gioco educativo da proporre nella giornata dell' open day per dimostrare che attività ludico didattiche possano facilitare ed integrare la didattica tradizionale, esse se adeguatamente studiate e pianificate possono costituire un valido aiuto al processo di apprendimento. "Imparare giocando " ha come obiettivo l' insegnamento di concetti,eventi, luoghi e personaggi attraverso il gioco finalizzata a facilitare l' apprendimento tramite il divertimento. La giornata dell' open day è rivolta principalmente a bambini e ragazzi in età di apprendimento ma tutte le attività pianificate non lasciano fuori anche il coinvolgimento degli adulti :sia perché c'è sempre qualcosa da imparare, sia perché i bambini non sono i soli ad essere sensibili al gioco. Il pubblico parteciperà attivamente ai laboratori proposti attraverso una caccia al tesoro , sarà diviso in squadre e condotto dall'Associazione Olevano A.R.T.E. , dalla Protezione civile di Olevano S.T:, dalla Crocerossa Italiana dipartimento di Olevano S.T: in qualità di partner dell' evento.





Partner Open Play 14 gennaio 2017

Operatrici Ass.Olevano A.R.T.E.

Protezione civile Olevano S.T.

Crocerossa Italiana dip.di Olevano

ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

OPEN PLAY

IMPARARE GIOCANDO

INSEGNARE ATTRAVERSO IL GIOCO

LABORATORI LUDICO – DIDATTICI

14 GENNAIO 2017

I.C."LEONARDO DA VINCI" SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO
OLEVANO SUL TUSCIANO

Per gli alunni e le Associazioni partecipanti all'evento

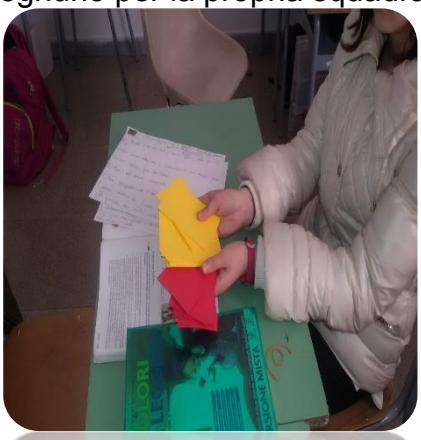
Laboratori ludico- didattici

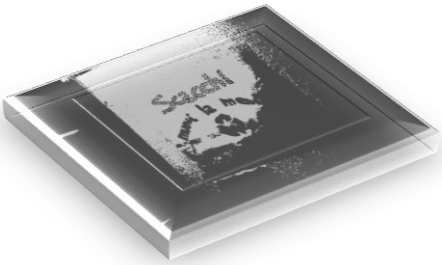
Laboratorio "Giochiamo con la Fiaba"

"GIOCHIAMO CON LA FIABA" CLASSE 1°A (a cura delle prof.sse Bracale Federica e Cicatelli Rosalba) l' attività consiste nello scrivere a più mani una fiaba usando le *"carte inventa fiaba"* le carte costruite in precedenza dagli alunni sono così' divise :

-15 carte rosse sulle quali sono indicati tutti i probabili finali di una fiaba

-20 carte verdi su cui sono illustrati tutti gli elementi classici presenti in una fiaba
-15 carte gialle in cui sono scritte alcune funzioni ricorrenti in una fiaba
gli alunni e gli ospiti del pubblico saranno divisi in gruppi che estrarranno :
una carta rossa - una verde - una gialla il gruppo dovrà inventare e scrivere la propria fiaba che potrà essere arricchita con personaggi e situazioni a piacere.
Il gruppo dei visitatori se porterà a compimento l' attività laboratoriale riceverà ognuno per la propria squadra l'indizio della caccia al tesoro.





Laboratorio : Schacchi Muovi la Mente

CLASSE 1°B (dislocata nella propria aula)

- **"SCACCHI MUOVI LA MENTE "(**a cura del prof.re Migliozzi Sergio) il progetto di Matematica eseguito nel tempo prolungato e' il risultato di un percorso formativo degli alunni che hanno costruito le scacchiere e pezzi .Essi hanno acquisito le nozioni teoriche del gioco degli scacchi e della dama. L'atttività prevede un torneo amichevole di scacchi e dama con dieci scacchiere e quindi 20 partecipanti divisi tra alunni e pubblico partecipante. La coppia ospite appartenente ad una squadra assegnata e che porterà a compimento la partita riceverà un indizio relativo alla caccia al tesoro.

Costruisci il tuo origami con gli dei

CLASSE 1°C

- **"COSTRUISCI IL TUO ORIGAMI"(**a cura delProf. Iaquinta) Gli alunni a conclusione del progetto "Origami ," previsto dalla programmazione di Matematica e svolto nell'orario del tempo prolungato , costruiranno con le nozioni apprese nel percorso formativo, degli splendidi origami. Ogni alunno diventerà tutor istruendo l' ospite ad assimilare la tecnica per realizzare l'origami.
  L'ospite che costruirà il proprio origami avrà diritto ad un indizio per la propria squadra della caccia al tesoro.Inoltre nel medesimo laboratorio saranno presenti alcuni alunni (guidati dalla prof.Ascione Antonella e Mazzocca Anna) che interpreteranno alcuni personaggi della mitologia greca. I partecipanti durante la gara di origami dovranno indovinare attraverso le sembianze qual è la divinità interpretata

CLASSE MISTA

“LEVE ,MOLECOLE ,ACROBAZIE CON LA SCIENZA ”

(a cura del Prof. Anna Poppiti e Isabella Miranda)

L’attività scientifica della disciplina ha l’ obiettivo di sperimentare i seguenti contenuti: Baricentro di corpi omogenei e non omogenei , le leve e le loro applicazioni ,Il principio di Archimede, Illustrazione dei modelli molecolari infine miscugli e soluzioni.

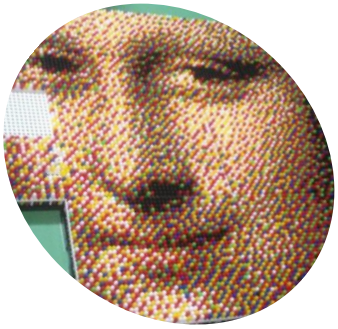
“PAROLIAMO”Gioco di parole (a cura dela prof.ssa Lucia Rizzo)L’attività e’ un gioco di parole con un approccio ludico alla padronanza lessicale. Consiste nel mettere , a turno, due squadre a confronto che, in un lasso di tempo di 15 minuti , debbono formare quante più parole possibili di senso compiuto attraverso l’abbinamento di 10 carte riportanti ciascuna lettera. Ogni squadra e’ composta da 5 persone .2 alunni delle medie che avranno anche il compito di tutoraggio e 3 alunni ospiti (ovviamente al termine di ciascuna partita , cambiano le squadre). I visitatori partecipanti riceveranno a compimento della gara un indizio per la propria squadra necessario per la caccia al tesoro.

CLASSE 2°B-2°C

- **“IN GIRO PER L’ITALIA E PER L’EUROPA”(** a cura delle prof.sse Manuela Zizza ,Silvana Cucciniello, Rosalba Cicatelli) L’attività e’ la conclusione di un progetto di Storia e Geografia realizzato nelle ore curricolari .L’Italia e L’Europa sono stati costruiti dagli alunni sottoforma di puzzle ,l’attività prevede una divisione degli alunni e visitatori in quattro squadre (due per l’Italia e due per l’Europa) ai quali sarà dato il compito di assemblare i due puzzle partendo da una regione e da uno stato estratti a sorteggio. Composti i due puzzle verranno estratti i capoluoghi e le capitali e sarà compito di ogni squadra posizionarle correttamente. La squadra ospite se porterà compimento la gara avrà diritto ad un indizio della caccia al tesoro.
- **CLASSE 3°A N.5 alunni -1B n. alunni**

“PIXEL ART: L’ARTE DIVENTA UN GIOCO”

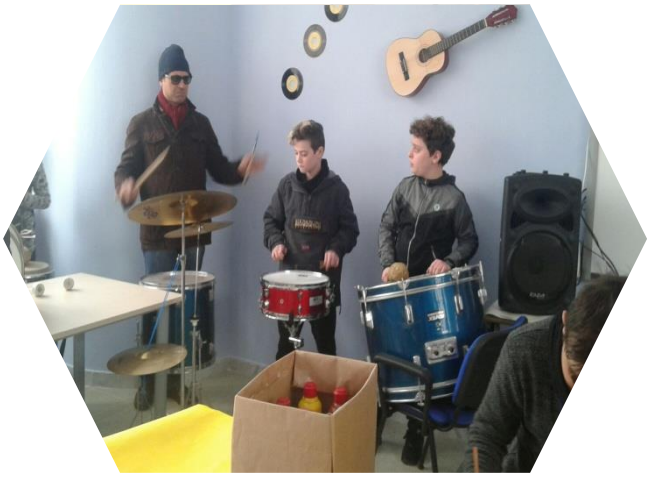
(a cura delle prof.sse Rita Corvo , De Rosa Maria e Rosalba Cicatelli)Nell’ ambito del progetto Leonardo e’ prevista la riproduzione di due opere di Leonardo da Vinci con la tecnica della Pixel Art..Si tratta di una tecnica per costruire immagini che segue le orme della corrente artistica del Puntinismo (pointillisme)di fine Ottocento. La differenza più evidente e’ che invece di usare un pennello si utilizzano piccoli pixel che a distanza ravvicinata appaiono all’occhio come dei piccoli puntini mentre a distanza maggiorata, la nostra percezione visiva miscela i colori primari ,secondari e accosta i colori complementari dando vita all’ immagine nel suo insieme. La pixel Art nasce negli anni 80 ed il suo successo è legato alla Rete in quanto su Internet c’è la necessità di trasmettere velocemente le immagini ed in piccole dimensioni in byte. Si tratta dunque di un ritorno alla semplicità e alla sintesi delle forme rappresentative. L’attività laboratoriale prevede l’utilizzo dei pixel su tavole preposte per l’assemblaggio ,realizzabile da due coppie che cercheranno di comporre l’ immagine della” Gioconda” una delle due coppie sarà composta dagli ospiti che realizzeranno una piccola area dell’ immagine. **CLASSE MISTA 2°A - 2° b**



“**L’ ART’E’ “ Arterapia** (a cura dei docenti di sostegno)un’attività artistica degli alunni del gruppo h che sperimenteranno tecniche di concentrazione con una pixel Art speciale appositamente pensata per loro.

“ MUSICA E RITMO”(a cura del prof. Giancarlo Roscigno) Attività ludica propedeutica all’ apprendimento musicale ,imporre un gioco e’ una contraddizione di termini , il gioco per sua natura dev’essere spontaneo soprattutto in ambito musicale. I ragazzi guidati dal docente si appresteranno ,divisi in squadre ,ad apprendere nozioni di ritmica dando vita a “composizioni “ estemporanee con l’obiettivo di avvicinarli all’ ascolto prima del silenzio e poi del suono. Gli ospiti che parteciperanno a questo laboratorio riceveranno un indizio relativo alla caccia al tesoro.

CLASSE MISTA



"**JUGAR ENLI'NEA –PLAY ON LINE"** **(GIOCHI ON LINE)**

(a cura delle prof.sse Caterina Melara e Fiorella Palmentieri)

Alcuni alunni (MAX 12) delle classi seconde e terze nel laboratorio linguistico realizzeranno e mostreranno attività ludiche online relative all'apprendimento delle lingue. (Nota n.1)L'attività prevede che 3 fra hostess e stewards (all'interno della rosa dei 12 che già partecipano alle attività ludiche) faranno una breve presentazione in inglese, spagnolo ed italiano delle strutture del laboratorio linguistico e delle attività che vi si svolgono. Distribuiranno anche delle brochure informative ai visitatori. (Nota n.2)

Alle spalle della postazione insegnante, il proiettore mostrerà in *loop* video e ppt delle attività svolte e realizzate in passato afferenti al Dipartimento Lingue.

N.2.: La presentazione sarebbe vincolata ad un orario preciso che veda i visitatori tutti riuniti nel laboratorio nello stesso momento quindi si consiglia per questo laboratorio di riunire un gruppo di visitatori prima di entrare. La partecipazione alla visione consentirà al visitatore facente parte di una squadra di acquisire l' indizio per la caccia al tesoro.

- **CLASSE MISTA**

- **CLASSE MISTA (dislocata in palestra)**,
  “PALLAVOLO CHE PASSIONE”(a cura del Prof. Ostuni e Prof.Pietropinto)

  Il percorso educativo della disciplina di Ed. Fisica prevede la conoscenza pratica più approfondita della Pallavolo. Nella prima u.d.a. gli obiettivi educativi sono apprendere e consolidare le abilità tecniche specifiche della Pallavolo. Consolidare le abilità operative e socio-relazionali manifestando impegno continuo nell’ autocontrollo. Esprimere comportamenti socio-relazionali decisi ma corretti. L’attività si svolgerà in mini tornei a squadre tra cui quella dei visitatori. Alla fine dei mini set la squadra dei visitatori ritirerà l’indizio necessario alla scoperta della caccia al tesoro.

- **PROTEZIONE CIVILE (dislocata in Aula Magna)**,
  "**IO NON RISCHIO" (**a cura della Protezione Civile di Olevano ref.Sig.Giovanni Orilia)

  Attività laboratoriale di apprendimento delle buone pratiche per la sicurezza
  Presentazione del progetto "Si Salvi Chi Sa'" con relativo filmato
  Esercitazioni sul Totem - Quiz. Al termine delle attività le squadre dei partecipanti riceveranno l'indizio necessario alla caccia del tesoro,mentre i visitatori riuniti in gruppo potranno liberamente assistere e partecipare al laboratorio.

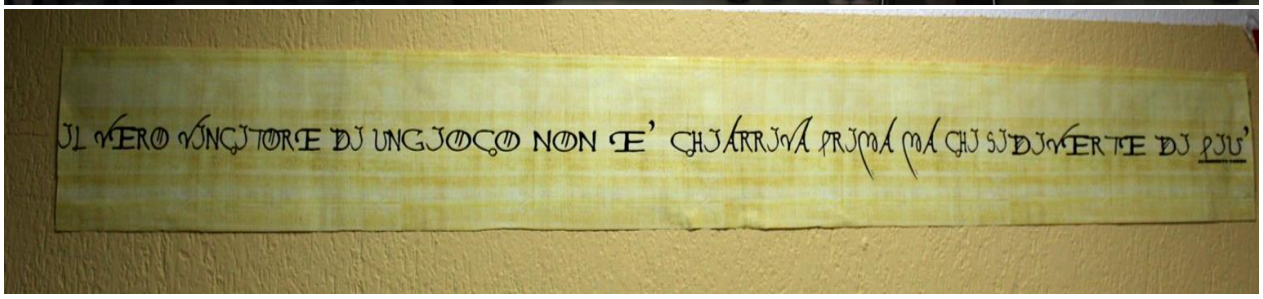
-
-
-
-
- **Crocerossa Italiana**
  “Ballon Art”

- **TUTTI IN MENSA ALLA SCOPERTA DEL TESORO**
  (A cura dell'associazione Olevano Arte)
  -Raduno delle squadre nell' Aula Mensa per la decifratura degli indizi raccolti ;
  -I giudici cronometreranno il tempo di decifratura .
  -Assegnazione dei premi preparati in mensa .
  -Saluti e chiusura dell' evento con la Ballon Art.

Che cosa c'è di buono oggi

Che cosa c'è di buono oggi

Che cosa c'è di buono oggi


IL VERO VINCITORE DI UN GIOCO NON E' CHI ARRIVA PRIMA MA CHI SI DIVERTE DI PIU'

Backstage