



ISTITUTO COMPRENSIVO NICHELINO III

Scuole Statali Infanzia – Primaria – Secondaria di primo grado

Viale J. F. Kennedy 40 – 10042 Nichelino (TO) - Tel. 011 6819637

Codice meccanografico: TOIC8A700R Codice fiscale: 94073450010

Codice univoco S.D.I.: UF9JAG Codice univoco AOO: ACSC 176 Codice IPA: icn3

Sito: www.icnichelino3.it e-mail: TOIC8A700R@istruzione.it pec: TOIC8A700R@pec.istruzione.it

Circolare interna n. 366

Nichelino, 20 giugno 2025

Ai genitori e agli alunni/alunne
delle future classi prime, seconde e terze
e p.c.
ai docenti
alla D.S.G.A.
alla Referente di plesso
alla Segreteria didattica

Oggetto: LABORATORI MARTIRI - ANNO SCOLASTICO 2025/2026.

Si rende noto che per il **prossimo anno scolastico, 2025/2026**, tutti gli alunni/alunne iscritti presso la Scuola Secondaria di Primo Grado “Martiri della Resistenza” (tempo normale, prolungato e musicale) devono completare il proprio tempo scuola con **la frequenza di attività laboratoriali pomeridiane**.
Si chiede di **indicare 3 opzioni senza ordine di priorità compilando il modulo al seguente link: <https://forms.gle/pLzVUy1JTt4rYdys7>**

Le allieve e gli allievi saranno inseriti in uno dei 3 laboratori da loro indicati, **su indicazione dei docenti del Consiglio di Classe**.

I laboratori potranno svolgersi nei pomeriggi di martedì, mercoledì o venerdì.

Le classi prime e le classi seconde del tempo normale e prolungato frequenteranno due laboratori tra i tre scelti.

Le classi terze, del tempo normale e prolungato, frequenteranno un laboratorio tra quelli opzionati e nel II quadrimestre un laboratorio gestito dal consiglio di classe per supportare gli alunni nella preparazione alle prove d'esame.

Le classi prime e seconde del tempo musicale che recuperano parte del tempo scuola con attività legate al proprio indirizzo (partecipazione a concerti ed eventi musicali), hanno l'obbligo di partecipare ad un laboratorio a scelta tra quelli previsti dall'offerta formativa sotto descritta. La classe terza, invece, parteciperà nel II quadrimestre ad un laboratorio gestito dal consiglio di classe per supportare gli alunni nella preparazione alle prove d'esame.

La scelta di eventuali laboratori che comporti ore eccedenti verrà considerata attività extra curricolare e garantita solo sulla disponibilità organizzativa della scuola.

Laboratorio annuale 20 incontri - 40 unità orarie
Laboratorio da 10 incontri – 20 unità orarie
Laboratorio per le certificazioni delle lingue da 12 incontri – 24 unità orarie

LABORATORI ANNUALI 20 incontri

Teatro/Musical (classi prime, seconde e terze)
--

CERTIFICAZIONI LINGUE 12 incontri

Certificazioni inglese livello A2 (II quadrimestre)
Certificazioni francese livello A1 /A2 (II quadrimestre)

LABORATORI 10 incontri

Blog radio (I quad. classi prime e terze)
Blog radio (II quad. classi seconde)
Latino (I quad. classi terze)
Libri liberi (I quad. classi prime, seconde e terze)
Scrittura creativa (I quad. tutte le classi)
Giocando si impara... (I quad. classi prime)
Laboratorio STEM (II quad. classi prime)
Pixel lab (I quad. classi seconde e terze)
Laboratorio STEM (I quad. classi terze)
Laboratorio scientifico/ambientale (II quad. classi prime)
Martiri band rock (I quad. tutte le classi)
Laboratorio Murales-Graffiti e street art (II quad. classi prime e seconde)
Lab Scacchi (II quad. classi prime e seconde)
Pittorico (I quad. classi prime, seconde e terze)
Pittorico (II quad. classi seconde)
Artistico (II quad. classi prime e seconde)
Sportivo (I quad. classi prime e terze)
Sportivo (II quad. classi seconde)

DESCRIZIONE con titolo e classi a cui si propone	RIFERIMENTO COMPETENZE EUROPEE
LABORATORIO TEATRO/MUSICAL Il laboratorio di teatro/musical è un percorso creativo e multidisciplinare che coinvolge gli studenti in attività di recitazione, canto e movimento scenico. Attraverso giochi teatrali, esercizi vocali e coreografie semplici, i ragazzi sperimentano il linguaggio del musical, sviluppando espressività, capacità comunicative e collaborazione nel gruppo. Il percorso si conclude con la messa in scena di uno spettacolo	Il laboratorio promuove lo sviluppo di diverse competenze chiave europee, tra cui: ● Senso di iniziativa ed imprenditorialità ● Capacità di imparare ad imparare. ● Competenza multilinguistica: se previsti testi o canzoni in lingua straniera. ● Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: grazie al lavoro cooperativo, alla gestione delle emozioni in scena e all'autovalutazione. ● Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: attraverso la valorizzazione della musica, del teatro e del patrimonio culturale del musical.
CERTIFICAZIONE INGLESE Classi Seconde e Terze Laboratorio di potenziamento della Lingua Inglese per il conseguimento delle certificazioni Cambridge - livelli A1 <i>Movers</i>, A2 <i>Flyers</i> e <i>Key for Schools</i> (KET). Gli studenti sono selezionati in base alle capacità linguistiche ed alle indicazioni degli insegnanti curricolari.	Competenza multilinguistica: sviluppare e potenziare le 4 abilità - <i>Reading, Writing, Listening e Speaking</i> attraverso attività mirate e interattive come <i>pair works</i> e <i>group activities</i>. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: favorire un apprendimento significativo in un clima di cooperazione; migliorare l'autostima incrementando il livello di padronanza linguistica e personale. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: verificare la relazione esistente tra apprendimento scolastico e competenze spendibili all'esterno; confrontare la propria realtà con quella di un altro paese.

CERTIFICAZIONE FRANCESE Classi Seconde e Terze Attività laboratoriale di potenziamento della lingua francese per il superamento dell'esame DELF livelli A1 e A2 per la certificazione Europea. L'attività è rivolta principalmente agli allievi/e delle classi seconde e terze. Gli studenti sono selezionati in base alle capacità linguistiche ed alle indicazioni degli insegnanti curriculari.	Competenza multilinguistica (potenziamento delle 4 abilità linguistiche previste dal quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (comprensione orale e comprensione scritta, produzione e interazione orale, produzione scritta). competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale (confrontare realtà di un altro paese con la propria)
PITTORICO Tutte le classi Le attività grafiche, pittoriche e manuali sono un forte stimolo per lo sviluppo di una creatività concreta. Gli alunni toccando, assemblando e modificando in continuazione i materiali, affrontano la realtà e la trasformano in modo personale; così facendo acquisiscono fiducia in sé stessi oltre ad ampliare il proprio bagaglio di esperienze che gli sarà utile, in materia di spirito di iniziativa e pazienza, nella vita professionale futura	competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
LABORATORIO MURALES-GRAFFITI E STREET ART (II QUAD). (prime, seconde) Il laboratorio ha l'obiettivo di sviluppare la creatività, l'espressività e le competenze grafico-pittoriche attraverso il linguaggio artistico dell'arte urbana (murales, graffiti, tag, stencil art). Verranno progettate e realizzate opere individuali e collettive utilizzando materiali e strumenti tipici della street art (marker, stencil, colori acrilici) su supporti idonei come pannelli pareti della scuola. Il laboratorio mira a migliorare la capacità di disegnare, comporre, scegliere i colori e gestire lo spazio, favorendo la collaborazione e il lavoro di gruppo, inoltre avrà un valore civico con lo scopo di far comprendere la differenza tra vandalismo e l'espressione artistica legale, promuovendo un uso consapevole e rispettoso degli ambienti urbani e pubblici.	competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza in materia di cittadinanza Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

ARTISTICO Tutte le classi	- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
LABORATORIO STEM Classi prime (2°Q.) Il laboratorio è progettato per esplorare le connessioni tra la matematica e il divertimento, offrendo agli studenti un'esperienza coinvolgente che unisce teoria e pratica in un ambiente digitale, creativo e collaborativo. L'obiettivo è scoprire i concetti matematici attraverso attività ludiche e interattive, promuovendo il pensiero logico, computazionale e geometrico in un contesto interdisciplinare. Gli alunni si interfaceranno con esperienze di geometria interattiva (Geogebra) e si metteranno alla prova sperimentando la programmazione di algoritmi e giochi matematici su WebApp (coding con Scratch, robotica con Lego Spike Prime, Game Based Learning). Il percorso sarà supportato dall'uso della piattaforma Gsuite for Education e da strumenti come Canva e Genially, utilizzati come ambienti trasversali per documentare, presentare e valorizzare i contenuti creati.	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia - Competenza digitale - Capacità di imparare ad imparare - Consapevolezza ed espressione culturale (orientamento nello spazio e nel tempo e interpretazione dei sistemi simbolici e culturali della società)
Pixel LAB Classi seconde e terze (1°Q.) Il laboratorio Pixel Lab è progettato per esplorare la creatività digitale attraverso l'uso di Minecraft: Education Edition in un contesto interdisciplinare. Offre un'esperienza immersiva che unisce logica, spazio, narrazione e progettazione, stimolando la collaborazione tra pari. Gli alunni affronteranno sfide legate alla matematica (misure, proporzioni, geometria), alla tecnologia (costruzione e coding con blocchi di comando), e ad altre discipline come storia, scienze e italiano attraverso la costruzione di mondi virtuali. Il percorso sarà supportato dalla piattaforma Gsuite for Education e dall'utilizzo di Canva e Genially per documentare, presentare e valorizzare i progetti in formato multimediale e interattivo.	- Competenza digitale - Capacità di imparare ad imparare - Consapevolezza ed espressione culturale (orientamento nello spazio e nel tempo e interpretazione dei sistemi simbolici e culturali della società)

LABORATORIO STEM Classi terze (1°Q.) Il laboratorio STEM Classi terze ha l'obiettivo di consolidare e potenziare le conoscenze matematiche attraverso un approccio laboratoriale che valorizza la progettualità, l'esplorazione e la visualizzazione dei concetti. Le attività proposte mirano a stimolare l'interesse degli studenti per la matematica, promuovendo il pensiero critico, la creatività e il lavoro collaborativo. La metodologia include elementi di gamification, attività di progettazione individuale e di gruppo, utilizzo di strumenti poveri e digitali, e l'impiego del software GeoGebra per l'esplorazione dinamica e interattiva della geometria. In alcune ore dedicate, gli studenti si alleneranno per la partecipazione ai giochi matematici, attraverso esercitazioni mirate che sviluppino logica, strategia e velocità di pensiero. Il laboratorio si configura quindi come uno spazio flessibile e coinvolgente in cui la matematica incontra la tecnologia, la manualità e la creatività, favorendo un apprendimento attivo e significativo	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia - Competenza digitale - Capacità di imparare ad imparare - Consapevolezza ed espressione culturale (orientamento nello spazio e nel tempo e interpretazione dei sistemi simbolici e culturali della società)
SCIENTIFICO/AMBIENTALE Classi prime (2°Q.) Il laboratorio si propone di far acquisire ai ragazzi il metodo scientifico sperimentale, attraverso attività operative. Inoltre prevede l'osservazione dei fenomeni che caratterizzano il parco della scuola quale contesto ambientale in cui vivono gli studenti, tappa del viaggio verso un efficace apprendimento dell'ecologia. Gli allievi potranno osservare, progettare, ipotizzare soluzioni e discutere, conquistando gradualmente un'impostazione di lavoro razionale, attiva e critica.	- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia - Capacità di imparare ad imparare. - Competenze personali, sociali e di apprendimento. - Spirito di iniziativa e imprenditorialità

SPORTIVO Tutte le classi Favorisce lo sviluppo e il mantenimento di un corretto equilibrio psico-fisico e l'inclusione sociale. Attraverso la pratica motoria e il gioco gli alunni sperimentano movimento, regole, relazione, in una dimensione di divertimento e di progressiva valorizzazione di sé stessi.	- Saper collaborare con gli altri e rispettare le regole condivise - Impegnarsi in campi espressivi, motori ed artistici congeniali alle proprie attitudini
BLOG RADIO DEBATE Tutte le classi Laboratorio che prevede la costituzione della redazione giornalistica Martiri News. Gli alunni-blogger attraverso il Blog scolastico, integrato dalla web-radio, ideano e realizzano prodotti di informazione multimediali apprendendo le metodologie e le tecnologie tipiche della comunicazione e gestendo la strumentazione tecnica necessaria in dotazione alla scuola	- Comunicazione nella madrelingua - Competenze digitali - Senso di iniziativa ed imprenditorialità - Capacità di imparare ad imparare.
GIOCANDO SI IMPARA: IL GIOCO DA TAVOLA E DI RUOLO Tutte le classi Laboratorio che sfrutta le potenzialità del gioco da tavolo e di ruolo come strumento per affinare e arricchire le competenze non cognitive: la memoria, la riflessione, la logica, la cooperazione e la socializzazione. Aiuta gli studenti a rispettare i tempi, comprendere e seguire le regole, collaborare e spesso anche a fallire	- Comunicazione nella madrelingua - Competenze digitali - Senso di iniziativa ed imprenditorialità - Capacità di imparare ad imparare.
Latino Classi terze Il laboratorio si propone di avvicinare i discenti allo studio della lingua latina in modo operativo per riportare “alla vita” una lingua proverbialmente definita morta, risalendo non solo alle radici della nostra lingua in un confronto sistematico con l’italiano di oggi, ma anche al patrimonio culturale che direttamente abbiamo ereditato dai Latini.	- Comunicare nella madrelingua - Imparare a imparare - Competenze sociali e civiche - Consapevolezza ed espressione culturale

SCRITTURA CREATIVA Tutte le classi Il laboratorio ha l'obiettivo di sviluppare la capacità di pensiero critico, la creatività e l'espressione scritta, incoraggiando al contempo la collaborazione e la condivisione delle idee. Gli studenti avranno l'opportunità di lavorare su diversi generi (fantasy, fantascienza, avventura, romance e giallo) e di sperimentare la creazione di personaggi, ambientazioni e colpi di scena, per arrivare alla creazione di un racconto completo o di un capitolo di una storia più ampia. Il progetto mira a rendere la scrittura un'esperienza divertente e significativa, permettendo a ogni studente di scoprire il narratore che è in sé.	- Comunicare nella madrelingua - Imparare a imparare - Competenze sociali e civiche - Consapevolezza ed espressione culturale
LIBRI LIBERI BIBLIOTECA/LETTURA Tutte le classi Laboratorio che prevede la gestione e promozione della biblioteca scolastica e che guida i ragazzi ad avvicinarsi al mondo dei libri e della lettura in modo creativo, divertente e collaborativo. Libri Liberi, ideando attività di promozione in collaborazione con la redazione giornalistica Martiri News e la formazione di gruppi di lettura condivisa, offre nuovi stimoli in un clima di fiducia, di ascolto e di scoperta, al fine di liberare l'immaginario di ciascuno.	- Comunicazione nella madrelingua - Senso di iniziativa ed imprenditorialità - Capacità di imparare ad imparare. - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenze sociali e civiche
MARTIRI BAND ROCK Laboratorio di ensemble strumentale Il laboratorio di musica di insieme proposto sarà a carattere trasversale, rivolto a tutte le classi dell'indirizzo musicale e non. L'obiettivo è creare un contesto musicale cooperativo in cui gli studenti avranno anche la possibilità di conoscere e approcciare diversi strumenti. I brani proposti saranno tratti da un repertorio di vario genere: rock, blues, pop ecc. Particolare attenzione verrà rivolta all'approfondimento dei brani appartenenti al repertorio rock.	- Imparare ad imparare - Competenze civiche e sociali - Consapevolezza ed espressione culturale

SCACCHI**(Classi prime e seconde)**

Il laboratorio si propone di insegnare i fondamentali del gioco per potenziare abilità logiche e creative valorizzando il rispetto delle regole e dell'avversario. Fin dalla prima lezione, i ragazzi proveranno direttamente a giocare con mini-partite in cui sfideranno i compagni. Per coloro che sono già ad un livello più avanzato sarà possibile realizzare percorsi personalizzati.

- Imparare ad imparare
- Competenze logiche e capacità di astrazione
- Competenze personali, sociali e civiche.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Francesca Migliorero

*Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 e s.m.i.
e norme collegate, il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa*