

Piccola guida alle giornate finali





Complimenti!

Hai tenuto duro e sei arrivato fino a Maggio. Pensi già alle sdraio ed al rumore del mare? È ancora presto per tutto ciò...

Quello che ti proponiamo, però, è una settimana finale da URLO!

Ecco il programma:

PRIMA E SECONDA MEDIA

Lunedì 12 Giugno

Mattina: attività a scelta

Pomeriggio: cinema

Martedì 13 Giugno

Mattina: attività a scelta

Pomeriggio: tornei sportivi in sede

Mercoledì 14 Giugno

Mattina: attività a scelta

Giovedì 15 Giugno

Giornata di classe fuori sede

Venerdì 16 Giugno

Mattina: pulizia aule, finali del torneo, torneo allievi vs. docenti, consegna pagelle

TERZA E QUARTA MEDIA

Lunedì 12 Giugno

Mattina: attività a scelta

Pomeriggio: cinema

Martedì 13 Giugno

Mattina: attività a scelta

Pomeriggio: attività a scelta

Mercoledì 14 Giugno

Mattina: tornei sportivi e pulizia aule

Giovedì 15 Giugno

Giornata di classe fuori sede

Venerdì 16 Giugno

Mattina: pulizia aule, finali del torneo, torneo allievi vs. docenti, consegna pagelle

Buona lettura!





ARTE



BODY PAINTING

L'attività prevede la progettazione e la realizzazione di un disegno ornamentale. La body painting è una delle arti del corpo che consiste nel dipingere il corpo umano a scopo ornamentale: vestirai i panni di un vero tatuatore!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula di visiva **alle 8:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Introduzione alla storia del tatuaggio: origine, descrizione, stili, rischi sanitari
- Introduzione alla pittura corporale
- Progettazione del "tatuaggio" secondo gli stili presentati e il proprio desiderio personale
- Realizzazione del tatuaggio sul proprio corpo
- Termine delle attività **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Avvertenze

I colori sono lavabili con acqua.

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.



JAM SESSION

L'attività prevede la realizzazione di uno o più brani strumentali e vocali a seconda dell'ispirazione del momento. Gli allievi potranno portare i propri strumenti e il proprio talento musicale.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula di musica **alle 8:00**
- Jam session e realizzazione di brani strumentali e vocali
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Occorrente

Tanto entusiasmo, creatività e voglia di fare rumore!



LE BASI DELL'UNCINETTO

L'attività prevede la progettazione e la realizzazione di un piccolo manufatto all'uncinetto. L'uncinetto è un attrezzo che serve per prendere e guidare il filo nelle lavorazioni delle arti tessili. Imparerai i punti base utili per creare ciò che più ti piace!

Cosa devi sapere

Programma

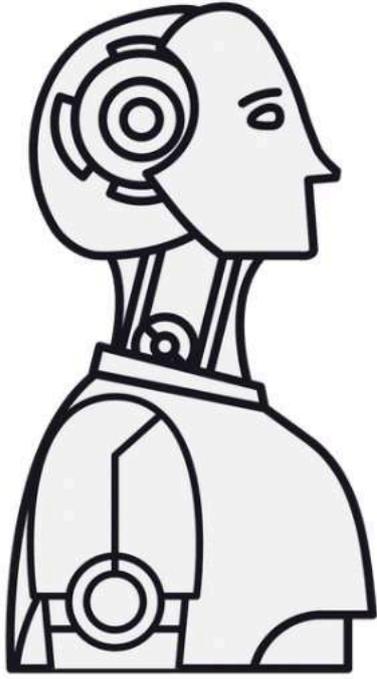
- Ritrovo in aula 12 **alle 13:30**
- Introduzione all'uncinetto e dei punti base
- Realizzazione di un piccolo manufatto
- Termine dell'attività **alle 16:00**

Occorrente

Tanto entusiasmo e creatività!

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.



TECNOLOGIA



ESCAPE ROOM

L'attività prevede un'introduzione al mondo delle *Escape Room* didattiche. L'*Escape Room* è un gioco di cooperazione nel quale i partecipanti devono indagare e risolvere gli enigmi in un tempo limitato.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 4 **alle 8:00** (mattino) / **alle 11:30** (pomeriggio)
- Breve introduzione teorica
- Attività di gioco
- Termine dell'attività **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!

SCRATCH

Crea giochi, animazioni, storie e... molto altro con Scratch! Impara l'arte della programmazione in modo divertente con Scratch, ambiente di programmazione con linguaggio di tipo grafico.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula informatica **alle 8:00**
- Breve introduzione teorica
- Attività di programmazione
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di prima e seconda media.



STOP MOTION

Durante l'attività vedrai degli esempi di animazioni in *stop motion*, dopodiché dovrai sviluppare una breve storia che servirà da trama per animare i tuoi personaggi. In poche ore imparerai a realizzare un'animazione vera e propria!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 9 **alle 8:00**
- Breve introduzione teorica
- Progettazione
- Attività di animazione
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Occorrente

Tanto entusiasmo e inventiva!

Avvertenze

Dovrai presentarti con l'applicazione "Stop Motion" già installata sul tuo telefono!



CREA IL TUO BLOG

Creiamo insieme un blog personale passo dopo passo! Scopriremo insieme cosa è un blog, perché crearne uno e come farlo. Al termine della giornata avrai un tuo blog e saprai come gestirlo!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula di informatica **alle 8:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Introduzione teorica
- Sviluppo del blog personale
- Termine dell'attività **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Occorrente

Presentati con un'idea sul tema che vuoi sviluppare: tempo libero, musica, moda, sport, diario di viaggio, giardinaggio, ecc...

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.

SPORT



GOLF

L'attività prevede una mezza giornata di introduzione al Golf; sport di precisione che si pratica in un campo aperto per mezzo di una palla e una serie di ferri e legni.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo alla fermata di Piazza Castello **alle 8:00** (bus 7)
- Partenza con il bus alle 8:03
- Spostamento in bus presso il Golf di Losone (www.golflosone.ch)
- Breve introduzione teorica
- Riscaldamento e attività pratica
- Rientro a Locarno (Piazza Castello) **alle 12:00**

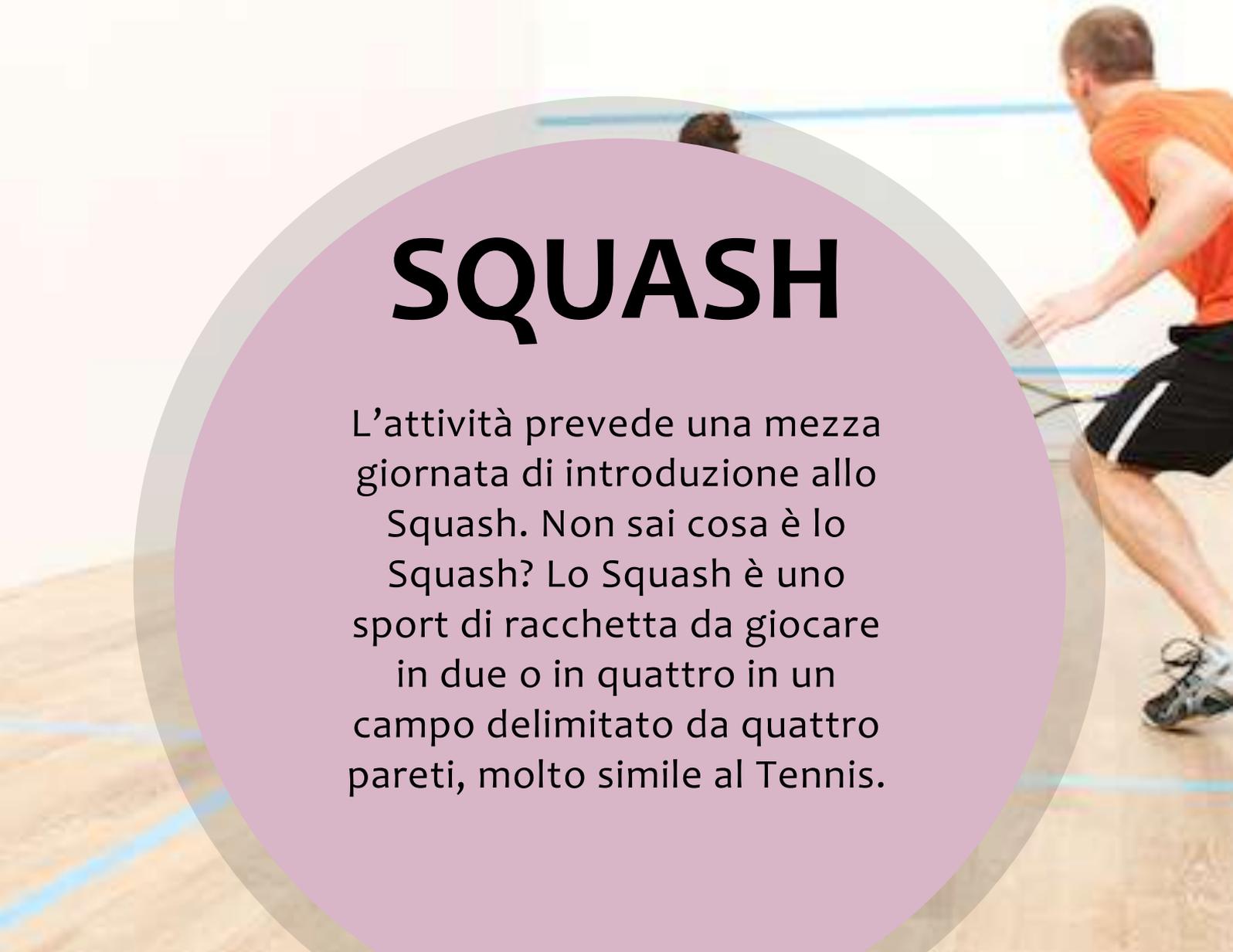
Occorrente

- Abbigliamento elegante (pantaloncini e Polo)
- Scarpe da ginnastica
- Borraccia

Il materiale necessario verrà messo a disposizione dal Golf di Losone.

Avvertenze

È necessario un abbigliamento **elegante**: niente Jeans, ciabatte, canottiere e abbigliamento sportivo!

A person in an orange shirt and black shorts is playing squash in a court. The court has blue lines on a wooden floor. The person is in a ready stance, holding a racket. The background is slightly blurred, showing another person in the distance.

SQUASH

L'attività prevede una mezza giornata di introduzione allo Squash. Non sai cosa è lo Squash? Lo Squash è uno sport di racchetta da giocare in due o in quattro in un campo delimitato da quattro pareti, molto simile al Tennis.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo sul piazzale esterno della SM Locarno 1 **alle 8:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Spostamento in bus al Centro Squash Losone (www.squashlosone.ch)
- Breve introduzione teorica
- Riscaldamento e attività pratica
- Torneo di Squash a coppie
- Rientro a scuola **alle 11:30** (mattina) / **alle 16:30** (pomeriggio)

Occorrente

- Abbigliamento sportivo
- Scarpe da ginnastica per la palestra
- Borraccia

Le racchette e le palline da Squash verranno messe a disposizione dal Centro.



CANOTAGGIO

Vieni a scoprire il lago da un'altra prospettiva! L'attività prevede una giornata in compagnia dei monitori della Società Canottieri Locarno che ti inizieranno a questo sport magnifico!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo sul piazzale esterno della scuola **alle 8:30** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Trasferta a piedi fino alla sede della Società Canottieri Locarno (SCL)
- Attività con i monitori: introduzione teorica, istruzioni, uscita sul lago
- Rientro a piedi a scuola **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:30** (pomeriggio)

Occorrente

- Abbigliamento sportivo
- Scarpe da ginnastica
- Borraccia



YOGA IN RIVA AL LAGO

L'attività prevede una breve introduzione allo Yoga (storia, benefici, ecc). In seguito potrete partecipare a 1 ora di lezione di yoga guidata in riva al lago. Un'ottima occasione per ricaricare le energie!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo sul cortile esterno della scuola **alle 8:00** (mattina) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Breve introduzione allo yoga: storia, benefici, ...
- Spostamento al Parco della pace di Locarno
- Pratica di yoga per principianti (1 ora)
- Discussione finale e rientro in sede **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Occorrente

Necessario un telo da spiaggia!

Avvertenze

In caso di brutto tempo l'attività verrà spostata in aula.

GITE



CARDADA - CIMETTA

L'attività prevede un'escursione in montagna: la risalita in funivia fino a Cardada e la camminata fino alla Cima della Trosa.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo **alle 8:30** alla stazione FFS di Muralto e tragitto a piedi fino alla funivia di Orselina
- 9:30: risalita con gli impianti di Cardada Cimetta
- 10:30: camminata fino alla Cima della Trosa
- 12:00: pranzo al sacco
- 13:00: discesa a piedi fino a Cimetta e in seguito discesa in seggiovia e funivia fino a Orselina
- 15:30: discesa a piedi fino alla stazione di Muralto
- **16:00**: gli allievi rientrano autonomamente presso il proprio domicilio.

Occorrente

Scarpe da montagna, vestiti comodi per camminare, mantellina, pranzo al sacco, borraccia.

L'escursione si svolgerà con ogni tempo! In caso di forti piogge l'escursione si fermerà a Cardada e verranno svolte attività sul sentiero ludico.



CHOCOLAT STELLA

L'attività prevede la visita nel tempio del miglior cioccolato svizzero: la fabbrica di cioccolato Stella!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in stazione a Locarno **alle 8:00**
- Spostamento in treno fino a Giubiasco
- Visita della fabbrica di cioccolato Stella
- Rientro in treno a Locarno **alle 11:30**

Occorrente

Tanta golosità!



VISITA GOTTARDO ARENA

L'attività prevede la visita completa della Gottardo Arena, la nuova "casa" dell'Hockey Club Ambrì Piotta.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo alla stazione di Locarno **alle 8:20**
- Partenza dalla stazione alle 8:35
- Visita dalle 11:00 alle 12:00
- Pic-nic con pranzo al sacco e attività
- Arrivo alla stazione di Locarno **alle 16:25**

Occorrente

- Pranzo al sacco
- Borraccia



INTRODUZIONE ALL'APICOLTURA

L'attività prevede un'introduzione al magico mondo dell'apicoltura, ovvero l'allevamento delle api. Dopo una parte teorica ci sarà la possibilità di osservare da vicino un apiario a Maggia.

Cosa devi sapere

Programma

L'attività verrà suddivisa su due mattinate.

Prima mattinata

- Ritrovo in aula 11 **alle 8:00**
- Parte teorica in aula
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Seconda mattinata

- Ritrovo alla fermata del bus Piazza Castello **alle 8:40**
- Attività in apiario a Maggia
- 11:06: partenza da Maggia e rientro a Locarno per **le 11:30**

Occorrente

Tanta curiosità e amore per la natura!

CUCINA





CRÊPES

L'attività prevede la presentazione della ricetta delle crêpes, considerate una pietanza tipica della cucina francese.

Bisognerà cimentarsi nella cucina e infine si consumeranno le crêpes in compagnia.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula di cucina **alle 8:00**
- Introduzione alla ricetta delle crêpes (origine, ingredienti, passaggi, cottura, ...)
- Preparazione della ricetta
- Consumazione sul posto
- Pulizia e riordino
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Occorrente

Grembiule da cucina e canovaccio



APERITIVO CHE BONTÀ!

L'attività prevede la preparazione di un aperitivo completo: a partire dagli stuzzichini e dalle bevande, fino ad arrivare alle decorazioni dei tavoli.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula di cucina **alle 8:00**
- Spiegazione del programma della mattinata e della realizzazione degli stuzzichini
- Preparazione cibo, bevande e decorazioni
- Consumazione di ciò che è stato preparato insieme
- Pulizia e riordino
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.



TSCH TSCH

Ami l'aria aperta e l'odore della griglia? Questa attività fa per te! Durante la mattinata preparerai deliziosi contorni e prelibatezze alla griglia. Mettiti nei panni di un vero chef!

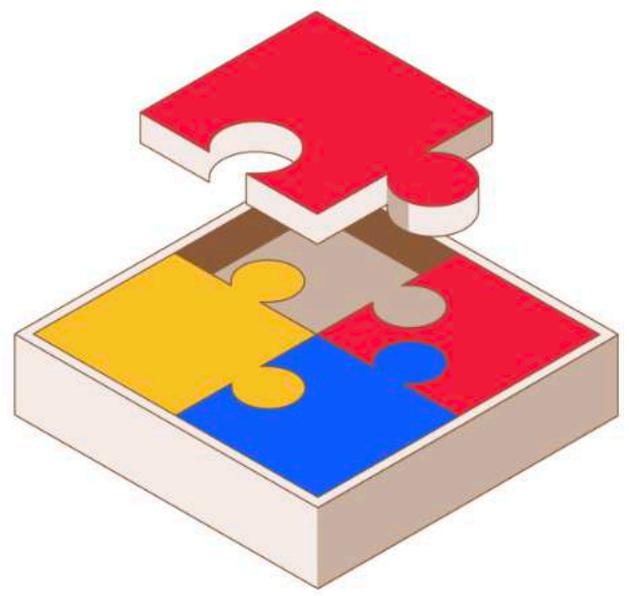
Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 12 **alle 8:00**
- Preparazione postazione griglia
- Preparazione vivande
- 11:30: pranzo in compagnia
- Pulizia e riordino
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Occorrente

Tanta fame e spirito di collaborazione!



CULTURA

IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

L'attività propone un laboratorio sull'analisi del linguaggio cinematografico attraverso l'analisi di sequenze di film famosi: inquadrature, montaggio, sonoro, luci e colori, scenico.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 5 **alle 8:00**
- Inizio del laboratorio e delle varie attività
- Termine delle attività **alle 11:30**

Nota bene: L'attività è a carattere dialogico e laboratoriale.

Occorrente

Fogli, penne, matite e colori. Dovrai inoltre presentarti con una lista di tre film che hai apprezzato (ricordati che dovrai motivare la tua scelta)!



PARITÀ IN PILLOLE

Impara a conoscere le piccole e grandi discriminazioni quotidiane! Insieme ai tuoi compagni potrai creare una piccola comunità che rifletterà su alcune questioni di genere che ognuno nella propria vita incontra.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 3 **alle 8:00**
- Lettura di testi
- Visione e analisi di video e immagini
- Racconto delle esperienze personali
- Obiettivo dell'attività: renderti più consapevole di ciò che accade intorno a te!
- Termine dell'attività **alle 11:30**

Nota bene: L'attività è a carattere dialogico e laboratoriale.

Occorrente

Entusiasmo e spirito di collaborazione!



IL GRANDE MONDO DEL FUMETTO

Sei un amante dei fumetti? Questa è l'attività giusta per te! L'attività, di carattere laboratoriale e dialogica, propone la condivisione e la lettura di alcuni fumetti. I docenti metteranno a disposizione i loro libri in modo da creare una piccola biblioteca!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 3 **alle 8:00**
- Presentazione di alcuni fumetti
- Condivisione di idee, spunti, fumetti
- Spostamento alla Libreria Locarnese (uno dei librai è un grande conoscitore della materia!)
- Termine delle attività **alle 11:30**

Occorrente

Entusiasmo e spirito di collaborazione!

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di prima e seconda media.

LA CLASSE

–

ENTRE LES MURES

L'attività prevede la visione del film "La classe", un film che racconta un anno in una classe di un difficile quartiere parigino. Dopo il film ci sarà l'occasione di discutere e riflettere sulle diverse tematiche.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula magna **alle 8:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Visione del film "La classe" di Laurent Cantet
- Discussione sulle tematiche presenti (la relazione docente – allievo, il contesto speciale, la classe come gruppo eterogeneo, con individui portatori delle proprie esperienze)
- Lettura di brani tratti dal libro da cui prende spunto il film
- Termine delle attività **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.

LA MATEMATICA DELL'ASSURDO

La matematica dell'assurdo:
quando la realtà ci inganna... La
matematica ci può salvare!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 3 **alle 9:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Breve introduzione teorica
- Attività di matematica controintuitiva
- Termine dell'attività **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.

GIOCHI





PAREANAGA

L'attività prevede l'introduzione al gioco *PareAnaga*.

PareAnaga è un gioco di società per scoprire lingue e culture. Il gioco contiene domande in 35 lingue parlate in Svizzera. L'obiettivo del gioco è scoprire e valorizzare le diverse lingue e culture che compongono la variegata società svizzera.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 10 **alle 13:30**
- Presentazione del progetto *PareAnaga*
- Presentazione del gioco
- Inizio del gioco
- Termine dell'attività **alle 16:00**

Per maggiori informazioni potete visitare il sito del progetto: <https://pareanaga.com/it/>

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!

Avvertenze

L'attività è riservata agli allievi di terza e quarta media.



ESCAPE ROOM URBANA

L'attività prevede una Escape Room attraverso la città di Locarno.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo sul piazzale interno **alle 8:30**
- Piccola colazione in compagnia
- Spostamento verso la Piazza Grande di Locarno
- Divisione degli allievi in gruppi e indicazioni
- Escape Room
- Rientro a scuola per la premiazione dei vincitori **alle 11:30**

La vostra squadra scoprirà indizi, risolverà enigmi e supererà sfide, proprio come in una escape room. Ma non sarete rinchiusi in una stanza! Esplorerete la città alla ricerca del pezzo mancante per proseguire nel gioco.

Occorrente

- Abbigliamento comodo
- Piccolo zaino con borraccia e ombrello in caso di brutto tempo
- Cellulare con connessione Internet



GIOCHI DI SOCIETÀ FANTASY

L'attività prevede la scoperta di alcuni dei più bei giochi di strategia e di ruolo:

- *Dominion*: gioco di carte di costruzione di un mazzo che rappresenta il regno.
- *Kids and legends*: gioco di ruolo con ambientazione scolastica.

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 11 **alle 8:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Breve introduzione teorica
- Divisione degli allievi in tre gruppi
- Inizio dei diversi giochi: *Kids and legends* (gioco di ruolo) e *Dominion* (gioco di carte)
- Termine dei giochi **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!

A board game board with various pieces and numbers. The board is green and yellow, with a black penguin piece and several orange and blue pieces. Numbers like 4, 11, and 5 are visible on the board.

GIOCHI DI SOCIETÀ CLASSICI

L'attività prevede una mattinata di introduzione ai classici giochi di società, tra i quali: *Tutto*, *Qwizz*, *Ligretto*, *Dama cinese*, *Barricata*, ...

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 10 **alle 8:00** (mattino) / **alle 13:30** (pomeriggio)
- Breve introduzione teorica
- Divisione degli allievi in cinque gruppi
- Inizio dei diversi giochi
- Termine dei giochi **alle 11:30** (mattino) / **alle 16:00** (pomeriggio)

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!

DEUTSCH SPIELEND

Ripassa il tedesco divertendoti:
giochi da tavolo, carte, rebus,
quiz, Trivial Pursuit, Tabù,
Dobble, e molto altro!

Cosa devi sapere

Programma

- Ritrovo in aula 4 e 5 **alle 8:00**
- Breve introduzione teorica
- Divisione degli allievi in gruppi
- Inizio dei diversi giochi
- Termine dei giochi **alle 11:30**

Occorrente

Tanto entusiasmo e spirito di collaborazione!