



Istituto Comprensivo Pinerolo 1

# OPEN DAY A.S. 2024/25

## SCUOLA PRIMARIA

Plessi Giovanni XXII e Cesare Battisti

**Benvenuti  
dove nasce il  
futuro!**



Via Montegrappa, n.29



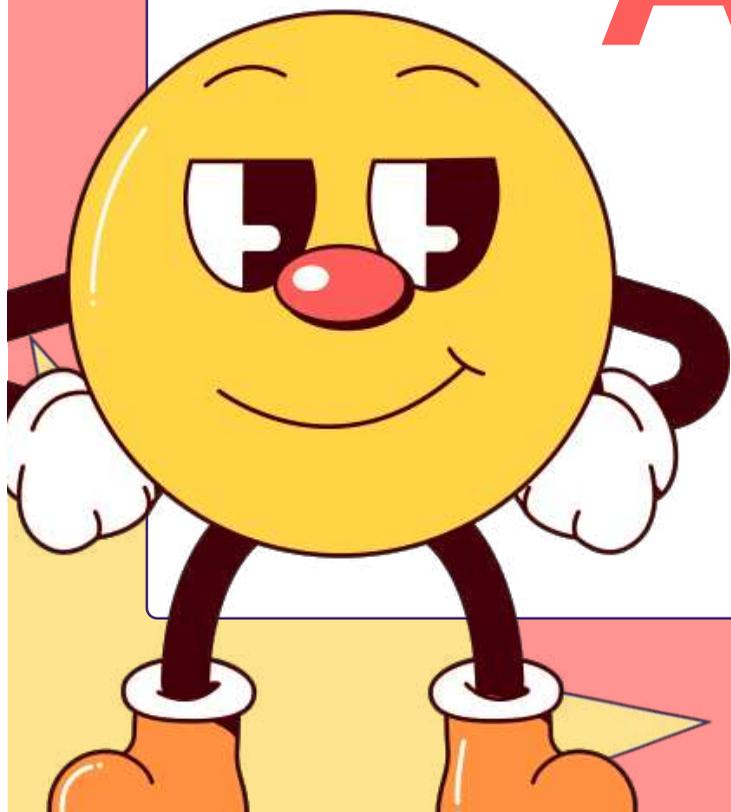
0121 322932



[www.icp1.it](http://www.icp1.it)

PRESENTAZIONE

# Andare a scuola



Gioco

Apprendo

Ascolto

Parola Chiave

# ORGANIZZAZIONE

L'organizzazione della giornata è scandita da ritmi quotidiani che permettono di soddisfare i bisogni primari degli alunni e consentono di instaurare relazioni significative tra adulti e bambini.

La routine quotidiana, la ripetitività dei rituali, la previsione di quello che sta per accadere danno sicurezza ai nostri bambini



# Accoglienza

h 8.25/8.45

Parola Chiave

**PUNTUALITÀ**

Un'insegnante accoglie gli alunni al cancello dell'ingresso della scuola.

I bambini una volta entrati appendono la giacca ed entrano in aula e siedono al loro posto. Predisposizione del materiale per iniziare la giornata.

Scambio di informazioni tra alunni e insegnanti.

Controllo comunicazioni scuola-famiglia.

Momento di conversazione libera o guidata



# TEMPO SCUOLA

h 8.45/10.30

Attività con insegnante curricolare e con il supporto dell'insegnante di sostegno se presente all'interno della classe.

Attività curricolari o laboratoriali a classe intera o a gruppi

Parola Chiave

# IMPARO

Spazi utilizzati



# Intervallo

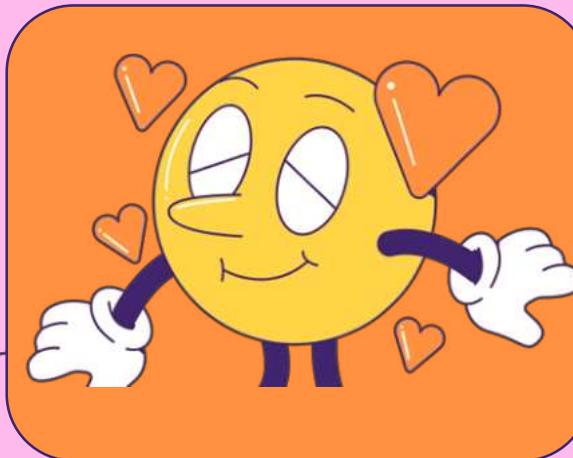
h 10.30/11.00

Due docenti in compresenza (due volte la settimana)

Intervallo in classe: i bambini consumano la merenda fornita dalla mensa e svolgono la ricreazione muovendosi liberamente oppure si scende in cortile.

Parola Chiave

GIOCO



# MENSA

h 11.00/12.30



Tempo scuola

h 12.30/14.00



Pranzo nei locali della mensa oppure presso la propria abitazione.



Sino alle 14 intervallo in cortile, gioco libero, oppure in classe, se le condizioni meteo non permettono di uscire.

Parola Chiave

**W LE VERDURE**



# Tempo Pomeridiano

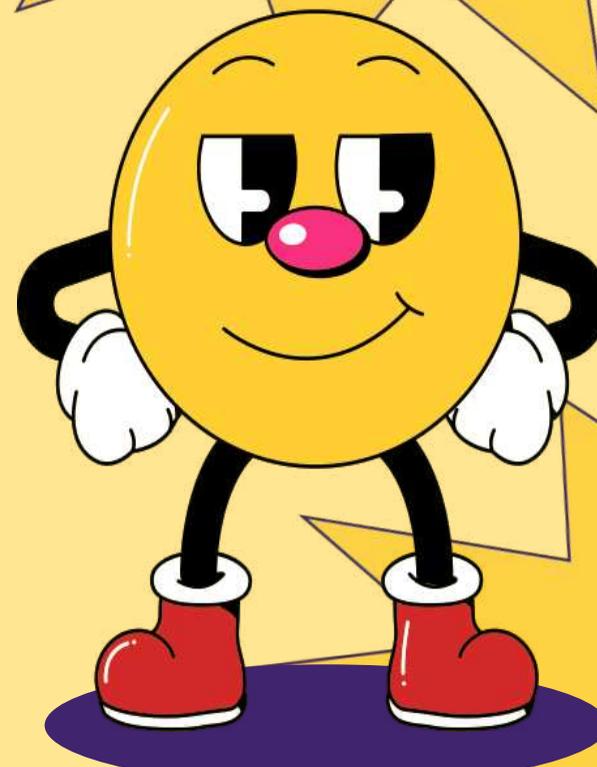
h 14.00/16.30

- **Tempo scuola**

10 minuti prima  
dell'uscita:

- Riordino materiale
- Formazione della fila  
per l'uscita

Parola Chiave  
**CRESCO**



**scarpe per la  
palestra**

**sacca per l'igiene  
personale**

**A SCUOLA NON  
DEVONO MANCARE...**

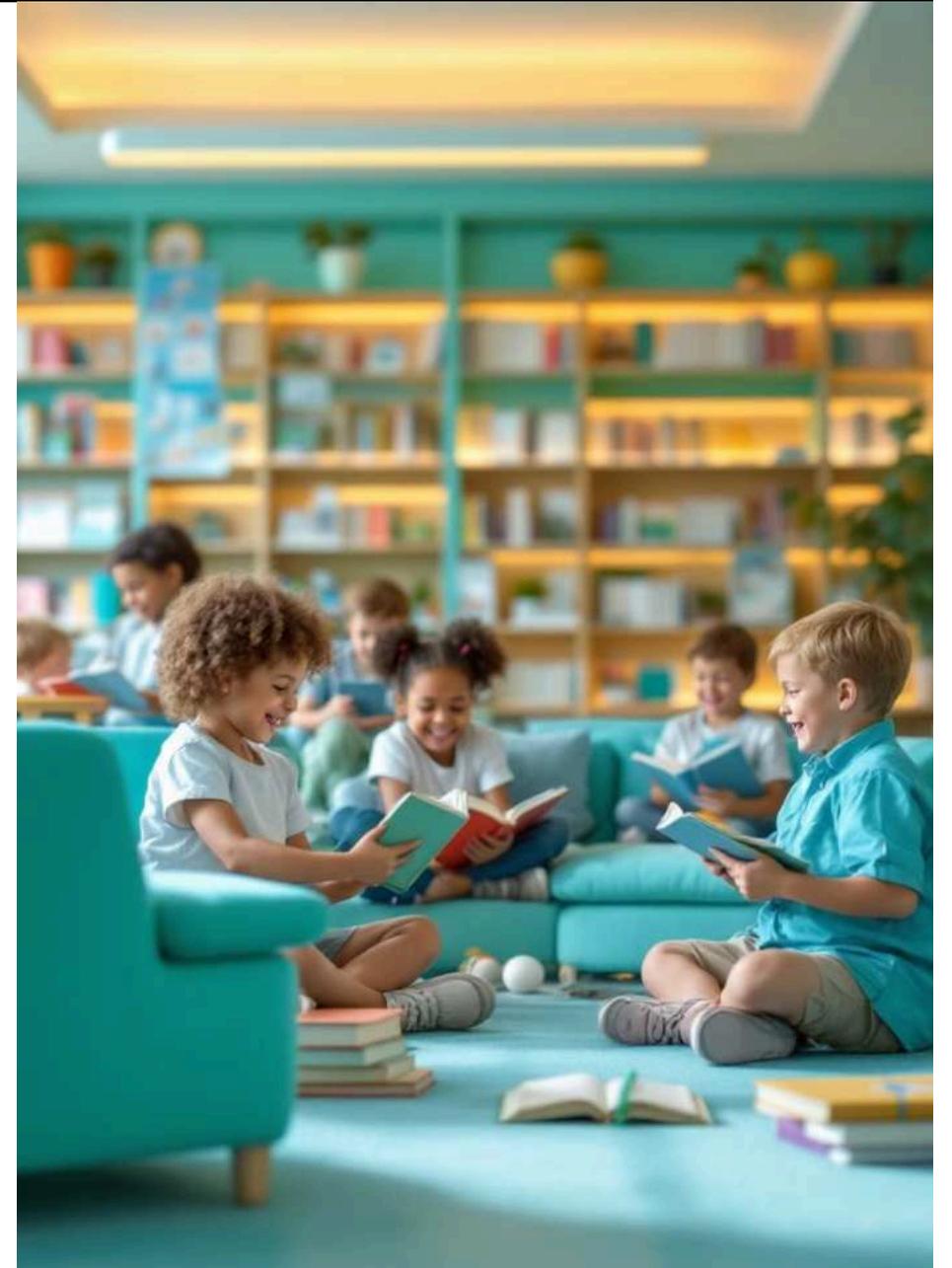
**libri di testo e  
quaderni**

**materiale necessario  
per le attività  
( colori, colla,**



# La Biblioteca d'Istituto: Un Tesoro di Conoscenze

Un ponte tra culture, storie e futuro.





# Un Viaggio nella Storia: Perché le Biblioteche a Scuola?

1

## Origini

Le biblioteche scolastiche nascono per promuovere la lettura e l'apprendimento fin dalla giovane età.

2

## Supporto Didattico

Forniscono risorse essenziali per arricchire l'attività didattica e stimolare la curiosità degli studenti.

3

## Ambiente Stimolante

Creano uno spazio inclusivo che incoraggia l'esplorazione e la crescita personale degli alunni.

# Mondi Diversi, Storie Uniche: La Biblioteca Interculturale



## Diversità Culturale

Ampia selezione di libri e materiali che rappresentano culture e tradizioni diverse.



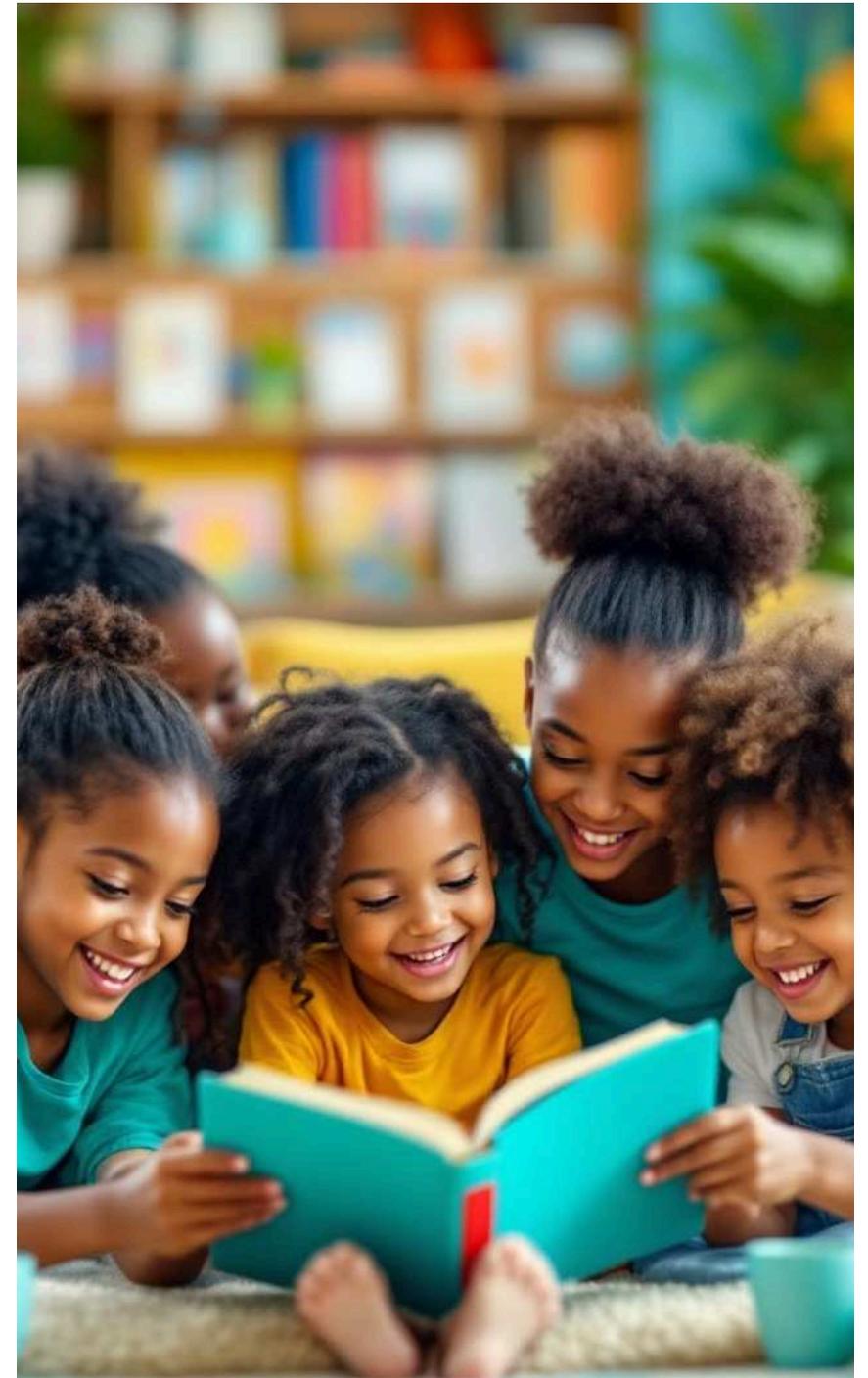
## Rispetto e Tolleranza

Sviluppo di valori fondamentali come il rispetto per la diversità e la tolleranza.



## Dialogo Interculturale

Promozione di attività che favoriscono l'incontro e lo scambio tra diverse culture.



# Imparare Insieme, Oltre le Materie

1

## **Scrittura Creativa**

Laboratori di narrazione e poesia per stimolare l'immaginazione e le competenze linguistiche.

2

## **Progetti trans-disciplinari**

Promuovere non solo i saperi ma anche i valori essenziali per la vita civile e democratica

3

## **Memoria Storica**

Progetti legati alla Giornata della Memoria per educare alla cittadinanza consapevole.



# Crescere con i Libri: Un Percorso Continuo

1

## **Scuola dell'Infanzia**

Prime scoperte e letture animate per i più piccoli.

---

2

## **Scuola Primaria**

Approfondimento delle competenze di lettura e ricerca.

---

3

## **Scuola Secondaria**

Sviluppo del pensiero critico e dell'autonomia di studio.



**Attività realizzate**

# Presentazione dell'Aula Immersiva

Benvenuti al nostro open day della scuola primaria! Siamo entusiasti di presentarvi una delle nostre risorse educative più innovative: l'aula immersiva. Quest'area è stata progettata per stimolare la curiosità e l'apprendimento dei nostri studenti attraverso la tecnologia e l'interattività.

## La Nostra Filosofia

La tecnologia è uno strumento del pensiero, un mezzo per ampliare le nostre percezioni e la consapevolezza del mondo che ci circonda.

Il "decision making", il nucleo decisionale, rimane prerogativa umana.

## Apprendimento Multidisciplinare

L'aula immersiva si adatta a diverse discipline: storia, geografia, scienze.

Esempi:

- Gli studenti possono osservare gli strati del suolo, l'universo, l'interno della Terra.
- Possono esplorare i diversi pianeti, i passaggi di stato dell'acqua.

## Risposta ai Diversi Stili di Apprendimento

L'aula immersiva è progettata per rispondere alle esigenze di studenti visivi, uditivi e cinestetici.

## Caratteristiche dell'Aula Immersiva

L'aula immersiva è dotata di una parete con tre proiettori che trasformano lo spazio in un ambiente di apprendimento dinamico e coinvolgente. Questa tecnologia permette di immergere gli studenti in scenari tridimensionali che arricchiscono l'esperienza didattica. Che si tratti di un viaggio virtuale nello spazio, di esplorare le meraviglie dell'oceano o di una lezione interattiva di storia, le possibilità sono infinite.

### Caratteristiche dell'Aula Immersiva

- Proiettori Immersivi: Tre proiettori trasformano la parete in un ambiente dinamico.
- Immersione in scenari tridimensionali: viaggi virtuali, esplorazioni oceaniche.
- Lezioni Interattive: Software e applicazioni per arricchire la didattica.
- Domande stimolo, spiegazioni, giochi e quiz.
- Scene in 3D: Esperienza realistica, ad esempio un viaggio nella polis greca.
- Supporto Audio: Voce narrante che spiega i contenuti.
- Mantiene alta l'attenzione degli studenti.
- Modalità "Passeggiata": Esplorazione libera dell'ambiente virtuale.



Coding: Bluebot e Lego Wedo

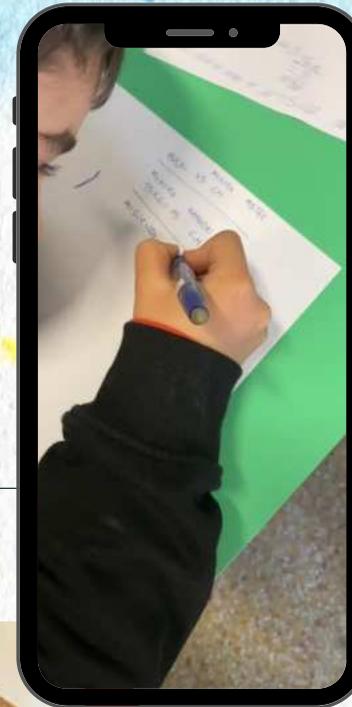
Il coding è una parte fondamentale del nostro programma, e l'aula immersiva offre strumenti eccellenti per l'apprendimento del pensiero computazionale. Utilizziamo:

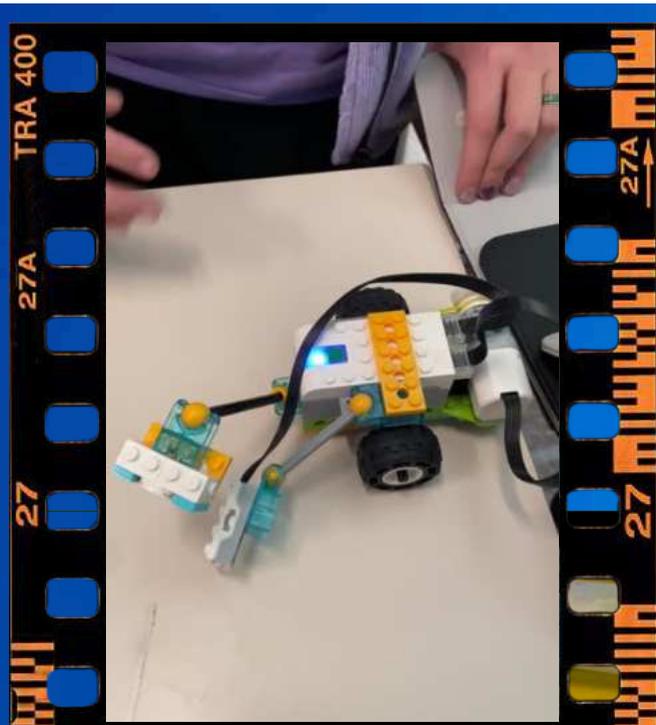
**Metodologia**  
**Integrazione tra tecnologia e metodi tradizionali.**

**I mezzi high-tech non sostituiscono quelli low-tech, ma li integrano.**

**Dal Reale al Teorico e Ritorno: Apprendimento continuo che parte dalla realtà.**

Blue-bot: Questo robot programmabile è perfetto per i bambini, aiutandoli a comprendere i concetti base della programmazione in modo semplice e divertente. I bambini possono programmare il Blue-bot per muoversi su percorsi predefiniti, imparando così a pianificare e risolvere problemi.





Leggo Wedo: Con Leggo Wedo, i bambini costruiscono modelli motorizzati e li programmano per eseguire azioni specifiche. Questo approccio pratico al coding sviluppa il pensiero critico e la creatività, permettendo agli studenti di vedere il risultato tangibile delle loro programmazioni.



**Il Ruolo dell'Insegnante**  
L'insegnante accompagna il processo di apprendimento: Arricchisce le scoperte degli studenti.  
Argomenta insieme a loro.

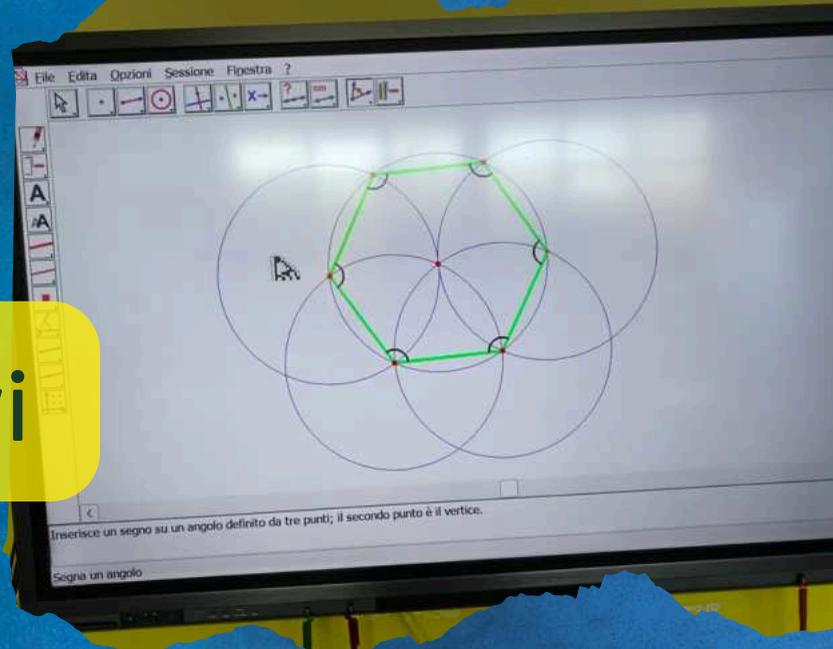
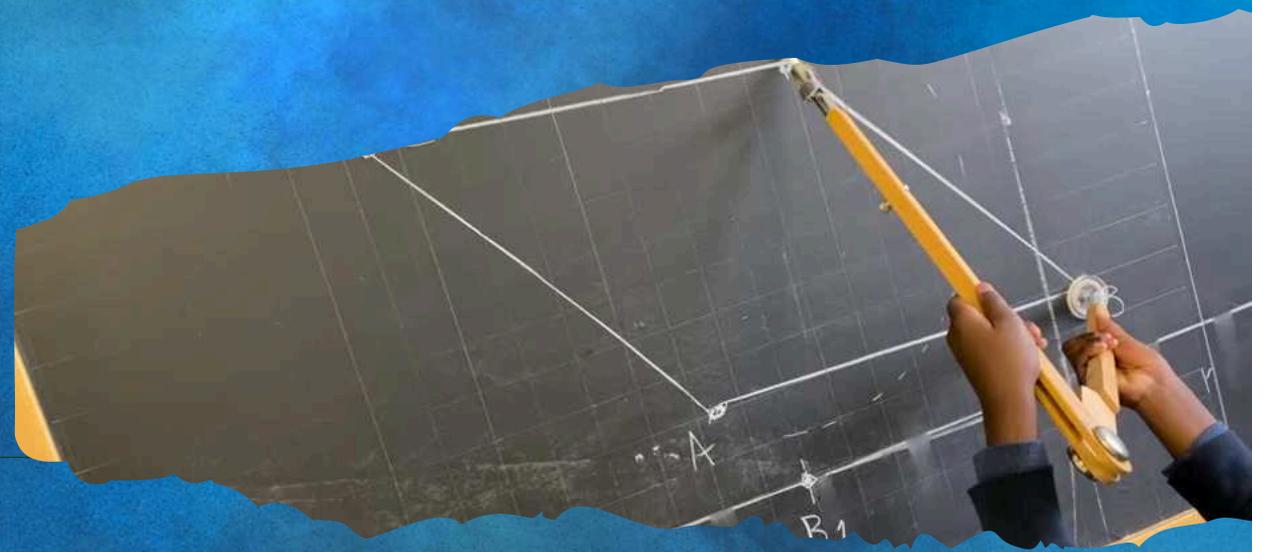
Tuesday 7th November 2023

Angoli acuti, ottusi, concavi, convessi

I prolungamenti cadono all'interno della figura

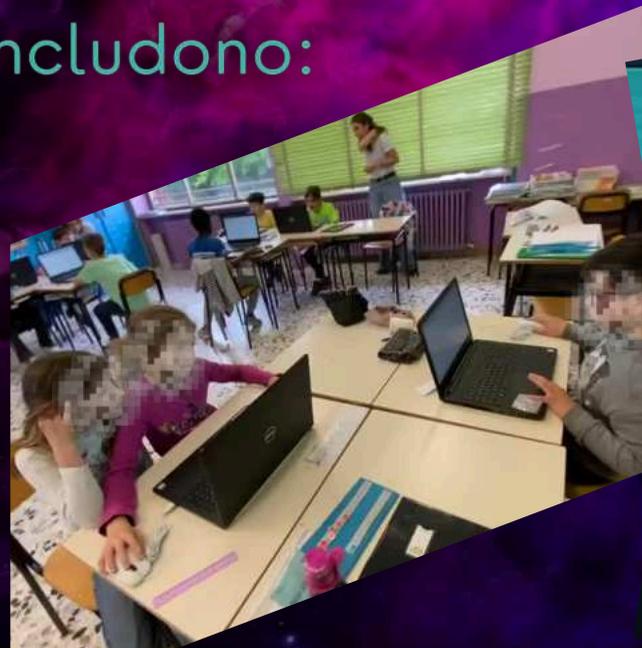
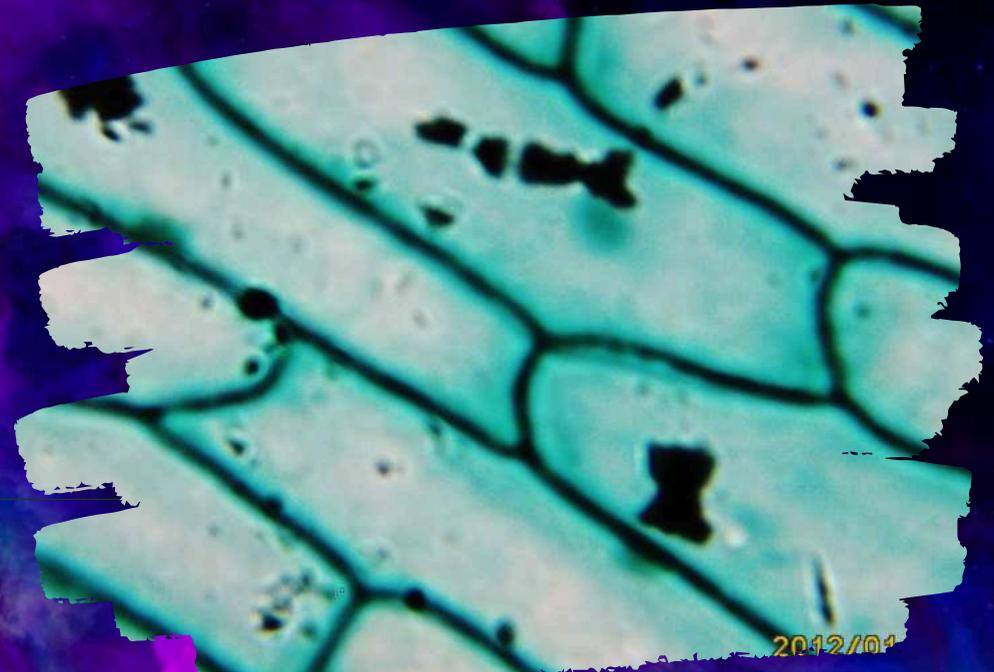
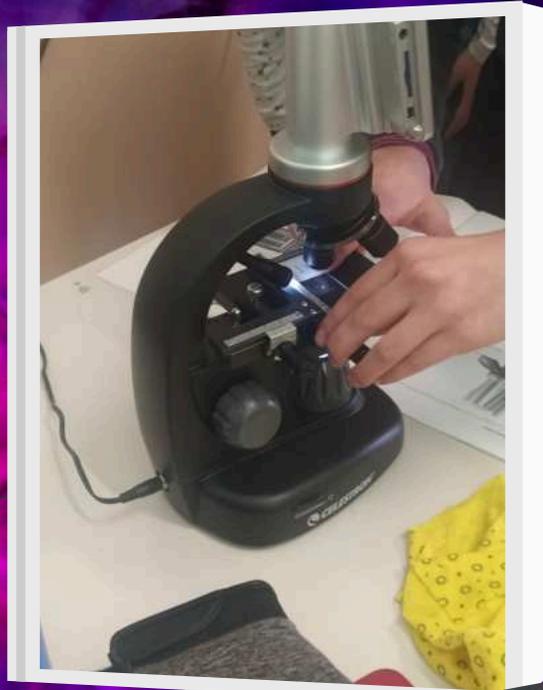
Analizziamo gli angoli:  
 $BCD=117^\circ \rightarrow 117^\circ > 90^\circ =$  Angolo ottuso  
 $CDE=69^\circ \rightarrow 69^\circ < 90^\circ =$  Angolo acuto  
 $DEF=124^\circ \rightarrow 124^\circ > 90^\circ =$  Angolo ottuso  
 $EFA=75^\circ \rightarrow 75^\circ < 90^\circ =$  Angolo acuto  
 $FAB=97^\circ \rightarrow 97^\circ > 90^\circ =$  Angolo ottuso  
 $ABC=125^\circ \rightarrow 125^\circ > 90^\circ =$  Angolo ottuso

L'angolo CBA è CONCAVO  
 I prolungamenti cadono all'esterno della figura



Laboratori  
Mobili

Per completare l'esperienza educativa, la nostra aula immersiva è dotata di laboratori mobili che includono:



- Microscopio digitale: Permette agli studenti di esplorare il mondo microscopico con immagini ingrandite e dettagliate, stimolando l'interesse per le scienze naturali.
- Computer portatili e tablet: Questi dispositivi consentono agli studenti di accedere a risorse digitali, svolgere attività interattive e collaborare su progetti di gruppo, integrando la tecnologia nel loro percorso di apprendimento quotidiano.

# Superfici Interattive

## Superfici con pennarelli per il lavoro di gruppo: Condivisione degli oggetti di apprendimento. Sviluppo delle competenze relazionali.

La nostra scuola si impegna a fornire un ambiente di apprendimento all'avanguardia, dove la tecnologia e la creatività si incontrano per preparare gli studenti alle sfide del futuro. Speriamo che questa presentazione vi abbia dato un'idea di come l'aula immersiva possa arricchire l'esperienza educativa dei nostri alunni. Grazie per essere qui oggi.

Percorso Graduale  
L'utilizzo della tecnologia è adattato  
all'età degli studenti e al processo  
cognitivo che si vuole attivare.



WE WANT MORE

