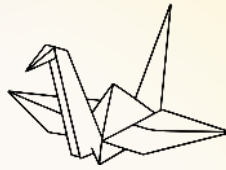
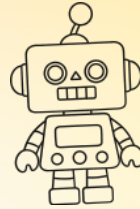


TRE GIORNI (DA)

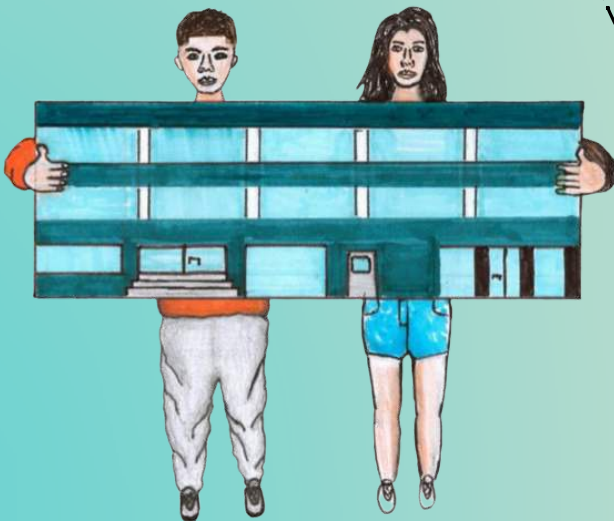


FUORICLASSE



**12-15-16
giugno
2026**

1a edizione



**SCUOLA
MEDIA
LOCARNO 2**

Informazioni utili

Iscrizioni

Ogni allievo dovrà iscriversi a due ateliers (uno verrà svolto alla mattina e l'altro al pomeriggio).

È possibile iscriversi da

sabato 9 maggio alle 9.00 a

domenica 17 maggio alle 18.00.

L'iscrizione avviene tramite il codice QR che vi è stato consegnato dal docente di classe.

La scelta delle attività da intraprendere sarà possibile solo dopo aver inserito la classe frequentata.

IMPORTANTE: il numero di partecipanti a ciascuna attività è limitato. Una volta esauriti i posti, le attività non saranno più visibili. Per assicurarvi le attività che più vi interessano eseguite l'iscrizione il prima possibile.

Conferma delle iscrizioni

A partire da mercoledì 27 maggio troverete sulle apposite bacheche in legno nell'atrio della scuola la conferma delle vostre attività.

Orari

Durante i tre giorni da fuoriclasse gli orari scolastici possono subire delle variazioni dal normale orario scolastico (inizio posticipato oppure fine anticipata).

Ogni allievo riceverà le indicazioni esatte dal docente di classe e le segnerà sull'agenda.

Indice

PAGINE 3 - 17
PER TUTTE LE CLASSI
ATELIER A SCELTA
LUNEDÌ 15 GIUGNO

Ateliers proposti dai docenti:

Informatica: L1 - L2

Attività sportive: L3 - L7

Giochi: L8 - L11

Attività con la carta: L12 - L15

Attività creative: L16-L21

Altre attività: L22 - L26

Ateliers proposti da esterni:

Varie attività: L26 - L30

PAGINA 18
SOLO PER LE CLASSI DI SECONDA:
PERCORSO A SCELTA A CARDADA
MARTEDÌ 16 GIUGNO

PAGINE 19 - 20
SOLO PER LE CLASSI DI TERZA:
ATTIVITÀ A SCELTA
VENERDÌ 12 GIUGNO

3 GIORNI
(DA)
FUORICLASSE

L1

Esperienze con Robot Thymio



Responsabile:

Mauro De Vecchi

Docente di matematica



1a, 2a, 3a, 4a (non chi fa l'opz. robotica)

Alcune attività di programmazione del Robot Thymio con i linguaggi disponibili.

Requisiti: è richiesta un minimo di familiarità con i computer.

L2

Intelligenza Artificiale



Responsabile:

Stefania Scandale

Docente di matematica



3a, 4a

Il corso introduce gli studenti al tema dell'intelligenza artificiale con particolare attenzione ai modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM) come ChatGPT.

Attraverso attività pratiche, giochi di simulazione e discussioni guidate, gli allievi scopriranno come funzionano queste tecnologie, quali sono i loro vantaggi e i possibili rischi legati all'uso scolastico e quotidiano.


Verranno mostrati esempi concreti, proposti esercizi per creare prompt efficaci e stimolata una riflessione critica sull'uso consapevole dell'IA come aiuto allo studio.

L3

Giochiamo a Padel!



Responsabile:
Mosè Canepa
Docente di ed. fisica

 1a, 2a, 3a, 4a


Hai voglia di muoverti, divertirti e provare uno sport dinamico e super coinvolgente? Allora questo atelier fa per te! Scopriremo insieme il padel, un gioco veloce e divertente che unisce movimento, strategia e spirito di squadra. Impareremo le basi, proveremo i colpi principali e... giocheremo subito! Non importa se è la tua prima volta: ciò che conta è partecipare, mettersi in gioco e divertirsi insieme agli altri. Tra scambi, risate e piccole sfide, vivremo un'esperienza piena di energia! Pronto a scendere in campo? Ti aspetto!

L4

Introduzione alle arti marziali cinesi



Responsabile:
Simone Tommasina
Docente di scienze

 1a, 2a, 3a, 4a

Le arti marziali cinesi, spesso chiamate Kung Fu, sono discipline nate in Cina molti secoli fa. Non sono solo tecniche di combattimento, ma sistemi di allenamento che sviluppano movimento, coordinazione e concentrazione. Nel tempo sono nati stili diversi: alcuni più diretti e potenti, altri più fluidi e strategici. Durante questo atelier lavoreremo su alcune tecniche a mani nude attraverso esercizi tradizionali di postura, equilibrio, coordinazione e brevi sequenze di movimenti. Non si tratta di “imparare a picchiare”, ma di conoscere meglio il proprio corpo e consentirgli di muoversi con maggiore controllo.

L5


Hip Hop e danza moderna



Responsabile:

Dolly Dal Mas

Docente di ed. fisica e francese

 1a, 2a, 3a, 4a

Impara le fondamenta di Hip Hop e Modern Jazz e crea piccole coreografie dinamiche e divertenti in musica.

L6


¡Bailemos salsa!



Responsabile:

Sofia Vassere e Josè-Luis Gadea

Docente di francese, Docente di scienze

 1a, 2a, 3a, 4a


Impariamo i passi base della salsa e a muoverci, da soli o in coppia, seguendo il ritmo latino – tempo permettendo, prepariamo una piccola coreografia!

L7

Scopri il golf!



Responsabile:
Cristina Portesan
Docente di ed. musicale

 1a, 2a, 3a, 4a


Sei pronto a metterti alla prova? Imparerai le tecniche di base per colpire la palla e farla viaggiare con precisione e sempre più lontano. Migliorerai concentrazione e controllo. Un colpo alla volta!

L8

Torneo di freccette



Responsabile:
Geremia Losa
Docente di geografia

 1a, 2a, 3a, 4a

Se pensi di avere la mira di un cecchino...
fai sempre centro?!
Questo torneo fa per te!

L9

Carambola



Responsabile:

Andrea Guidotti

Docente di matematica



1a, 2a, 3a, 4a

La prima parte si impara a giocare il gioco della carambola, cioè il biliardo da tavolo che si gioca tirando con le dita.

La seconda parte si svolgerà un mini torneo.

L10

Giochi nell'Antica Roma



Responsabile:

Anna Sessa

Docente di storia e latino



1a, 2a

Scopri l'antica Roma... giocando! 🎲

Storia e divertimento si incontrano attraverso i giochi da tavolo dell'epoca. Tra dadi, strategie e sfide di destrezza, entriamo nella vita quotidiana dei giovani romani, imparando usi, tradizioni e curiosità in modo attivo e originale.

Un viaggio nel tempo... tutto da giocare!

L11


Giochi da tavolo



Responsabile:

Andrea De Carli

Docente di ed. visiva e arti plastiche

 1a, 2a, 3a, 4a

Se pensando ai giochi da tavolo ti vengono in mente solo scacchi, Monopoly, Forza 4 e Dixit preparati a essere stupito.

I giochi da tavolo contemporanei sono tantissimi, di diversa fattura e stile, per ogni gusto e capacità. Questo atelier ti propone di provare giochi che forse non hai mai visto né sentito, giochi che ti faranno mentire spudoratamente ai tuoi amici per vincere, giochi in cui bisogna collaborare con intelligenza per avere successo, giochi in cui i riflessi più pronti vincono sul ragionamento, giochi nei quali una mente logica e furba avrà la meglio o ancora giochi dove l'aspetto principale è la narrazione e vivere un'avventura tutti assieme.

L12


Origami lab: progetta, piega e crea



Responsabile:

Daniele Pezzi e Luca Crivelli

Docente di matematica

 1a, 2a, 3a, 4a

L'arte di piegare lo spazio.

Zero colla, solo skill: userai le tue mani e la precisione delle pieghe per realizzare un oggetto unico, nato da un foglio di carta e dalla tua abilità.

L13

Missione Volo



Responsabile:

Dunja Bai

Docente di scienze



1a, 2a

Un laboratorio creativo e scientifico dedicato alla costruzione di aeroplanini di carta.

Realizzerai diversi modelli (veloce, planatore, acrobatico), sperimentando come forma, pieghe, peso e simmetria influenzano il volo. Attraverso prove pratiche, piccole sfide di distanza e tempo in aria, scoprirai in modo intuitivo i principi base dell'aerodinamica (portanza, stabilità, equilibrio).

L14

Incidi, inchiostro e stampa



Responsabile:

Umberto De Martino

Docente di ed. visiva e arti plastiche



1a, 2a, 3a, 4a

Creazione di un'incisione su linoleum e realizzazione di un biglietto per ogni occasione.

L15

SuperGulp!



Responsabile:

Marco Catti

Docente di visiva e arti plastiche

1a, 2a, 3a, 4a

Elaborazione e realizzazione di un breve racconto a fumetti, adottando le formalità caratteristiche di questo particolare linguaggio visivo illustrato.

L16

Treccine con fili colorati sui capelli



Responsabile:

Carolina Brusa

Docente di ed. fisica e italiano



1a, 2a, 3a, 4a

Siete pronti per l'estate? Date un tocco di stile e di colore alle vostre acconciature: sarete stilosissimi!


Ogni allievo/a imparerà l'arte dell'intreccio con fili di cotone sui capelli e realizzerà una treccina sui capelli di un compagno/a.

L17

Braccialettiamo!



Responsabile:
Dania Tropea
Docente di italiano

 1a, 2a, 3a, 4a


Realizziamo insieme braccialetti dell'amicizia colorati e personalizzati: con merenda!

L18

Cornici decorate



Responsabile:
Chiara Ceppi
Docente di inglese

 1a, 2a, 3a, 4a


Personalizza la tua cornice decorandola con elementi naturali, legumi colorati, pasta e riso.

L19

Lavoro a maglia



Responsabile:
Cinzia Bongiolatti
Docente di italiano

 1a, 2a, 3a, 4a


Creazione di una o due presine da cucina con i ferri (punto diritto per il lavoro; maglia a catenella con uncinetto per l'asola)

L20

Paracord: portachiavi o cordino per cellulare?



Responsabile:
Federica Roncavasaglia
Opi

 1a, 2a, 3a, 4a


In questo atelier ti propongo di costruire dei gadget usando il Paracord.

L21

Crea la tua T-Shirt!



Responsabile:
Agnese Mombelli
Docente di matematica

 1a, 2a, 3a, 4a

In questo atelier ti propongo di trasformare una semplice maglietta in un pezzo unico e personale. Attraverso simboli, icone, loghi o parole significative potrai esprimere la tua creatività e raccontare qualcosa di te.

Dopo una breve fase di ideazione, progetterai e realizzerai grazie a plotter e termopressa la tua personalizzazione scegliendo colori, forme e scritte. Sarà uno spazio di sperimentazione e libertà espressiva, dove ogni creazione sarà originale.


Alla fine dell'atelier porterai con te una maglietta personalizzata e la soddisfazione di aver trasformato una tua idea in qualcosa di concreto.

L22

Un giallo da risolvere



Responsabile:
Valentina Besomi
Docente di sostegno

 1a, 2a, 3a, 4a

In una notte di giugno insolitamente fredda, i conti Sullivan, residenti a Villa delle Ginestre, vengono svegliati dal rumore di un vetro infranto. Dei ladri hanno colpito e si sono dileguati nella notte!

In una sfida a piccoli gruppi, vi calerete nei panni degli investigatori e, seguendo gli indizi, decifrando gli enigmi, dovrete cercare di risolvere il caso di Villa delle Ginestre. Attenzione però!


Il colpo di scena è dietro l'angolo!

L23

La via dell'haiku tra muschio, acqua e pietre migranti



Responsabile:
Antonello Morea
Docente di italiano

 1a, 2a, 3a, 4a

L'atelier è un'immersione di due ore e mezza nella natura, dove gesto simbolico e parola poetica si incontrano. Ogni partecipante porterà con sé una pietra significativa - scelta del cuore, carica di memoria e di strada.

Durante il percorso, ciascuno troverà il luogo in cui lasciarla - sotto un albero, sulle rive del Verbano o lungo il fiume Maggia - trasformando un gesto semplice in un atto di presenza. In quel momento, darà voce a un haiku: proprio, scritto in precedenza, oppure tratto dalla tradizione giapponese e trascritto su carta. Ogni parola sarà restituita con cura, citandone autore e fonte.

Il riferimento principale sarà *Il muschio e la rugiada* (Milano, Rizzoli, 2013), accanto ad altre raccolte di haiku.

Un'esperienza essenziale, dove si impara a dire molto con poco - e, forse, a lasciare qualcosa senza perderlo.

*Tutto il giorno
pioggia di primavera
senza fare nulla.*


Yosa Buson (in *Il muschio e la rugiada*, Milano, Rizzoli, 2013)

L24

Si griglia!



Responsabile:
Giulio Schilirò
Docente di storia

 3a, 4a

In questo atelier si imparerà a preparare una grigliata (alla quale parteciperanno i docenti sul pranzo), dall'acquisto della carne fino al piatto preparato. Si prevede, quindi, in una prima fase di andare a comprare con gli allievi la carne e le verdure necessarie, imparando quindi a gestire il budget disponibile. In un secondo momento si dovrà svolgere le preparazioni necessarie (taglio delle verdure e preparazione delle carni). Infine si passerà alla fase di cottura e servizio per il pranzo dei docenti.

L25

Videomaker: Ciak, si gira!



Responsabile:

Luca Cetti

Docente di italiano



1a, 2a, 3a, 4a

Sei pronto a diventare il narratore della nostra scuola? In questo atelier non saremo semplici spettatori, ma i protagonisti dietro all'obiettivo.

Il nostro obiettivo? Trasformare una normale giornata di laboratori in un racconto epico, divertente e super accattivante attraverso i nostri video!

Cosa faremo nel concreto? Insieme diventeremo una vera e media crew:

Reportage d'assalto: Andremo in giro per la scuola a caccia dei momenti più incredibili.

Interviste "on the road": Metteremo alla prova compagni e sori con domande originali e divertenti.

Content Creation: Foto creative, slow-motion e inquadrature pazze per riassumere l'anima dei nostri atelier.

Che tu voglia essere l'inviato speciale o il videoreporter che decide le inquadrature, qui c'è posto per la tua creatività. Portate la vostra energia, al resto ci pensa la camera!

L26

Atelier di cucina: dolci in laboratorio!



Responsabile:

Fabio Casanova

Docenti di scuola speciale



1a, 2a, 3a, 4a

Vi invitiamo a un atelier tutto da gustare!

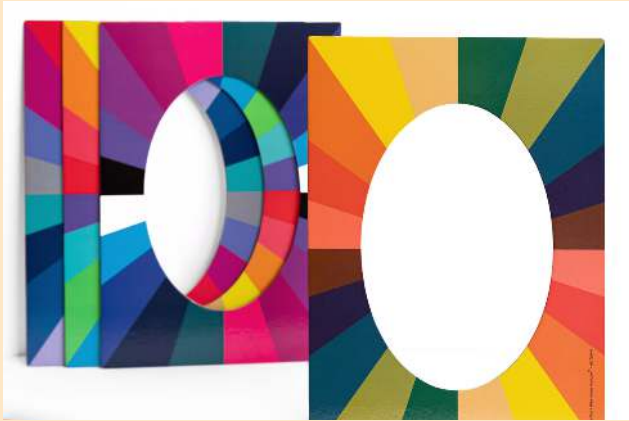
Insieme prepareremo deliziosi dolci, sperimentando profumi, sapori e tanta creatività.

Sarà un momento per mettere le mani in pasta, collaborare e divertirsi, passo dopo passo, fino al risultato finale... da assaporare insieme!

Un'esperienza dolce, inclusiva e piena di soddisfazioni!

L27

Armocromia



Responsabile:

Antonella Marzo Cantarelli

Esterno



1a, 2a, 3a, 4a

"Sapevi che gli attori di Hollywood, ma anche le principesse Disney, scelgono i vestiti in base all'Armocromia?

Sai cos'è? E quella tecnica che valutando il colore della pelle, dei capelli e degli occhi ti indica quali sono i tuoi "colori amici" cioè quei colori che funzionano come dei filtri e ti donano bellezza naturale e fascino, indipendentemente da ciò che indossi.

Vieni a scoprire quali sono i tuoi e a quale 'stagione' appartieni: Inverno, Primavera, Estate o Autunno!"

L28

Pilates & Yoga



Responsabile:

Giada Gorla

Esterno



1a, 2a, 3a, 4a

Due discipline, un unico obiettivo: connettere mente, corpo e spirito. Scopri yoga e pilates in un'esperienza nuova! Impareremo le basi, esploreremo il movimento, respirazione e relax. Giocheremo anche in coppia.

Per migliorare forza, equilibrio e concentrazione in un ambiente accogliente e senza giudizio.

Vieni a provare: il benessere può essere anche divertente! Adatto a tutti, anche alla prima esperienza.

L29

Cani da ricerca: amici a quattro zampe



Responsabile:

Chiara Brugnoli e Magdalena Witczak
Esterno



1a, 2a, 3a, 4a

Un'esperienza coinvolgente guidata da Chiara e Magdalena, istruttrici cinofile a capo di Rescue Nose Ticino, per scoprire il mantrailing (la ricerca di persone attraverso l'olfatto del cane) in modo sereno e ludico. Vedremo come i cani utilizzano il loro straordinario naso per seguire la traccia lasciata da una persona. Impareremo a osservare i loro segnali e ad accompagnarli nella ricerca. Emozioni, fiducia e piccole esplorazioni....a quattro zampe!

L30

Freestyle & Maxi Tramp



Responsabile:

Juan Domeniconi e Enea Buzzi
Esterno



1a, 2a, 3a, 4a

Proposta di attività acrobatiche dedicate allo sci freestyle, guidate dall'allenatore della squadra nazionale di moguls (gobbe) insieme a un atleta attualmente impegnato nella Coppa del Mondo. L'attività è rivolta e consigliata a giovani sciatrici e sciatori desiderosi di avvicinarsi alle discipline acrobatiche sulla neve, offrendo un'esperienza coinvolgente e formativa in palestra a contatto diretto con professionisti del settore.

SOLO PER LE CLASSI DI SECONDA

L'escursione a Cardada permetterà agli allievi di seconda media di vivere una bella esperienza immersi nella natura.

Durante questa giornata cammineremo da Cardada a Cimetta con tre percorsi differenti a seconda del livello di difficoltà scelto.

Il **ritrovo** per tutti è alla stazione funivia Orselina ma ad **orari diversi**.

Il **rientro** invece sarà per tutti verso le **15.00** sempre alla funivia.

P1 Percorso easy. Ritrovo ore 9.30 alla funivia Orselina.

La passeggiata passa dalla capanna Stallone.

- lunghezza tragitto 3 km
- 300 m di dislivello
- 1h circa.

Pranzo al sacco di fronte alla capanna Cimetta.



P2 Percorso medio. Ritrovo ore 9.00 alla funivia Orselina.

La passeggiata passa dall'alpe Vegnasca.

- lunghezza tragitto 3.8 km
- 350 m di dislivello
- 1h e 30 min. circa.

Pranzo al sacco di fronte alla capanna Cimetta.



P3 Percorso strong. Ritrovo ore 8.30 alla funivia Orselina.

La passeggiata passa dalla capanna Stallone + salita al monte Trosa, pranzo al sacco in vetta e ritorno a Cimetta.

- lunghezza tragitto 6.6 km
- 600 m di dislivello in salita e 290 in discesa
- 2h e 30 min.



SOLO PER LE CLASSI DI TERZA

A1 Fondazione Ghisla Art Collection Locarno

Responsabile: *Andrea De Carli*

Picasso, Basquiat, Magritte, Botero, Andy Warhol, Lucio Fontana e tanti altri famosissimi (e meno) artisti vi aspettano durante la visita della prestigiosa galleria Ghisla. Scoprirete un gioiello dell'arte moderna e contemporanea incastonato nella piccola Locarno che annovera opere d'arte per milioni di franchi. Questa uscita ha lo scopo di scoprire il territorio e il suo patrimonio artistico.



A2 Diga Verzasca

Responsabile: *Alessio Grandi*

La visita alla Diga della Verzasca è un'esperienza che unisce natura, ingegneria e cinema. Situata all'ingresso della Valle Verzasca, è alta circa 220 metri e forma il lago di Vogorno.

Dalla cima si gode una vista spettacolare sulla valle e sulle acque smeraldo. La diga può attraversare a piedi e magari vedere qualche temerario affrontare il bungee jumping reso celebre dal film GoldenEye.

Perfetta per una gita di mezza giornata tra panorami indimenticabili e un tocco di adrenalina.



A3 Museo castello Visconteo

Responsabile: Giulio Schilirò

Il Castello Visconteo è una storica fortezza situata nel centro di Locarno, le cui origini risalgono al Medioevo. Fu ampliato nel XV secolo dai Visconti di Milano, che ne rafforzarono le strutture difensive.

Oggi il castello ospita il Museo civico e archeologico, dove sono esposti reperti che illustrano la storia del territorio, dalla preistoria all'epoca romana e medievale. Le sue mura, il cortile interno e gli spazi espositivi creano un'atmosfera suggestiva, rendendo la visita interessante e piacevole per chi desidera scoprire il patrimonio storico e culturale della regione.



A4 Calcio con i Camaleonti

Responsabile: Valentina Besomi

Abbiamo il piacere di accogliere l'associazione Camaleonti, che ci guiderà in un'attività speciale dedicata al tema dell'inclusione.

Attraverso momenti di riflessione e condivisione, scopriremo l'importanza di rispettare e valorizzare le differenze.

Successivamente, metteremo in pratica questi valori con una partita di calcio all'insegna del fair play e della collaborazione.

Sarà un'occasione per imparare, divertirsi e stare insieme in modo positivo.

camale^onti

camale^onti

camale^onti