

S C U O L A M E D I A P R E G A S S O N A

via Terzerina 13 6963 Lugano-Pregassona - tel. 091 815 05 61
decs-sm.pregassona@edu.ti.ch - www.smpregassona.ti.ch

Informazioni per le famiglie e per gli allievi
che frequenteranno la classe QUARTA
nell'anno scolastico 2020-2021

Le fasce opzionali di QUARTA MEDIA

Guida informativa per la scelta dei corsi opzionali e facoltativi
a cura dei docenti delle materie interessate e del Consiglio di
direzione

Maggio 2020

ORARIO SETTIMANALE DI QUARTA MEDIA

Materia	Ore	Osservazioni
Italiano	4+2	2 ore di laboratorio per metà classe
Tedesco	3	suddivisione in corsi attitudinali e base
Inglese	3	gruppi ridotti (massimo 16 allievi)
Storia e Civica	2	
Geografia	2	
Matematica	5	suddivisione in corsi attitudinali e base
Scienze naturali	1+2	2 ore di laboratorio per metà classe
Educazione fisica	3	
Storia delle religioni	1	
Ora di classe	1	
Opzione capacità espressive e tecniche educazione visiva, educazione musicale, tecniche di progettazione e costruzioni	2	
Opzione di orientamento attività tecniche, pratiche, commerciali	2	
Totale	33	
Corso opzionale di francese le 2 ore coincidono con l'opzione orientamento	2	
Corso opzionale di latino i latinisti sono esonerati da 1 ora di italiano (tronco comune) e da 1 ora di educazione fisica; 2 ore del corso sono previste fuori orario	4	

FORMULARIO D'ISCRIZIONE ALLA QUARTA MEDIA



Scuola media di Pregassona

Via Terzerina
6963 Pregassona

Tel: 091 815 05 61
E-mail: decs-sm.pregassona@edu.ti.ch

TRASPORTI

|Mezzo di trasporto |Fermata |Cadro

ALLERGIE O MALATTIE, presentare PAI-Progetto di accoglienza individualizzato redatto c

INFORMAZIONI SANITARIE

|Cassa malati |Medico curante
|Assicurazione infortuni |RC
|Osservazioni sanitarie

ISCRIZIONE alle materie facoltative e obbligatorie

	corso attitudinale	corso base
matematica	☐	☐
tedesco	☐	☐
francese opzionale	☐ sì ⁽¹⁾	☐ no
latino opzionale	☐ sì ⁽²⁾	☐ no

Osservazioni ⁽¹⁾ 2 ore sovrapposte all'OPZIONE DI ORIENTAMENTO

⁽²⁾ 4 ore di cui 2 fuori orario, 1 sovrapposta a ITALIANO, 1 sovrapposta a EDUCAZIONE FISICA.

OPZIONE di capacità espressive e tecniche

	prima scelta	Scelta di riserva
educazione musicale	☐	☐
educazione visiva	☐	☐
tecnica di progettazione e costruzione	☐	☐

OPZIONE di orientamento, solo per gli allievi non iscritti al francese

	prima scelta	Scelta di riserva
laboratorio di immaginazione	☐ 1	☐ 1
amministrazione e ICT	☐ 2	☐ 2
cucina e alimentazione	☐ 3	☐ 3
videomaking	☐ 4	☐ 4
robot NXT	☐ 5	☐ 5
laboratorio di programmazione	☐ 6	☐ 6
arti decorative	☐ 7	☐ 7

|Luogo e data | Firma genitore
| o rappresentante legale

Termine di consegna

Il presente formulario compilato in modo completo e leggibile dovrà essere ritornato al proprio **DOCENTE DI CLASSE entro il 18 aprile 2019.**

FACSIMILE

OPZIONE CAPACITÀ ESPRESSIVE E TECNICHE

EDUCAZIONE MUSICALE

EDUCAZIONE VISIVA

TECNICHE DI PROGETTAZIONE E COSTRUZIONI

EDUCAZIONE MUSICALE



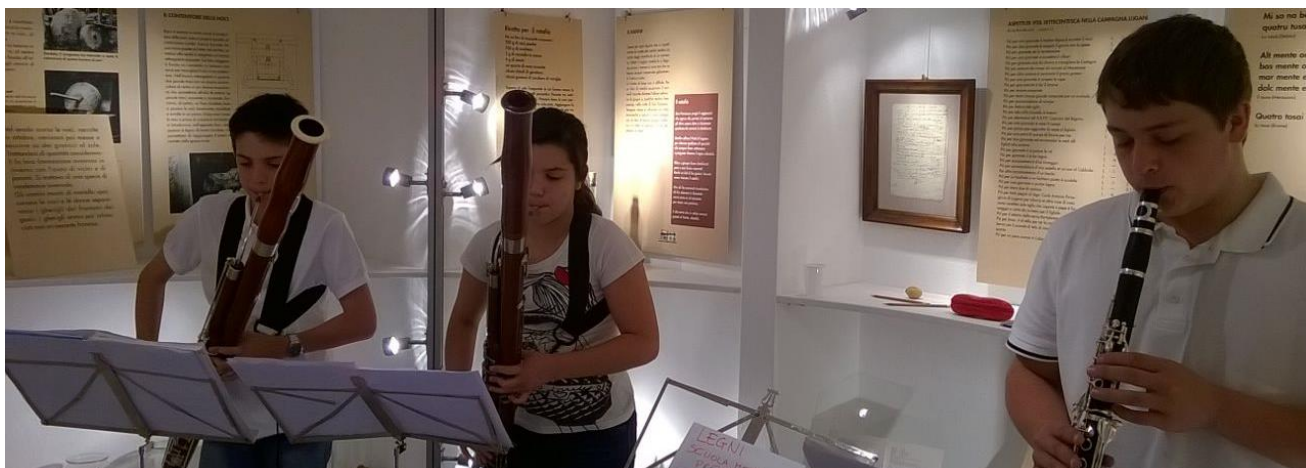
Il corso prevede una lezione settimanale di due ore consecutive, durante la quale vengono proposte varie attività musicali

Si lavorerà attorno a i generi musicali del Novecento (rock, pop, blues ecc..). Si approfondiranno gli artisti che caratterizzano questo periodo attraverso lavori di gruppo, presentazioni e attività corale.

Oltre a questo si realizzeranno canzoni composte dai ragazzi sia nel testo sia nella creazione della base musicale.

Per aderire a questa opzione, non è necessario saper suonare uno strumento.

S



EDUCAZIONE VISIVA

Gli obiettivi dell'opzione di educazione visiva, in quarta media, sono in particolare quelli di un approfondimento delle varie attività apprese durante i primi tre anni del percorso scolastico. Si intende favorire l'apprendimento e l'incremento delle capacità tecnico-espressive del disegno allo scopo di educare l'allievo ad una appropriata coerenza estetica.

Verranno quindi proposte attività atte ad approfondire i vari aspetti del vedere, utilizzando tecniche specifiche quali la prospettiva, le proiezioni ortogonali, le assonometrie, ed altre da apprendere al momento e a seconda dei casi e delle situazioni che di volta in volta si potranno presentare.

Particolare attenzione verrà data alle proposte individuali degli allievi, presupponendo che in quarta media essi abbiano coltivato degli interessi personali e ottenuto una buona padronanza delle tecniche specifiche della disciplina. A tal scopo si cercherà di sviluppare la capacità di lavorare autonomamente, attraverso la ricerca di stimoli e interessi individuali.

Tali peculiarità saranno incoraggiate al fine di aiutare gli allievi a costruire un linguaggio artistico espressivo personale con particolare attenzione alla valenza estetica dei loro elaborati.

Un ulteriore obiettivo sarà quello di avvicinare gli allievi al mondo dell'arte attraverso filmati, visite a mostre, musei e creazioni di elaborati ispirati ad un artista o a un movimento artistico.



TECNICHE DI PROGETTAZIONE E COSTRUZIONI

Concetto alla base dell'opzione:

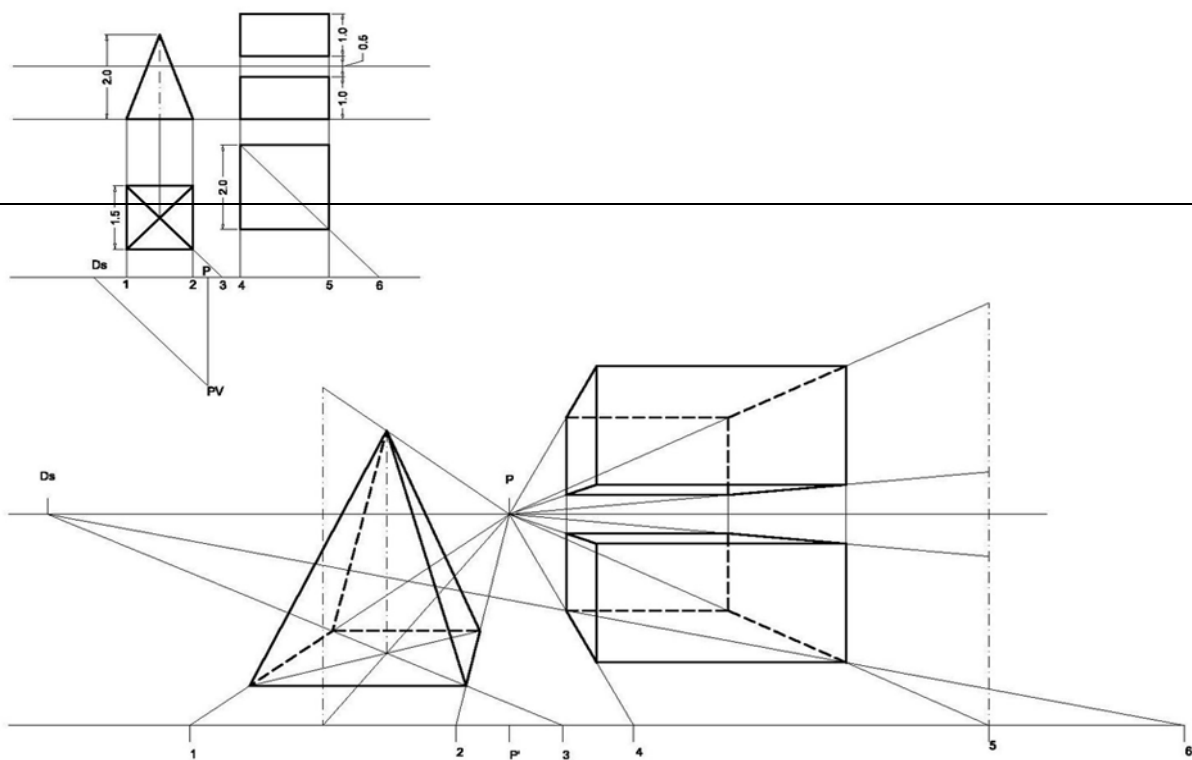
L'opzione tecniche di progettazione e costruzioni è rivolta agli allievi che hanno svolto con piacere ed interesse gli esercizi di disegno tecnico proposti nel programma di terza media. Il corso si propone di approfondire le conoscenze già acquisite e di svilupparne di nuove.

L'allievo è in grado di realizzare tavole semplicemente attraverso la traduzione di schede didattiche e la corretta applicazione del disegno tecnico, sia con i mezzi tradizionali del disegno, sia con l'utilizzo di adeguati programmi informatici.

L'opzione si prefigge infatti l'obiettivo di sviluppare delle competenze nell'ambito informatico attraverso l'uso del software SketchUp.

Alcuni obiettivi:

- attività volta al raggiungimento di un elaborato
- affrontare situazioni problema attivando proprie capacità
- sviluppare l'autonomia
- importanza del percorso per raggiungere gli obiettivi
- affinare la tecnica del disegno tecnico
- affinare l'uso del software SketchUp



OPZIONE ORIENTAMENTO

SOLO PER GLI ALLIEVI NON ISCRITTI A FRANCESE

GRAFICA PUBBLICITÀ e FANTASIA

LABORATORIO DI IMMAGINAZIONE

AMMINISTRAZIONE E ICT

CUCINA E ALIMENTAZIONE

ROBOTICA

FOTO E VIDEO

GRAFICA PUBBLICITÀ e FANTASIA

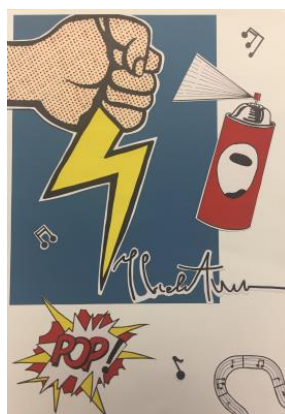
In questa opzione si potrà sperimentare il lavoro di grafici e designer progettando in modo autonomo e libero manifesti, pubblicità, poster, ... potrete avvicinarvi ad una professione reale con prodotti personali ma destinati a comunicare un messaggio al pubblico scelto.

Questi lavori permettono agli allievi di concretizzare tutte le tecniche visive e artistiche apprese nel primo triennio e di saperle integrare nei lavori nel modo più ottimale che metta in primo piano le loro qualità.

Si impareranno anche dei termini specifici al mondo dei media e della comunicazione senza tralasciare anche delle correnti artistiche. Questa opzione può variare a seconda delle proprie capacità e richieste, perché l'importante sarà di riuscire ad esprimersi con immagini, disegni, slogan,.... Dunque piena libertà di comunicazione !

Alcuni obiettivi:

- "lettering": saper riprodurre dei caratteri tipografici
- conoscere termini grafici e di pubblicità
- creare dei "font" personali
- utilizzare tecniche libere adattate al progetto personale
- impaginazione



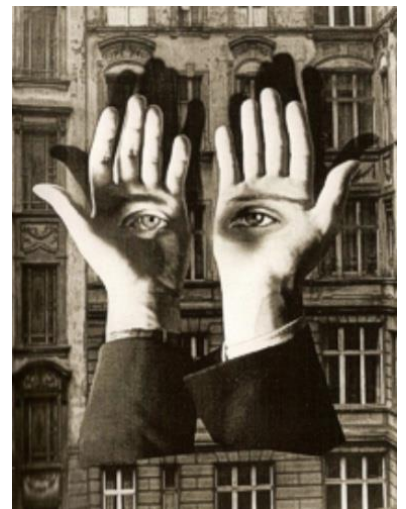
LABORATORIO DI IMMAGINAZIONE

Dal disegno al collage passando dalla stampa. Un laboratorio creativo che si evolve e si trasforma con le proposte e voglie estetiche degli allievi. Importante sarà anche poter fuggire dalla realtà fisica delle immagini e atterrare nei sogni, utilizzando e imparando le correnti artistiche del Surrealismo, del Dadaismo....

Importante sarà riutilizzare tutte le competenze acquisite nel triennio di educazione visiva e nel biennio di arti plastiche. Infatti i prodotti degli allievi potranno essere cartacei o dei manufatti. I confini di questa opzione verranno esplicitati cammin facendo a seconda del progetto in corso. Avere questa libertà può essere una sfida alla creatività e al proprio senso estetico.

Alcuni obiettivi:

- disegno e progettazione personale
- collage di immagini fotografiche
- tecniche di stampa e transfert
- illustrazione



AMMINISTRAZIONE e ICT



L'opzione ha lo scopo di fornire nozioni commerciali utili nell'ambito quotidiano nel quale siamo chiamati ad interagire, dominato dalle nuove tecnologie, quali mezzi di comunicazione e di lavoro.

Si affronteranno argomenti che permettono di divenire degli utenti attivi e consapevoli delle sfide del mondo multimediale.

Il percorso economico che intraprenderemo, sarà completato con le visite di aziende locali.

Aspetti pratici trattati:

- la classificazione: nel formato cartaceo e in quello elettronico;
- la comunicazione: con i suoi differenti canali e le sue regole;
- la corrispondenza: i diversi tipi di lettere e in particolare la domanda di lavoro e il curriculum vitae;
- la gestione del denaro: la registrazione della contabilità semplice, i mezzi di pagamento e le conseguenze dell'indebitamento.

L'uso del computer e delle tecnologie che comprenderà una sensibilizzazione alle incognite del mondo virtuale, farà impiego della piattaforma moodle per coordinare le varie attività. Verranno trattati in modo approfondito i programmi informatici quali l'elaboratore testi Word, il foglio elettronico Excel e gli strumenti di presentazione PowerPoint.

CUCINA E ALIMENTAZIONE

L'opzione segue l'insegnamento obbligatorio di educazione alimentare di terza e si rivolge agli allievi che desiderano rivedere o approfondire le loro conoscenze sull'alimentazione e praticare in cucina. Il corso si prefigge di accompagnare i ragazzi verso il raggiungimento di una maggiore autonomia nelle scelte alimentari e nella preparazione dei pasti, utile sia per il proprio sviluppo personale, sia in vista di un eventuale progetto professionale.

Ai partecipanti viene offerta l'opportunità di riflettere su diverse tematiche relative all'alimentazione e di familiarizzarsi con le tecniche di trasformazione più comuni in cucina. Il corso viene suddiviso in tre periodi. La prima parte si focalizza sulla composizione equilibrata dei pasti principali (colazione, pranzo, cena, spuntini) e la preparazione di semplici ricette adatte ai vari momenti della giornata. In seguito, nella misura del possibile, le lezioni riflettono gli interessi dei partecipanti, che proporranno una ricetta e aiuteranno i compagni a realizzarla. Nell'ultima fase le ragazze e i ragazzi utilizzeranno le conoscenze acquisite per risolvere in maniera creativa i problemi che si affrontano normalmente in cucina con degli esercizi pratici, come la sostituzione di ingredienti, le ricette senza ricetta, la riproduzione di prodotti finiti casalinghi o industriali.



ROBOTICA

L'obiettivo del corso è di gettare le basi per una migliore comprensione del mondo della robotica e dell'informatica in generale.

L'opzione si avvale delle possibilità offerte da due robot: il Thymio e il LEGO NXT. Si tratta di una proposta di 2 ore settimanali per un gruppo di circa 12-14 allieve/i, che verranno introdotti alla programmazione. Per fare questo, sarà necessaria un'introduzione ad alcuni aspetti di base dell'informatica e della programmazione utilizzando piattaforme come Scratch e code.org, sviluppate proprio come strumento semplice e intuitivo con cui il neofita apprende a risolvere problemi e a costruire programmi complessi partendo da operazioni elementari. Verranno proposte attività di introduzione e di esercizio, con l'obiettivo di chiarire e rafforzare concetti di base come cicli, variabili e istruzioni condizionali. In seguito si passerà alla programmazione vera e propria dei robot, studiandone le peculiarità, i comportamenti e i diversi tipi di sensori.

Gli allievi lavoreranno all'interno di veri e propri team nei quali dovranno studiare la situazione, pianificare, progettare, programmare e infine verificare quanto implementato per affrontare e risolvere problemi di complessità via via crescente.

L'opzione vuole essere un momento di confronto e di crescita, avendo uno sguardo curioso sul mondo della robotica, dell'informatica e più in generale su tutto il settore delle nuove tecnologie.

La proposta è rivolta in particolar modo ad allievi curiosi e interessati ad approfondire, che sanno procedere per tentativi e possono sbagliare senza demotivarsi. Pensi di avere le carte in regola? Bene, preparati per cominciare!

CHE COS'È NXT?

NXT è un computer programmabile. Si costruisce grazie a un set di pezzi LEGO che permettono di creare robot standard seguendo dettagliate istruzioni di montaggio, oppure robot creati ex-novo. Gli utenti hanno la possibilità di creare facilmente i loro programmi e in seguito di perfezionarsi creando programmi sempre più complessi.



COS'È THYMIO

Thymio è un piccolo robot progettato per l'uso didattico sviluppato nell'ambito di una collaborazione la Scuola Politecnica Federale di Losanna (EPFL) e la Scuola d'Arte di Losanna (ECAL). La sua modularità lo rendono utilizzabile a più livelli, dall'infanzia fino all'università.





OPZIONE FOTO E VIDEO

Il corso si propone di stimolare i ragazzi sul piano della creatività, espressa tramite l'acquisizione dei principi base che regolano il rapporto tra *Fotografia* e tecniche di *Video-ripresa*.

Il primo semestre è quindi dedicato interamente alla fotografia, il secondo al video-making.

In entrambi i casi, la fase pratica si può svolgere all'esterno della scuola, sotto la supervisione del docente.

È possibile, in accordo con gli allievi, sviluppare progetti dal più ampio respiro, come la messa in atto di mostre fotografiche, la realizzazione di book personalizzati, brevi video clip, spot pubblicitari, cortometraggi, ecc.

In questo modo si avrà la possibilità di muovere i primi passi all'interno dell'arte cinematografica, ponendo le basi per una sempre maggiore indipendenza tecnica e autonomia nella creazione di filmati e/o opere di carattere fotografico.

