t-generation
a noi la parola

Istituto Comprensivo di TRAVERSETOLO

ictraversetolo.edu.it

No.26

Giugno 2025

Istituto Comprensivo di Traversetolo
Via San Martino, 82 - 43029 Traversetolo
Parma | Cod. Mec: PRIC819001
Tel: 0521/842527 - Fax: 0521/844872
Email: pric819001@istruzione.it
PEC: pric819001@pec.istruzione.it

t-generation è un periodico di approfondimento sulle attività scolastiche, dell'IC Traversetolo, creato dai ragazzi della scuola d'infanzia, primaria e secondaria.

Nessuno è mai solo con un libro in mano.

Roberto Roversi

A cura di **Maria Chiara Bola**

la redazione

Un progetto nasce da idee, emozioni, relazioni, persone, desiderio di sentirsi vicini soprattutto in un momento così difficile. **T-generation** vuole portare buone notizie del nostro territorio e della nostra scuola, dando colore senza perdere la consapevolezza di quello che stiamo vivendo e colpisce tutto il mondo.

Chi desidera collaborare al giornalino può scrivere alla mail
primavera@ictraversetolo.edu.it

I libri sono porte che ti fanno usare la strada.
Con i libri impari, studi, viaggi, sogni, immagini, vivi altre vite e moltiplichi per mille la tua.

NUOVE AVVENTURE

Scuola dell'Infanzia

VIVERE LA BIBLIOTECA: OGNI PAESE HA LE SUE FESTE

VISITA AL MUSEO BROZZI

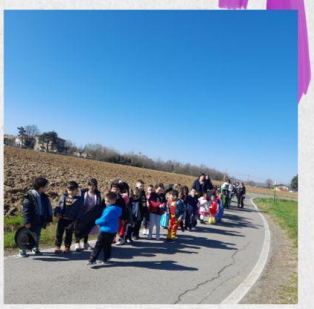
CONTINUITA' CON LA SCUOLA PRIMARIA

PROGETTO SISTEMA INTEGRATO: MAN-TENERE RELAZIONI

6 di 12

NATALE A SCUOLA

E'ARRIVATO IL CARNEVALE



PASSEGGIATE NEI DINTORNI DELLA SCUOLA

DALL'ESPERIENZA AL DIGITALE

GITA A BAZZANO

GRAZIE A TUTTI!
VI ASPETTIAMO IL
27 MAGGIO PER LA
FESTA DI FINE
ANNO!

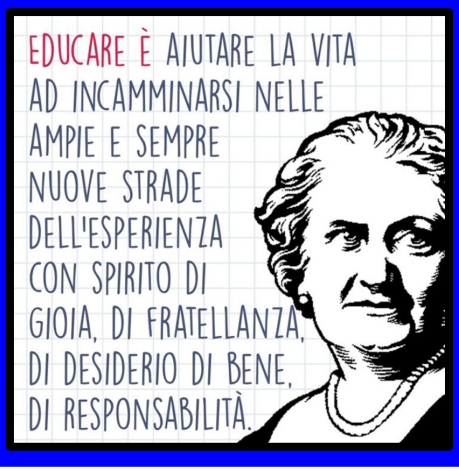
LA NOSTRA MERENDA SOLIDALE

Scuola Secondaria

LA merenda SOLIDALE DELLA SCUOLA SECONDARIA

PROGETTO CONTINUITA'
Scuole Infanzia, Primaria e Secondaria

A CONTI fatti,
insieme e' meglio!!!



Progetto 0/6 SCUOLA PRIMARIA "GIROMONDO DELLE STAGIONI IN FESTA"

In biblioteca: le quinte incontrano i futuri primini

In biblioteca… continuità classi prime scuola primaria - scuola dell'infanzia

PROGETTO INTEGRATO CONTINUITA' CON PEDAGOGISTA ED ATELIERISTA
"Man-tenere relazioni"

MAGGIO
L'infanzia alla primaria

CONTINUITA' TRA PRIMARIA E SECONDARIA

12 dicembre 2024
Gli alunni di quinta, aiutati dalle maestre, hanno preparato delle domande per intervistare i ragazzi di prima che da poco hanno iniziato la nuova avventura nella scuola media.

febbraio-marzo 2025
I professori diventano **"Maestri per un giorno".**
Gli alunni di quinta conoscono alcuni professori e scoprono alcune materie che studieranno il prossimo anno.

16 maggio 2025
Visita dei ragazzi di quinta presso i locali della scuola MEDIA.
Gli alunni, divisi a piccoli gruppi, hanno assistito alle lezioni e hanno visitato gli spazi della scuola che li accoglierà a settembre.

LA NOTTE DEI RACCONTI
19 marzo 2025 . Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA G. D'ANNUNZIO TRAVERSETOLO

NOTTE dei RACCONTI

SECONDA EDIZIONE

Mercoledì 19 marzo dalle ore 18

LE CLASSI ENTRERANNO SCAGLIONATE SECONDO GLI ORARI STABILITI

"La nostra notte dei racconti"

Cari bambini siete invitati alla

Notte dei racconti

presso la scuola primaria

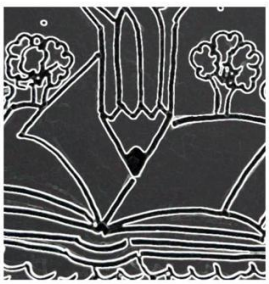
MERCOLEDÌ 19 MARZO 2025

Dalle ore 18.30 alle ore 20.00

INGRESSO E USCITA PORTONE GIALLO

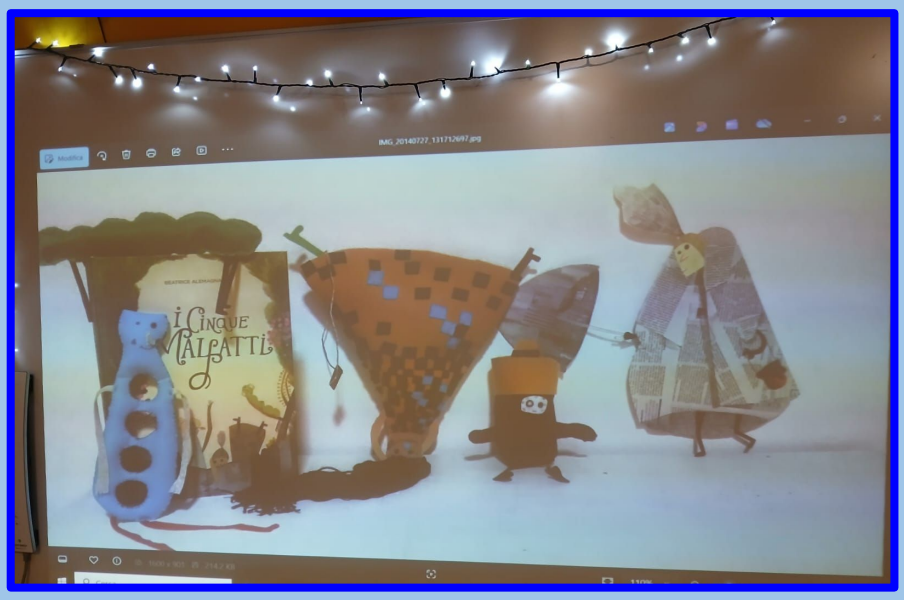
Portare un panno, un cuscino e...

tanta voglia di ascoltare storie!



1^A

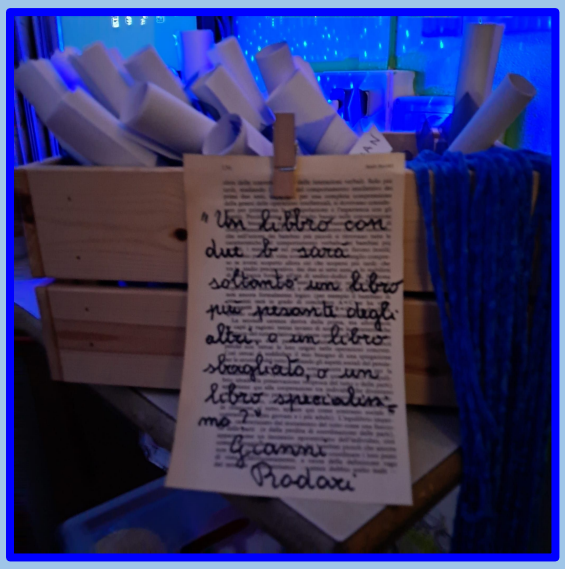
1^B


I CINQUE MALFATTI

1^C

AUTUNNO
LE PAROLE GENTILI
CALENDARIO
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Benvenuti alla Notte dei Racconti

1^D


Un libro con
due b sara
soltanto un libro
piu pesante degli
altri, o un libro
sbagliato, o un
libro speciale
Gianni
Rodari

2^A

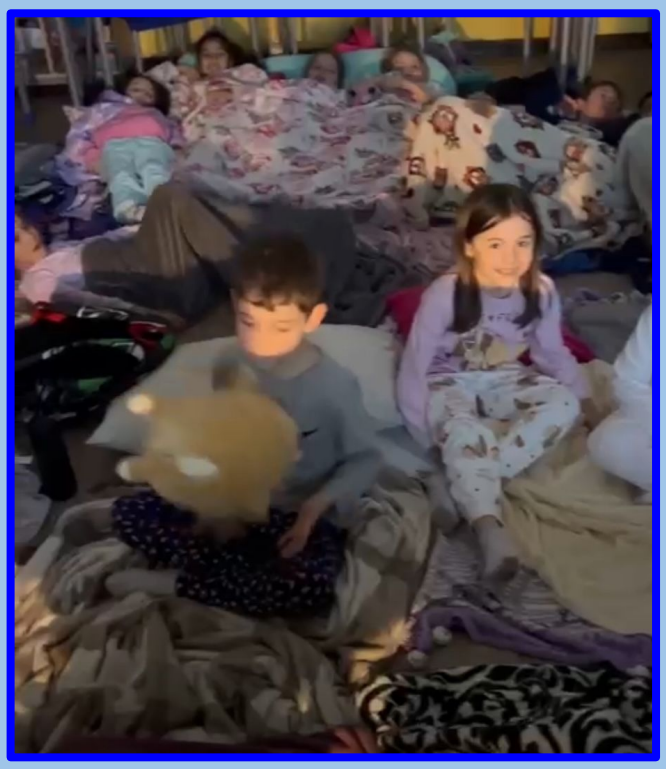
IL MOSTRO PELOSO

2^B

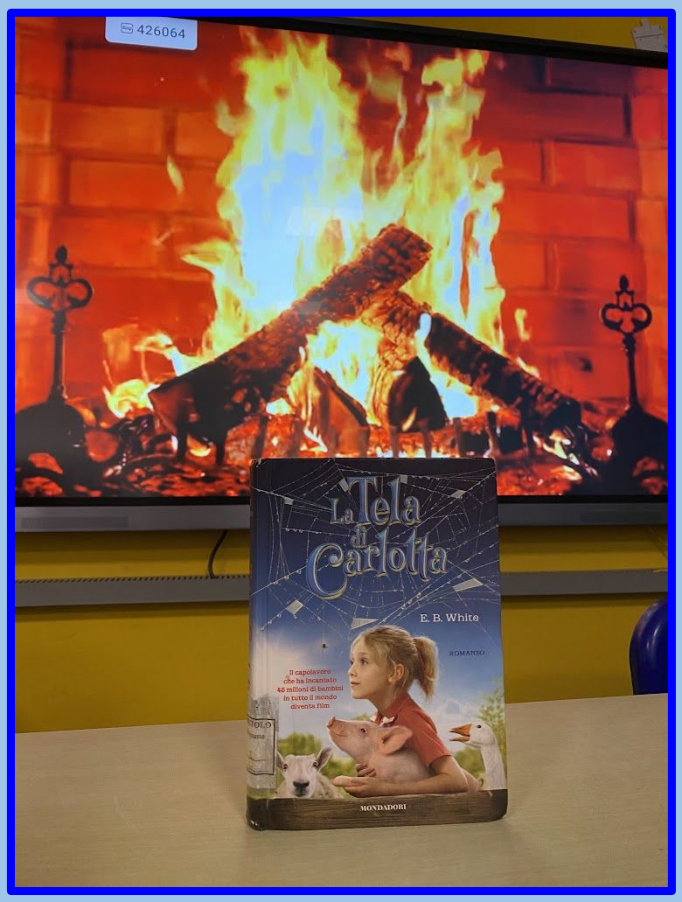
2^CeD

2^CeD

3^A e B



4^A e B


426064
La Tela di Carlotta
E. B. White
ROMANZO
MONDADORI

FIDUCIOSO

5^A

5^B

Leggende, racconti e miti di Roma antica ascoltati in un’atmosfera magica.

5^C

UNA MERAVIGLIOSA NOTTE DEI RACCONTI TRA LE STELLE ED ERRORI CHE DIVENTANO GIOCHI DI COLORE.

5^D

INIZIA UNA NUOVA AVVENTURA

1^ A-B-C-D Scuola Primaria

1^A

1^B

1^C

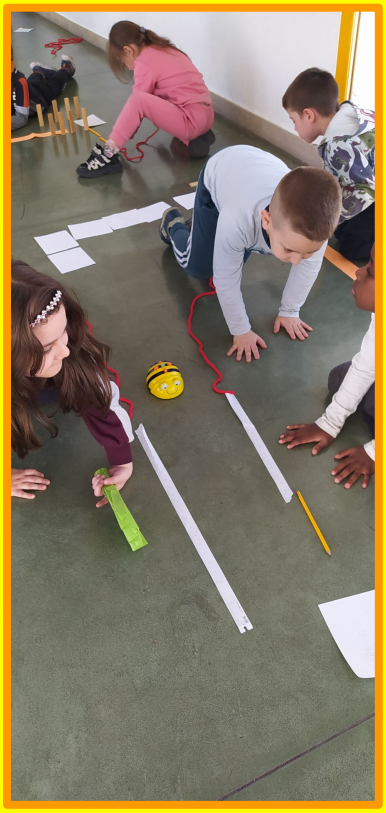
1^D

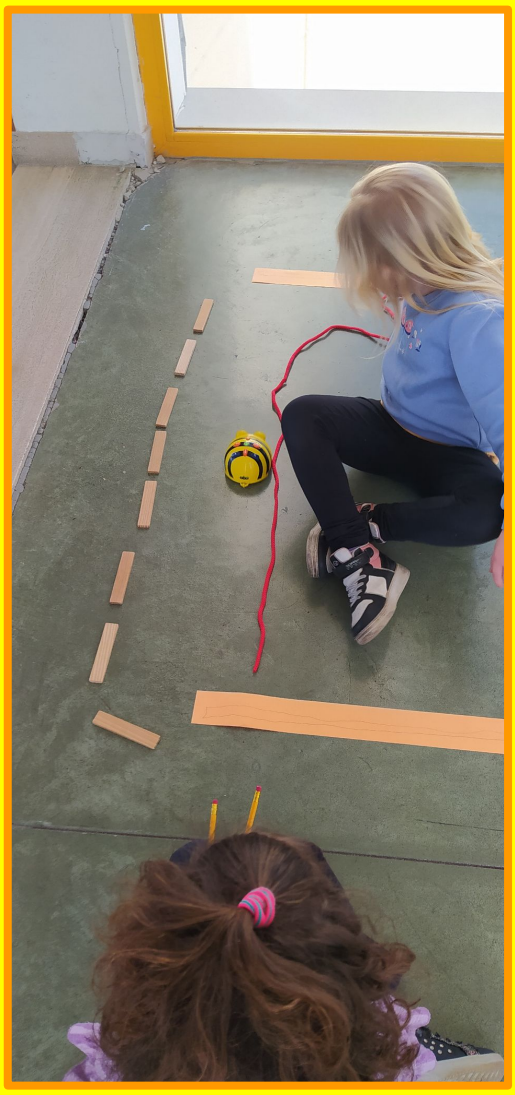
PROGETTO BEE BOT

1^ A-B-C-D Scuola Primaria

In questo ciclo di incontri i bambini dapprima hanno preso confidenza con le bee-bot, attraverso l'esplorazione libera dell'apetta robotica e dei suoi pulsanti, quindi hanno imparato a muoverla all'interno di un percorso creato dagli stessi bimbi con i legnetti e poi all'interno di una vera e propria città costruita assemblando fogli di carta su cui i bambini disegneranno elementi scelti da loro per dare vita a un vero e proprio paese.

Infine, dopo aver imparato le basi del coding e della decodifica, si sono sfidati tra loro per scoprire se il codice elaborato ha portato veramente la loro apetta a «spasso per il paese».





A cura dei maestri delle classi 1^ A-B-D, 2^ C-D della Scuola Primaria

PROGETTO EDUCAZIONE AMBIENTALE
1^ A-B-D - 2^C-D Scuola Primaria

Con Elena Hamisia
partendo dal racconto “Il nido sbagliato” si è introdotto il tema della diversità tra uccelli a seconda delle caratteristiche di vita per poi "toccare con mano" nidi, penne, piume...

A cura della maestra Laura Cabrini con i maestri e i bambini delle classi 2^C e D Scuola Primaria

IL SIGNORE DELLA NOTTE
2^ C e D Scuola Primaria

Alla scoperta del signore della notte.
Lunedì 5 maggio lezione speciale per le 2 ^ C e D.
Finalmente conosciamo da vicino il signore della notte che abbiamo incontrato leggendo Cipì.
Oltre al gufo abbiamo potuto incontrare tanti rapaci come il falco e L'aquila e abbiamo potuto far volare una poiana bellissima che si è posata sulle nostre braccia.

A cura della maestra Laura Cabrini con i maestri e i bambini delle classi 2^C e D Scuola Primaria

GITA ALLA CASA DEL TEMPO

2^ C e D Scuola Primaria

Gita alla casa del tempo classi seconde C/D. Oggi 7 aprile andiamo alla scoperta della casa di nonna Gina, a Bazzano. Abbiamo preparato la tavola, stirando anche la tovaglia, abbiamo preparato il burro per cuocere l'uovo, preparato la polenta. Recuperando vecchi stracci abbiamo tessuto un tappeto e abbiamo imparato una frase molto importante del tempo dei nostri bisnonni: NON SI BUTTA VIA NIENTE!

GITA A SUCCISO

3^ A e B Scuola Primaria

UN GIORNO DA PASTORI A SUCCISO

Sul finire dell'anno scolastico le classi 3° A e B si sono recate in gita scolastica a Succiso, località dell'Appennino reggiano. Il tema dell'uscita didattica era ripercorrere la giornata tipo del pastore. Appena arrivati, accolti da due guide preparatissime, gli alunni hanno visitato la stalla e l'adiacente sala di mungitura delle pecore. Successivamente hanno visitato il caseificio dove il casaro ha spiegato loro come viene prodotto il formaggio pecorino e come viene stagionato. Non sono mancati gli assaggi che i bambini hanno ovviamente molto gradito. Nonostante il tempo meteorologico avverso, le guide hanno accompagnato alunni ed insegnanti alla scoperta dei pascoli, illustrando loro i diversi aspetti dell'ambiente in cui le pecore vivono. Dopo essersi rinfrescati alla fontana alimentata da un ruscello, le classi si sono addentrate nel bosco per scoprire la flora e la fauna che lo abitano: l'incontro con un piccolo serpente ha aggiunto un brivido inatteso all'esperienza. Dopo pranzo è stato proposto un simpatico laboratorio di filatura della lana; molto interessante è stata l'esperienza sensoriale del toccare ed annusare la lana appena tosata e quella che ha già subito il lavaggio, per apprezzarne le differenze tattili ed olfattive. Una gita semplice, sul territorio, ma ricca di emozioni ed esperienze che si sono aggiunte al piacere dello stare insieme.

A cura delle maestre Elisabetta Chierici, Rita Zanettini, Martina Lolli e Monica Canale 4^ A-B Scuola Primaria

PROGETTO FLORA ALLA FONDAZIONE MAGNANI ROCCA 4^ A-B Scuola Primaria

"Tra fine marzo e inizio aprile le classi 4A e 4B si sono recati alla **Fondazione Magnani-Rocca** per due incontri di laboratorio relativi alla mostra temporanea **"Flora"** che è esposta attualmente in Fondazione.

Grazie all'esperta Cecilia Alberici ci siamo addentrati nel "giardino" delle emozioni. Ci è stato chiesto di pensare ad un aggettivo qualificativo legato ad un'emozione ("S" = spento, simpatico, saggio...).
Abbiamo poi disegnato e colorato su un cartoncino bianco un "fiore emozionato" e/o "emozionante" in base all'aggettivo scelto facendo trasparire l'emozione dalla postura del gambo, dei petali, dai colori utilizzati...
Abbiamo creato i ciuffi d'erba per abbellire la base di cartone per ogni fiore.

Nell'incontro successivo abbiamo creato le spille floreali di riconoscimento per il nostro gruppo che sarebbe poi andato in visita alla mostra temporanea "Flora". Ci siamo ispirati ad alcuni fiori futuristi della mostra che avremmo visto in seguito.
Una volta entrati ci ha accolti una scenografia maestosa di Depero. A fianco, sul pavimento, sono stati esposti i nostri lavori dell'incontro precedente ad aprire la mostra come se fossimo dei veri pittori (ognuno aveva il cartellino con il nome delle nostre opere).
Abbiamo poi riflettuto sulle differenze e le somiglianze di alcuni quadri esposti, sul significato di alcuni simboli come la rosa, il crisantemo, il teschio, il fulmine, sul paragone fra la nostra vita e quella dei fiori. C'erano anche sculture e installazioni che ci hanno permesso di affrontare un argomento molto attuale: il rapporto dell'uomo con la natura.

E' stata un'esperienza che ci ha fatti sentire degli artisti e che ogni cosa, fatta con cura e significato, può essere un'opera d'arte!"

A cura della maestra Angelica Savi con ragazzi e ragazze delle classi 5 A e B Scuola Primaria

LE GIOCHIADI

5^ A e B Scuola Primaria

"Giochiadi", evento sportivo pluridisciplinare rivolto alle classi quinte delle Scuole Primarie di Parma e provincia, organizzato dal Comitato di Parma dello CSEN (Centro Sportivo Educativo Nazionale).

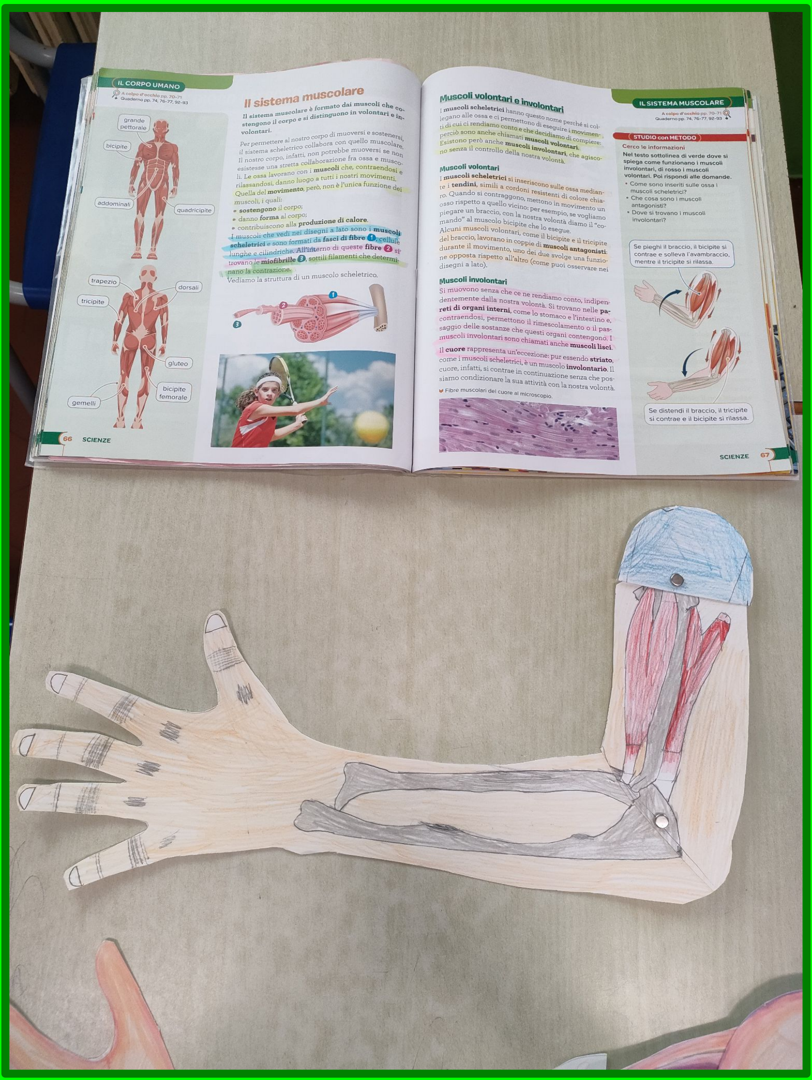
A cura delle maestre Francesca Gorreri ed Elena Costoncelli con i ragazzi della 5^C Scuola Primaria

Scienze in gioco in 5^C

Scuola Primaria

Attraverso alcune attività laboratoriali, è stato possibile realizzare in classe degli esperimenti di scienze, per imparare con più facilità e stimolare la curiosità verso fenomeni fisici e chimici. *"Fare per imparare" è stato il nostro motto.* Siamo partiti dal costruire un piccolo circuito elettrico, a creare il DNA, a sperimentare la luce, a comprendere il movimento dei nostri muscoli e conoscere il corpo umano.

Il tutto realizzato con materiale vario e tanta voglia di arrivare a fare importanti scoperte, divertendosi.


IL CORPO UMANO
Il sistema muscolare
Muscoli volontari e involontari
IL SISTEMA MUSCOLARE
Muscoli volontari
Muscoli involontari
SCIENZE

SÉ = SE STESSO
NÉ = NEPPURE
DÀ = DARE
LÀ = LUOGO
SÌ = AFFERMAZIONE
TÈ = BEVANDA
adidas

NEPPURE
DARE

ITALIA

BULLO THE KID

Durante l'anno scolastico la classe **2^B** della scuola secondaria dell'I.C. Traversetolo ha partecipato al **Laboratorio Audiovisivo**, che ha avuto come filo conduttore il tema del bullismo. Per affrontare questo argomento, la classe ha deciso di raccontarlo in chiave western, tra saloon polverosi, duelli all'ultimo sguardo, sceriffi inflessibili e saggi indiani.

Ogni studente ha avuto un ruolo ben preciso: attori, registi, costumisti, truccatori, tecnici del suono, addetti alla scenografia e al montaggio. Le scene sono state girate in ambientazioni scolastiche trasformate per l'occasione in un vero set western, con cappelli da cowboy, stelle da sceriffo e penne d'aquila.

La scelta del western non è stata casuale, infatti ha permesso di raccontare una tematica delicata con leggerezza, usando un linguaggio simbolico e universale. I protagonisti non sono solo vittime e bulli, ma persone in evoluzione, che affrontano i propri limiti e cambiano grazie al coraggio, all'empatia e al supporto reciproco.

CONCORSO COLDIRETTI

2^ A-C Scuola Secondaria

"EDUCAZIONE ALLA CAMPAGNA AMICA"

Le classi 2^A e C con la Prof. Sanseverino hanno partecipato al concorso della Coldiretti, arrivando primi grazie alla loro tisana super tracciata.

COLDIRETTI

SCRITTORI DI CLASSE

1^C Scuola Secondaria

Il lavoro che segue nasce a partire dall'adesione della classe 1^C al concorso "Scrittori di classe".
É un progetto che coinvolge tante classi italiane, avvicina i ragazzini al mondo della scrittura ed è aperto alle scuole primarie e secondarie di primo grado.
Ogni classe scrive un racconto basato su incipit forniti dal progetto.
Si poteva scegliere tra quattro incipit e dopo aver scritto la storia dovevamo allegare anche un disegno inerente.
Il tema di quest'anno era MINECRAFT.
Quasi da inizio anno abbiamo cominciato a lavorare al racconto tutti insieme.
Verso il secondo quadrimestre circa, abbiamo deciso di fare un fumetto scegliendo la storia scritta con "Scrittori di classe".
Ci siamo organizzati, abbiamo fatto le bozze di riscrittura e ci siamo divisi le pagine da disegnare. Ognuno ha disegnato e colorato una o più immagini.
Quelle realistiche sono state realizzate interamente da noi, quelle in cui i personaggi rientrano nel mondo di Minecraft, abbiamo scelto di colorarle a computer per rendere il fumetto più simile al gioco possibile. Ogni disegno in Minecraft quindi è stato disegnato a mano e ripassato con un pennarello per poi essere scannerizzato, salvato sui computer e colorato direttamente lì.
Infine abbiamo unito le pagine, aggiunto le vignette, inserito i dialoghi e fatto la copertina.

Annica

Il fumetto è stato creativo ed è stato bello.

Matteo

Mi è piaciuto che come incipit ci sia stato Minecraft perché è uno dei miei giochi preferiti.
Abbiamo lavorato a computer e a gruppi.
Anche se non siamo arrivati primi mi sono divertito e sono soddisfatto del lavoro che abbiamo fatto.

Leonardo

A me è piaciuto colorare i disegni a computer perché si colorava molto bene e mi sentivo come se avessi colorato più bene del miglior pittore.

Boris

L'idea di iniziare a fare un fumetto mi è piaciuta da subito anche perché non ne avevo mai fatto uno.
Non vedevo l'ora di iniziare a disegnare! Il disegno è senza dubbio il mio passatempo preferito.

Emma

A me è piaciuto che abbiamo lavorato tutti insieme senza litigare.

Caterina

É stata una strada molto lunga ma anche molto soddisfacente. Questo fumetto porta un aura calda e dolce proprio perché noi, la 1^C, ci abbiamo messo tutto il nostro impegno.
Siamo molto fortunati ad avere avuto questa possibilità, di fare questo bellissimo fumetto, e grazie alla nostra prof.

Alexandra

ECO-CRAFT

Alessia ama la natura ma vive in una grande città. Il massimo di natura che le tocca sono i quattro platani nella piazzetta davanti al suo palazzo, a cui è molto affezionata.
Ma quando gioca a Minecraft, il suo nickname è EcoMagica. Nell'Overworld (la principale dimensione in cui si gioca in Minecraft) lei è il mago delle piante, dei fiori e delle coltivazioni. Se taglia un albero, subito ne ripianta un altro perché sa che gli alberi sono importanti persino nel gioco. Ovunque passa, si lascia dietro distese di giardini, aiuole, nuove piantagioni: le piace coltivare cose e così lo può fare anche se è al chiuso del suo appartamento al settimo piano.
Solo che un giorno, tornando da scuola, ecco che Alessia vede la piazzetta recintata e un cartello LAVORI IN CORSO attaccato sulle transenne. Un operaio le dice che lì costruiranno un bar molto chic per fare gli aperitivi e che i platani verranno abbattuti.
Alessia è sconvolta, e pensa che sia ora di agire nella vita reale, proprio come di solito fa in Minecraft! Così si collega con i suoi compagni di avventure virtuali per chiedere aiuto.... (*incipit*)

Raccontò l'accaduto e idearono subito un piano: prima di tutto sarebbero andati dal sindaco per protestare, poi avrebbero messo dei manifesti per sensibilizzare le persone, avrebbero indetto una petizione per salvare gli alberi indirizzata a tutta la città e, infine, avrebbero scelto un altro posto per il locale chic.
Il giorno dopo i cinque amici con la loro classe andarono a visitare un museo di videogames. Senza farsi vedere entrarono in una stanza dedicata a Minecraft: al centro di essa c'era un portale enorme uguale al "portale del Nether". I cinque amici, colti in pieno dalla curiosità, decisero di entrarci dentro e… in un batter d'occhio si teletrasportano in Minecraft, nel Minecraft del museo!
Confusa per la scoperta, Alessia urtó l'espositore con la spada di diamante incantata, con aspetto di fuoco II e indistruttibilità III: "Cavolo, che disastro!"
Decisero di tornare dai compagni e oltrepassarono di nuovo il portale.
Alessia rimase sbalordita.
Cercò con i gomiti gli amici: "Ra-ra-ra-ragazzi, vedete anche voi quello che vedo io?!"

L’espositore con la spada di diamante incantata, con aspetto di fuoco II e indistruttibilità III era rotto, in terra.
Allora i cinque amici capirono che tutto quello che facevano oltre il portale succedeva anche nella realtà.
Alessia disse: “Ragazzi questa potrebbe essere un'opportunità per salvare i platani!”
Allora i cinque amici provarono a rientrare nel gioco ma trovarono il portale bloccato. Un nastro rosso e bianco impediva loro l'ingresso. Incontrarono Notch che li avvertì di un aggiornamento importante: il gioco non funzionava bene perché quello che si verificava in Minecraft succedeva pure nella realtà.
I ragazzi però erano proprio interessati al difetto del gioco e decisero di entrare dal portale.
Come prima cosa, nel mondo parallelo, si diressero al municipio per modificare l’agenda del sindaco sull’abbattere i platani.
Il sindaco, con gli occhi sull’agenda, vide che il suo taccuino con le note e gli appuntamenti del giorno si stavano modificando: l’abbattimento dei platani era cancellato.
Pensò di andare dall’oculista.
Subito dopo i ragazzi andarono nel cantiere dove stavano per abbattere il primo platano e lì capirono l’urgenza di dover intervenire.

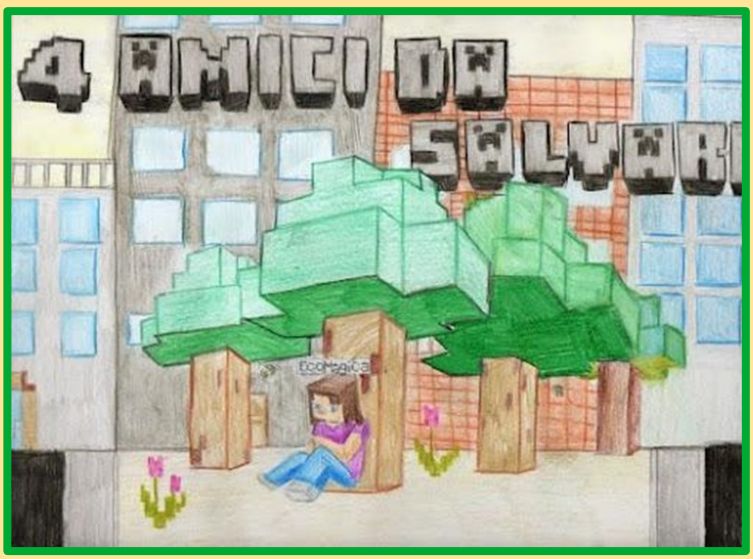
Gli operai avevano un furgone nero, pieno di attrezzi per abbattere l’albero.
Gli operai scesero per prendere le misure dell’area dove costruire il bar.
Alessia e i suoi amici decisero di prendere gli attrezzi dal furgone degli operai per boicottare il loro lavoro.
Piano piano iniziarono a prendere gli attrezzi e li nascosero.
Gli operai, finite le misure, si recarono al furgone per prendere la sega elettrica…
Sorpresa!
Nessuna sega elettrica e nessuna pala e nessun trapano… il furgone era vuoto.
I cinque ragazzi, invisibili agli operai, si diedero il cinque!

Gli operai avevano un furgone nero, pieno di attrezzi per abbattere l'albero.
Gli operai scesero per prendere le misure dell'area dove costruire il bar.
Alessia e i suoi amici decisero di prendere gli attrezzi dal furgone degli operai per boicottare il loro lavoro.
Piano piano iniziarono a prendere gli attrezzi e li nascosero.
Gli operai, finite le misure, si recarono al furgone per prendere la sega elettrica…
Sorpresa!
Nessuna sega elettrica e nessuna pala e nessun trapano… il furgone era vuoto.
I cinque ragazzi, invisibili agli operai, si diedero il cinque!

Gli operai però sarebbero tornati.
Occorreva escogitare un altro piano.
A Chiara venne un'idea fantastica: dovevano portare il loro gatto dentro il cantiere e chiedere agli operai di cercarlo; nel frattempo Alessia e gli altri in Minecraft avrebbero sabotato i mezzi.
A Giacomo piacque molto l'idea e perciò fecero partire il piano.
Mandarono il loro gatto nel cantiere di lavoro e Giacomo disse: "Buongiorno! Vi volevo per favore chiedere se potevate controllare il vostro cantiere perchè forse il nostro carissimo gatto è finito lì dentro."
Gli operai allora risposero: "Va bene… Ma state attenti la prossima volta, è molto pericoloso!!!"
"Sì, sì, certo, certo, va bene! Buon lavoro!".
Intanto, mentre gli operai andarono alla ricerca del gatto (cosa che li stufò un po'), Chiara e Giacomo andarono in un bar vicino per controllarli dalla vetrata. Se sospendevano la ricerca, Chiara sarebbe corsa nel cantiere di lavoro dicendo: "Oh, il mio gatto! Avete trovato il mio gatto?!" E così dalla pena gli operai avrebbero continuato la ricerca…
Intanto in Minecraft, Alessia, Edoardo e Gaia andarono a rubare le chiavi del furgone e per essere sicuri di neutralizzare definitivamente i lavori riempirono i serbatoi delle macchine con del miele.

“Iniziamo i lavori, vai all’escavatore!” disse il capocantiere.
“Non parte!” rispose l’operaio.
“Prova allora con la ruspa”
“Non parte neppure questa!”
Si accorsero che nulla funzionava e persero le speranze.
Gli amici soddisfatti iniziarono a ridere ed esultare: “Ce l’abbiamo fatta!”
"Siiiiii!"
“Ah! ah! ah!”
Dopo aver rubato le chiavi e sabotato i veicoli dovevano trovare il modo di non far entrare gli operai nel cantiere, quindi inventarono in Minecraft un meccanismo per far entrare solo loro.
Il meccanismo era un normalissimo ponte levatoio che si alzava, però, solo con il riconoscimento facciale di Alessia.
Il ponte doveva essere formato da un’asse di ferro blindata, degli ingranaggi per farlo alzare e, attorno all’area, un fossato di 5 metri.
I cinque amici stavano lavorando in Minecraft però c’era il problema di fissare tutti gli ingranaggi e gli oggetti. Serviva l’aiuto di qualcuno!
I genitori di Alessia, preoccupati di non vederla tornare a casa, decisero di andare al museo perché sapevano che era andata lì. Cercarono a lungo fino a quando non videro uno strano portale. Entrarono e scorsero Alessia con gli amici nel cantiere di fronte a casa loro.
Abbracciarono Alessia.
“Dove ci troviamo?” chiesero alla figlia.
“Siamo in Minecraft per salvare i platani.”
“Ma quali platani?”
“Quelli che vogliono abbattere per costruire un bar davanti a casa nostra!”
Il papà di Alessia è un tecnico informatico, sua madre è un architetto e tutti e due sono amanti della natura come Alessia.
Quindi i genitori di Alessia aiutarono i ragazzi a fissare i componenti; dopo qualche ora di lavoro intenso era tutto pronto.
Alessia disse: “Finalmente è tutto pronto, appena in tempo perché gli operai stanno arrivando!”.
Gli operai giunti al cantiere, non potendo entrare, se ne andarono ed Alessia disse: “I platani sono salvi, evviva!!”.

Non potevano però continuare a disturbare gli operai all'infinito, prima o poi avrebbero terminato il lavoro. I ragazzi pensarono, quindi, che dovevano fare qualcosa d'altro, più definitivo: dovevano costruire loro il bar!
Decisero che a costruire il bar dovevano essere Alessia, Edoardo e Gaia mentre ad occuparsi del gatto, ancora disperso, Giacomo e Chiara.
Iniziarono con qualche blocco di legno raffinato di Sakura, qualche grande finestra sulla città e per il tetto usarono vetri trasparenti super-resistenti, per renderlo più moderno; naturalmente lasciarono quattro buchi per i platani che erano più alti del tetto, senza lasciare spazio tra gli alberi e il tetto stesso. Inoltre attorno ai platani costruirono un anello d'acqua che serviva per idratare gli alberi. Ci sarebbero stati: un grande bancone ricoperto di vegetazione, per lo più di edera non velenosa, macchine per caffè costruite con materiali riciclati e tanti tavolini con tovaglie bio verdi. Tutto il locale sarebbe stato riempito di piantine e sui platani si potevano intravedere uccelli e scoiattoli. La chioma del platano più grande poteva essere raggiunta con una scala a chiocciola e, raggiunta una piattaforma panoramica sotto la chioma stessa, si poteva vedere tutta la città.
Come sottofondo ci sarebbe stata della musica rilassante con suoni naturali.
Alessia disse: "Guardate che capolavoro, siamo una squadra fortissima! Chissà a che punto saranno Giacomo e Chiara?".
Giacomo e Chiara arrivarono in quel momento: "Tutto a posto, il nostro eroe-gatto è tornato a casa!"
E tutti vissero felici e quadrati!



A cura della maestra Francesca Gorreri per le classi 5^A-B-C-D della Scuola Primaria

2 GIUGNO - FESTA DELLA REPUBBLICA

Classi 5^ Scuola Primaria

Una Festa della Repubblica davvero emozionante.

I bambini e le bambine delle classi quinte della scuola primaria hanno animato la cerimonia con i canti diretti dal maestro Gregorio Pedrini e accompagnati al pianoforte da Sofia Bertoli.
Ci auspichiamo che le parole di questi canti possano accompagnare i nostri ragazzi a custodire e portare avanti i valori di libertà, democrazia e pace ereditati da chi ci ha preceduto.
Bravissimi, portate nel cuore il ricordo di questa giornata!

LA GIORNATA DELLO SPORT
Scuola Primaria

6 GIUGNO 2025

LA GIORNATA DELLO SPORT

PROGETTO "SOCIETA' SPORTIVE"

Il progetto ha come obiettivi: Promuovere lo sviluppo delle abilità senso-percettive
Consolidare e sviluppare gli schemi motori e posturali di base
Trasformare gli schemi motori in abilità motorie
Concorrere allo sviluppo di positivi comportamenti relazionali
Trarre piacere dal gioco come momento di aggregazione
Vivere una sana ed equilibrata forma di agonismo

Le finalità del progetto sono quelle di poter sperimentare minibasket e minivolley attraverso giochi propedeutici.
Le attività si svolgeranno nella palestra della scuola.
Come momento conclusivo del progetto è previsto un evento a fine anno scolastico che coinvolge anche altre società sportive: " La festa dello sport".
Questo evento si svolgerà nei cortili e negli spazi attrezzati della scuola.
Il progetto è gratuito.

SPEED NET

6 GIUGNO 2025

LA GIORNATA DELLO SPORT

UNA SQUADRA VINCENTE…IL TEAM ORGANIZZATIVO

1^A

1^B

1^C

1^D

2^A

2^B

2^C

2^D

3^A

3^B

3^C

3^D

MUSICAL

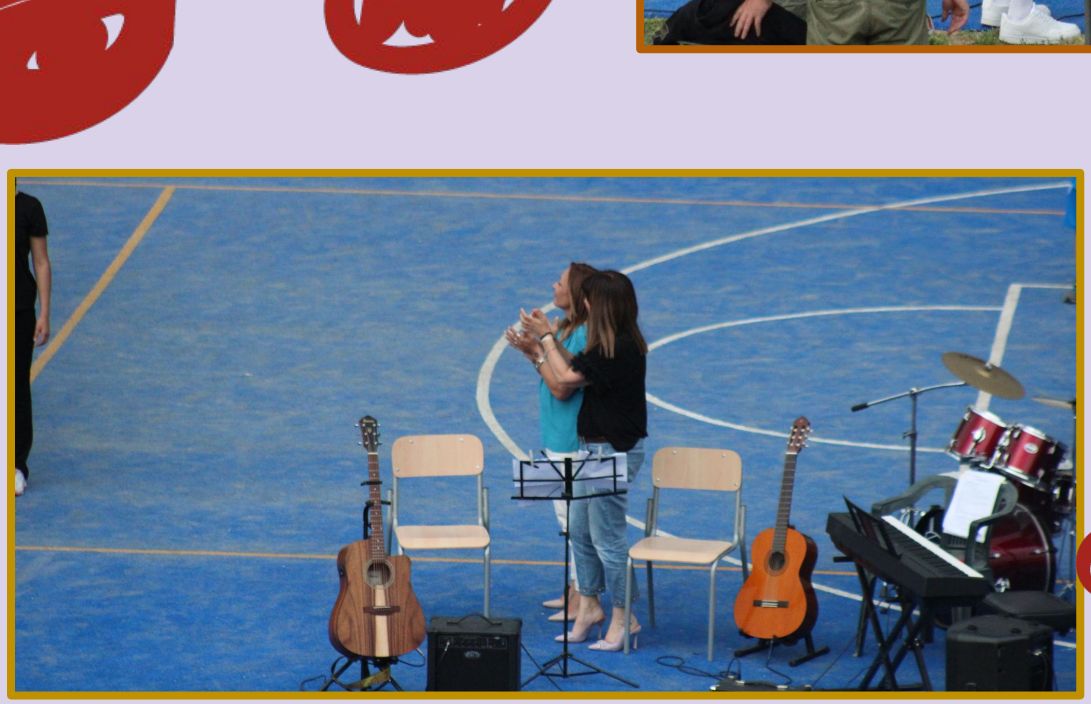
3^ A-B-C-D Scuola Secondaria

IL MUSICAL DI FINE ANNO

PEACE
JOY
Sadness
FRIENDS
FREEDOM
HAPPY
FUNNY
anger
WAR
Empathy
LIFE
HOPE
LOVE

FRIENDS
JOY
HAPPY
FEAR
LIFE

I saluti e i ringraziamenti dei Prof. Grementieri,Sanseverino, Vespo e Saraceno



IL BALLO DI FINE ANNO

I ragazzi e le ragazze delle classi 3^ della Scuola Secondaria hanno organizzato, aiutati da un gruppo di genitori, il "BALLO DI FINE ANNO" nel Parco delle Stelle. E' stato un momento ricco di emozioni… rimarrà un prezioso ricordo.

BALLO
DELLE
TERZE
2025

FESTA FINALE della...

5^C Scuola Primaria

BUON VIAGGIO 5^C

Uno ti dice Buon Viaggio quando ti vede pronto per andare via….

Forza il mondo vi aspetta!

Il giorno 3 giugno, presso la suggestiva Corte Agresti, si è celebrata la giornata conclusiva del percorso alla scuola primaria della classe 5C. Aspettative, sogni e desideri dei nostri ragazzi e le note di "I have a Dream" e "Come un Pittore" hanno emozionato i genitori e i nonni presenti. Tra qualche lacrima di commozione e qualche risata la festa della 5C si è conclusa con un invitante buffet e una buonissima torta gelato.

Il nostro cammino insieme è terminato: ragazzi ora tocca a voi!

Fate del vostro meglio. Un abbraccio.

Francesca, Giovanna, Elena, Pietro, Mirela, Caterina e Angelo.

I have a dream, a fantasy
To help me through reality
And my destination
makes it worth the while

5C
Anno scolastico 2024/2025

FAMOUS

OGNI SABATO MATTINA

Monica Monachesi e Giuseppe Braghiroli con molti piccoli artisti

Finestre aperte per guardare (9 novembre - 18 gennaio)
Educ-arte (25 gennaio - 15 marzo)

Attraverso Fondi Strutturali Europei la scuola ha offerto percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità, **ogni sabato mattina**. Con altri fondi scolastici le attività sono proseguite fino al 17 maggio. Che cosa abbiamo combinato in queste mattinate?

Abbiamo letto e sfogliato liberamente molte pagine illustrate, abbiamo disegnato, dipinto, creato libri sulla natura e scenografie per la scuola!

Leggendo ***Fiabe incatenate*** di Beatrice Solinas Donghi (edito da Topipittori con le illustrazioni di Irene Rinaldi) abbiamo aperto una porta magica e abbiamo trovato un mago che ci ha dato semi magici da cui sono nati tralci di zucca che arrivano al cielo, enormi lupi, leoni, coccodrilli!

BUONE VACANZE

Canzoncina delle vacanze

Viva l'estate, i fiori, le farfalle,
le ciliegie rosse, le zucche gialle!
Viva la rondine che in cielo vola,
viva la fine della scuola!
Care vacanze, siete arrivate;
al cuore di tutti gioia portate!
Bimbo allegro, la scuola è finita!
Cogli e sfoglia la margherita;
per ogni petalo un amico trovi:
tanti, tanti amici nuovi!

Marcello Argilli