



Fumetti Social Day

Il giorno **30 maggio 2018** la classe **4^A B** di sc. primaria di Codigoro, in rappresentanza di tutte le altre, ha presentato alle autorità intervenute e ai genitori, gli elaborati relativi al progetto **“FUMETTI SOCIAL”** che ha caratterizzato un percorso didattico all’insegna della tecnologia di quest’anno scolastico, nell’Atelier creativo di Lagosanto.

I bambini sono stati protagonisti del loro sapere e con grande maestria hanno accompagnato i partecipanti lungo il loro viaggio durato un anno.

Hanno partecipato all’evento il sindaco di Lagosanto Romanini Mariateresa, l’assessore Mazzotti Antonella, le insegnanti coinvolte nel progetto, l’Animatore Digitale prof. Pelliccia Diego del Polo Scolastico I.I.S. “Guido Monaco” di Pomposa con i ragazzi tirocinanti, Tagliatti Antonella e Sartor Daniele del laboratorio CONFEZIONI DANY, i genitori rappresentanti di classe, 2 giornalisti e le classi **4^A B** e **5^A B** di sc. primaria di Lagosanto.

La piacevole giornata si è conclusa con la consegna degli attestati di partecipazione al progetto.













IL NOSTRO ALBERO DELLA TECNOLOGIA



Sui giornali:

de ri- mento del Consorzio». Dunque, mento penale, la difesa degli im- balmente di pagare i 258mila eu- appuntamento con la lettura.

ara ai al processo rinviato al 12 dicem- putati darà atto di questo inter- ro al centro del processo.

LAGOSANTO

Inaugurato atelier creativo: i bambini si fanno i pupazzi

LAGOSANTO

L'Istituto comprensivo di Codigoro ha avviato una modernizzazione della didattica con laboratori svolti assieme a bambini e famiglie, anche con la realizzazione dell'atelier creativo a Lagosanto. Un qualificante progetto che, dopo due anni di impegno, anche grazie a contributi ministeriali, è stato concluso e i contenuti sono stati esposti ed inaugurati ieri, mercoledì 30 maggio presso la scuola di Lagosanto in via Anna Frank. Alla cerimonia hanno partecipato, oltre agli alun-

ni delle classi coinvolte con docenti e genitori, anche la sindaca, Maria Teresa Romanini e l'assessore Antonella Mazzotti.

Il percorso progettuale aveva consentito alle classi quarte di attivare un percorso di studio dei tessuti e realizzazione di pupazzi con la collaborazione di Confezioni Dany di Sartor Daniele e Tagliatti Antonella di Codigoro. Quindi, coinvolgendo gli alunni delle classi quinte ed i ragazzi del Polo Scolastico "Guido Monaco di Pomposa" è stato realizzato un fumetto "social" per la con-

divisione dei contenuti del sapere.

Gli alunni delle classi quarte A e B della scuola primaria di Codigoro hanno poi fatto attività con oggetti che sarebbero stati buttati via, e invece ven-

gono riutilizzati. Hanno preso quindi vita numerosi pupazzi, alcuni addirittura luminosi grazie a circuiti elettrici o in movimento: veri e propri oggetti di robotica educativa.

Piergiorgio Felletti



Gli alunni coinvolti con la sindaca di Lagosanto

O
ale
to-
to-
n-
r-
c-
a-
la
o-



CODIGORO ALL'ISTITUTO COMPRESIVO

Dal riciclo alla robotica educativa

GRAZIE agli alunni e alle insegnanti dell'Istituto Comprensivo di Codigoro, hanno preso vita pupazzi luminosi dotati di circuito elettrico e scatole in movimento con ingranaggi rudimentali, cioè oggetti di Robotica Educativa. È quanto ottenuto, grazie alla realizzazione dell'Atelier Creativo a Lagosanto, con cui si è potuto avviare una modernizzazione della didattica con laboratori svolti insieme ai bambini e alle loro famiglie. Prima le classi IV hanno attivato un percorso di studio dei tessuti e realizzazione di pupazzi con la preziosa collaborazione del laboratorio confezioni Dany di Daniele Sartor e Antonella Tagliatti di Codigoro, poi ci si è dedicati con i bambini delle classi quinte e i ragazzi tirocinanti del Polo scolastico superiore 'Guido Monaco di Pomposa' alla creazione di un fumetto social. Un volume finalizzato alla condivisione sociale dei contenuti del sapere, che sarà inserito nel sito della scuola. La chiusura del percorso è stata la condivisione delle famiglie in un'attività di 'tinkering'. Tinkering è una parola che indica armeggiare con oggetti del riciclo per un loro riuso creando gli oggetti di robotica.