

Gabriella Caccamo

**I.C. PASCOLI-ALVARO-SIDERNO
CLASSE 4° B**

A.S. 2021-2022





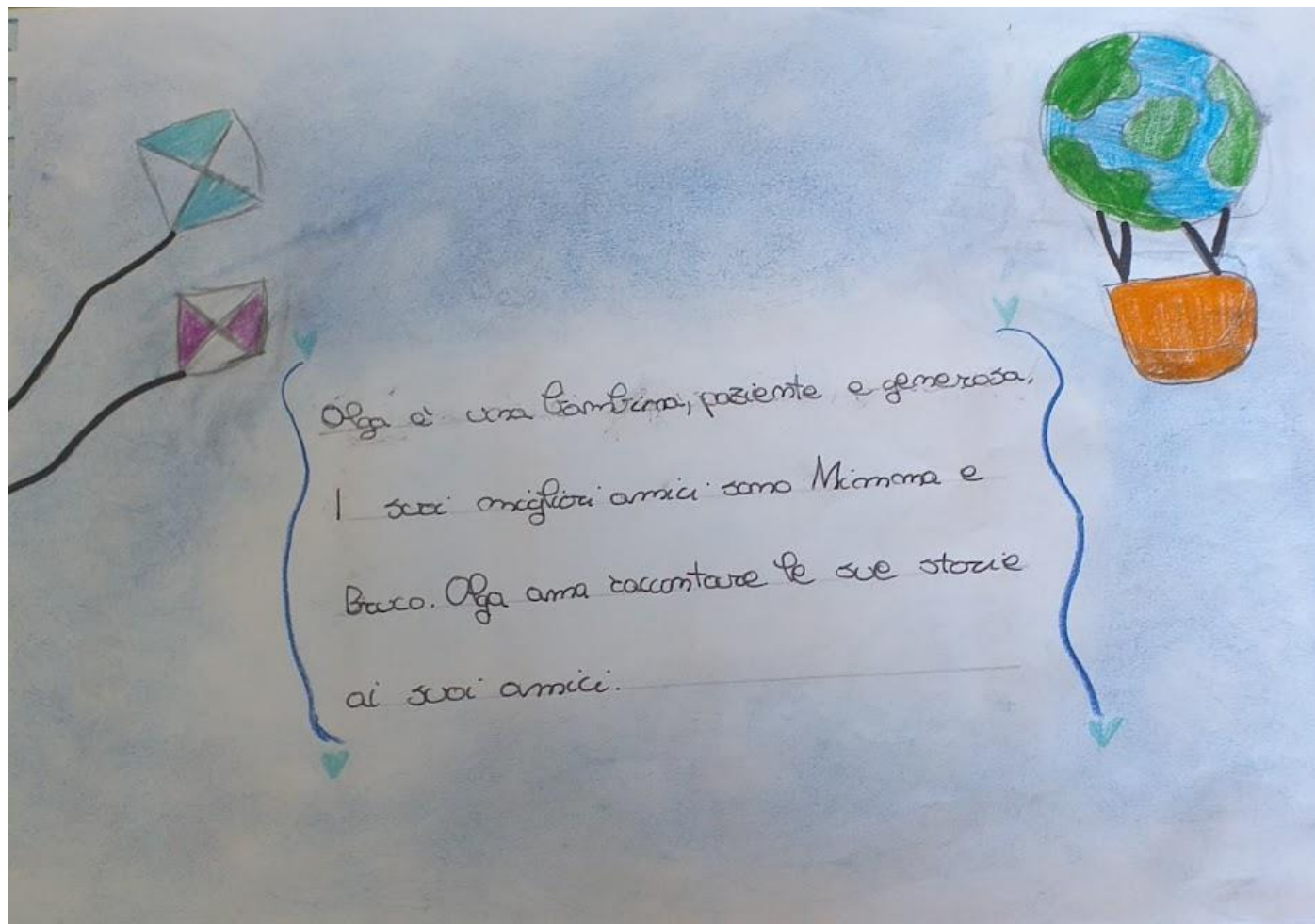
i bambini
della 4^a B

I.C. Pascoli - alvaro

raccontano la

storia di

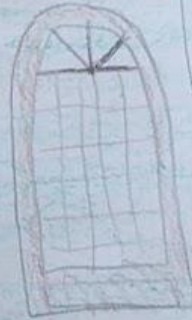
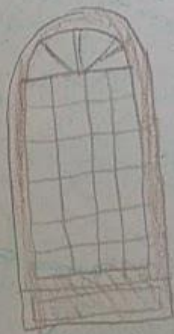
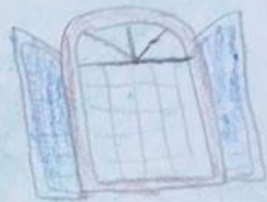
Olga di carta





Bruce è un bambino timido, i suoi compagni
lo prendono in giro. Spesso Bruce piange.

Un giorno Olga per consolarlo gli racconta
la storia di una bambina di carta.





C'era una volta una fontana che
cantava. Si chiamava Olga e rubava d'oro
una fontana di casa e acqua.









OLGA SI MISE IN CAMMINO. ARRIVÒ IN UN



BOSCO. LÌ VIDE UN TASSO CHE SAPEVA PARLARE E

FARE TANTE ALTRE COSE. TASSO LE CHIESE CHE DOTE

AVESSE. OLGA GLI RISPOSE CHE NON LO SAREVA, TASSO LE

DISSE CHE TUTTI HANNO UNA DOTE





Olga salutò Tomo e riprese il cammino. Ad un tratto
vide un corso che non le permetteva di proseguire il
viaggio. C'era anche un'ancora dalla quale vedeva scendere
un ragazzo di nome Melo.



Melo invito Olga e sono sulle mie

manghiere. Olga gli racconta che voleva diventare

una bambina nonna. Melo le dice che tutti

sanno di certo e ognuno di noi ha una doter







Olga trascorse molti giorni sulla
mangolfiera poi chiese a Melo di farla
scendere sulla terra di ghiaccio così
non avrebbe rischiato di perdersi



SULLA TERRA DI GHIACCIO OLGA INCONTRÒ
IK. IK AVEVA UNA BARCHETTA A REMI
CON LA QUALE ANDAVA A PRENDERE
LE COSE CHE NON C'ERANO SULLA
TERRA DI GHIACCIO. QUEL GIORNO IK
AVEVA PORTATO UN ALBERO. OLGA
GLI DISSE CHE GLI ALBERI NON POSSONO
VIVERE SUL TERRA DI GHIACCIO. COSÌ IK
RIMONTÒ SULLA BARCHETTA PER RIPORTARE
L'ALBERO DOVE L'AVEVA PRESO E OLGA GLI CHIESE UN PASSAGGIO.





Olga dopo tanti giorni di navigazione chiese a

Il di farlo scendere. Olga scese in una città dove

c'era una famiglia di artisti di un circo.

Olga diventò la stella dello spettacolo.







Un giorno il circo se ne andò e lei rimase
sola sul molo del porto. Aspettò l'arrivo della maga
Aurora, nel frattempo si mise a costruire aquiloni
di carta. Erano bellissimi, tutti volevano comprare
i suoi aquiloni.



Un giorno arrivò la maga Ausilia. Ogni la chiesa
di fida diventò una bambina di carne e ossa.
La maga Ausilia le disse che avrebbe esaudito
il suo desiderio se lei le avesse consegnato i suoi
ricordi.





Quando Olga stava per consegnare la borsa dei suoi ricordi

ripensò a gli amici che aveva incontrato durante il suo cammino.

Tossò le aveva fatto riflettere sulle sue doti.

Melo le aveva spiegato che la normalità non esiste.

Gli artisti del arco le avevano dimostrato che chiunque può

avere una dote

OLGA PENSO A SUA MADRE CHE
L'AVEVA AMATA COSÌ COM'ERA, ALLA
MAGA AUGUSTA CHE LE AVEVA FATTO
CAPIRE CHE OGNI PERSONA È UN'A
AL MONDO. SCORRÌ CHE NON ERA FATTA
SOLO DI CARTA MA DI AMORE, DI
AMICIZIA E DI RICORDI E IN
QUEL MOMENTO OGGI DI ALMANERO
UN BAMBINA DI CARTA



Gli insegnamenti di questa storia sono:

ognuno di noi è unico;

ognuno di noi ha una dote forte travata;

le nostre fragilità e le nostre doti ci rendono unici

ci rendono ciò... che siamo



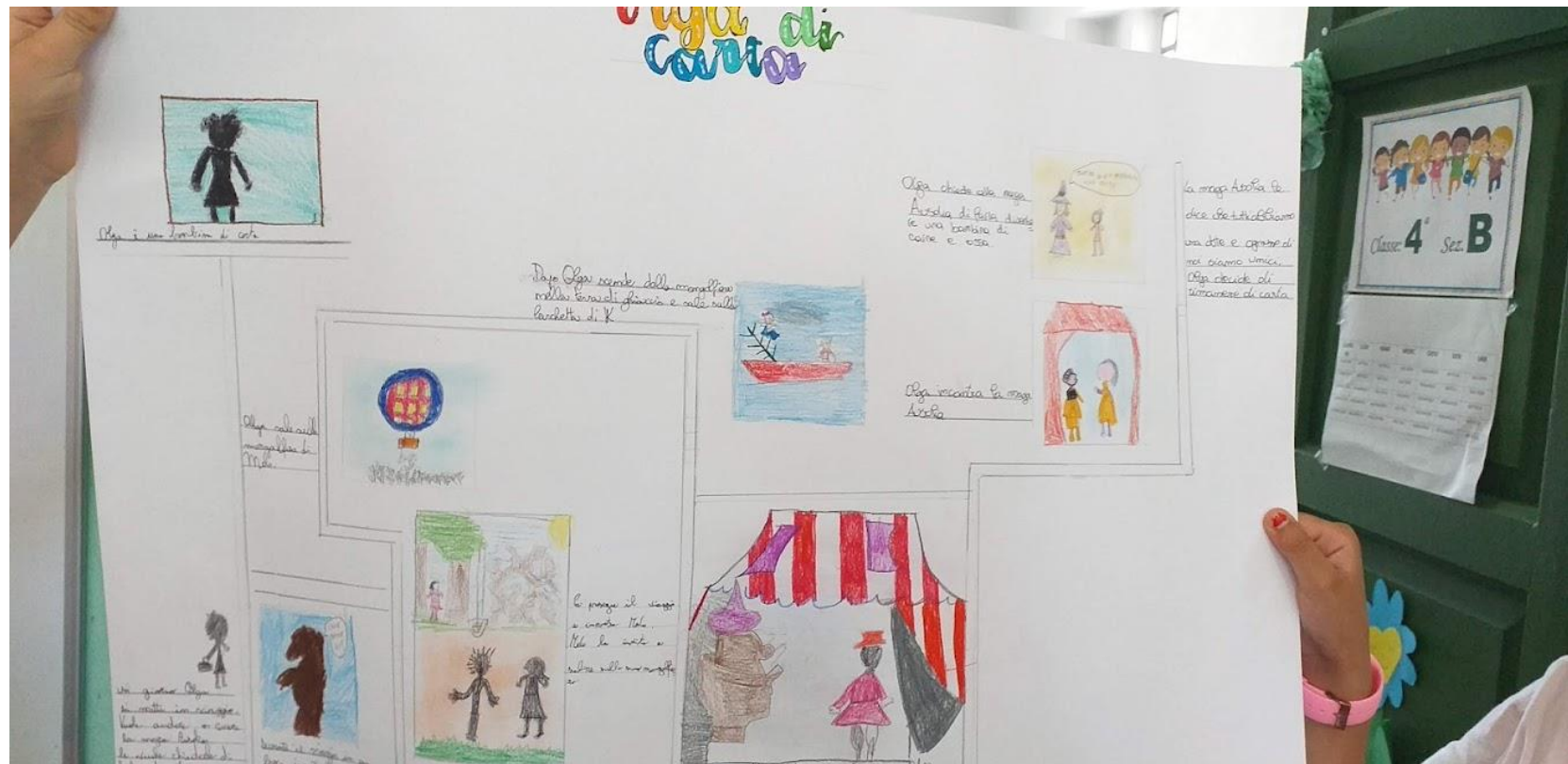
Ozobot e il coding a colori

Ozobot è un piccolo robot che, grazie ai sensori che ha sotto la pancia, è in grado di identificare linee e colori su superfici digitali, come un tablet, o su superfici fisiche, come la carta. Oltre a questo, Ozobot riconosce le sequenze di colori e si comporta di conseguenza: cambia direzione, aumenta la velocità, fa le piroette e tante altre azioni!

Questa funzione è divertentissima e con la tabella delle combinazioni di colori possiamo programmarlo e creare tantissimi percorsi per il nostro robot. Grazie ai sensori ad infrarossi, inoltre, evita gli ostacoli, percepisce se viene sollevato o bloccato con una mano e può interagire con altri Ozobot .



		piano
		veloce
		turbo
		tornado
		zigzag
		rotazione
		camminata all'indietro





Al 1011-1013

Olga di
Cavero

CLASE IV B



Plan: one function to each

Alga sale sulla
mazzetta di
Mide.



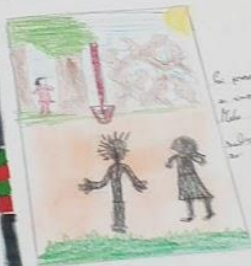
Dis. Oss. crani. della mamma
e della bambina. E della mamma
e della bambina.



Classe: Scienze della Terra
 Disciplina: Geografia
 Tema: La Terra e l'ambiente



Dependent on the



La puzza di sangue
a morte. Ma
Ma la morte è
sulla pelle e negli
occhi.



Roba molto spessa di navigazione Olga
appena in una volta Olga vuole una lingua
di stile di una

un grande Olio
si mette in acqua
bollente, e si
lo mescola bene.
Le nuove chiodi
fate diventare
lontano di colore
rosso.

... il viaggio in un
inoltre rosso.

A.3. 2021-2022
101. Giuseppe Carraro



CLASS IV B



Oggetti in equilibrio di Galileo

Dopo l'ora serena della mattinata
il sole tornava finché a valle sulla
Pianella di V.



1. Parabola di Galileo
 la velocità aumenta di
 9.8 m/s²



La maggior parte dei
della Star Trek: Voyager
ma non si capisce
che questo sia
il più grande di
tutti i mondi.



Reg. media 9.10.1999
Arbia

Alysa *calce* *multa*
margalliana *de*
Mela.



Le piazze di Parigi
e ancora Mela
Mela la invita a
salire sullo scaffale



Foto molto chiara di manifestazione Olga
 appesa in una cella - Olga mentre una persona
 di sinistra di LAG



Un giorno Olga
si mette in viaggio.
Vole anche a casa
la mezza ludia.
Le vuole chiedere di
la diventare una

durante il viaggio in un
box incontra Tono.

44-38861-2022
100-CHAMBERLAIN, CAROL

Algebra 1

CLASS - IV B



Plan i was location di cph.

Diagnosi: Aggravamento della sindrome
nella fase di fase e nella
fase di fase.



Alga che si trova
in acqua dolce e salata
e in terra.



...aggiustarla se
...che si rivedano
...una idea e capiti
...no siamo unici
...Ripetere di
...corrono di testa



Reg. recuadra la mesa
Arriba



Alysa al
magallae
Mds.



la prouve il viaggio
 a monte Molo
 Molo la valle e
 valle alla montagna



Dele molte quere di raggio sono Olga
appena in una cella Olga vuole una finestra
di colore di rosso

5.1. INSEGNANTI DI QUANTITÀ
QUANTITÀ DI NOI È UNO;
QUANTITÀ DI NOI HA UNO;
TANTO;
LA NOSSA FREQUENZA
CI RAPPRESENTA UNO
CI RAPPRESENTA

Olga
è in viaggio.
vive a casa
a Russia.
chiede di

durante il viaggio in un
loco incontro loro.



Olya maki nida
mangalima de
Mdo.



ha promesso il viaggio
a incetta Mela.
Mela ha invitato a
valere sulle montagne
20



Allegria, chiudete alla meglio
Avevo da fare di tutto
le cose buone di
corte e velle



la maglietta è
che si strappa
una foto e copiarla
per creare una
figura di
lavoro



Opa ricorda la mag
Anche



Dopo molte esperienze di navigazione Olga approdò in una città. Olga intralza una famiglia di artisti di casa.

Gli INSEGNAMENTI DI QUESTA STORIA SONO:

OGNUNO DI NOI È UNITO.

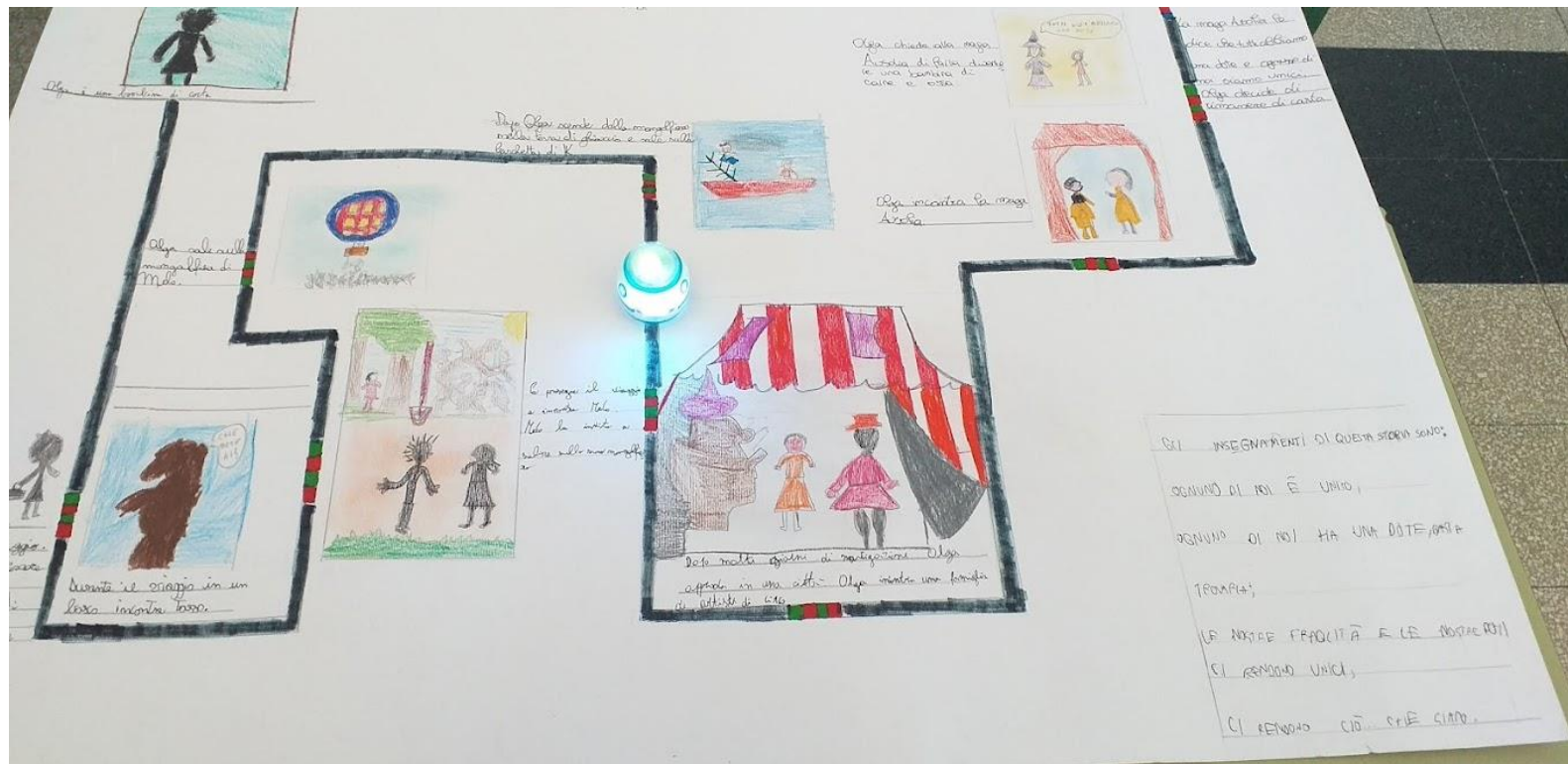
OGNUNO DI NOI HA UNA DATE/ATA

 180°AFI^+

LE NOSTRE FREQUENTAZIONI E LE NOSTRE RUM

CI RENCANA UMUM,

CI RENDONO CIO CHE CIAMO



TINKERING



Perché fare *tinkering* a scuola?

Il *tinkering* consente di **sviluppare e potenziare** la curiosità, l'inventiva, l'improvvisazione, l'autostima, la responsabilità, la capacità di concentrazione, la gestione della frustrazione e l'attitudine a collaborare. Rafforza competenze di comunicazione, pianificazione, *problem-solving* e pensiero critico.

Non è raro che studenti che presentano solitamente un basso rendimento scolastico trovino nelle attività di *tinkering* un'occasione di crescita personale e auto-affermazione e realizzino progetti che spiccano all'interno del gruppo classe per originalità e validità.

Il *tinkering* è una modalità che si presta particolarmente bene all'ambiente scolastico, anzi fornisce l'opportunità per mettere in pratica un vero e proprio **approccio multidisciplinare**.

Non bisogna infatti pensare che il *tinkering* riguardi solo la scienza: se da un lato permette di familiarizzare con diversi concetti tecno-scientifici di base (equilibrio, movimento, meccanica, elettricità, matematica...), dall'altro stimola anche a sviluppare gli aspetti linguistici. Le esigenze di comunicazione scritta e orale, correlate alle attività, conducono infatti alla ricerca dei termini più corretti per definire oggetti e funzioni, finalità e obiettivi, azioni da svolgere o materiali da reperire. Uno sforzo comunicativo su cui si può far leva per stimolare anche gli studenti che non parlano italiano o mostrano difficoltà linguistiche.

Ugualmente è stimolata la capacità artistica e rappresentativa, insieme alla manualità, dal disegno alla costruzione. Infine, gli studenti sono liberi di ispirarsi a qualsiasi tematica e di trattare contenuti molto vari e trasversali: modelli astronomici, macchine, edifici, strumenti musicali, ambienti naturali o antropici, oggetti fantastici o tratti dalla letteratura, tutti possono essere fonte d'ispirazione.





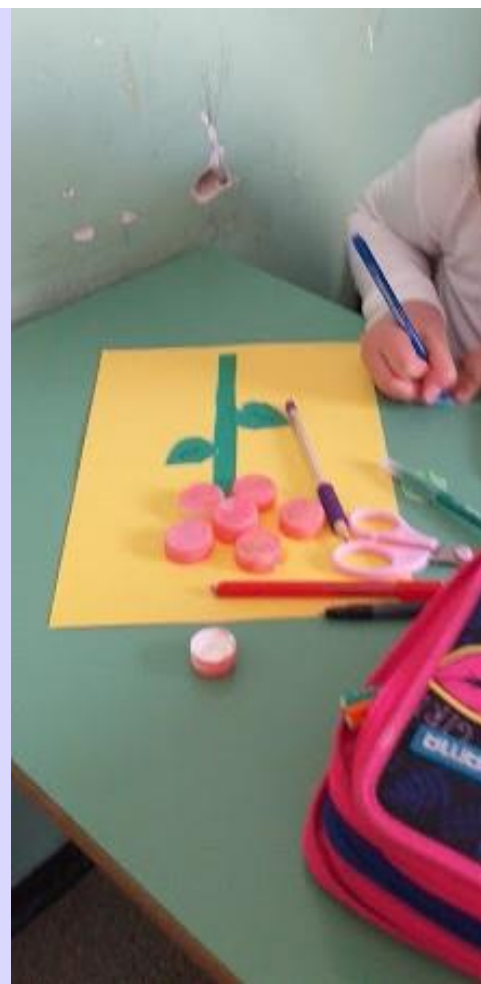




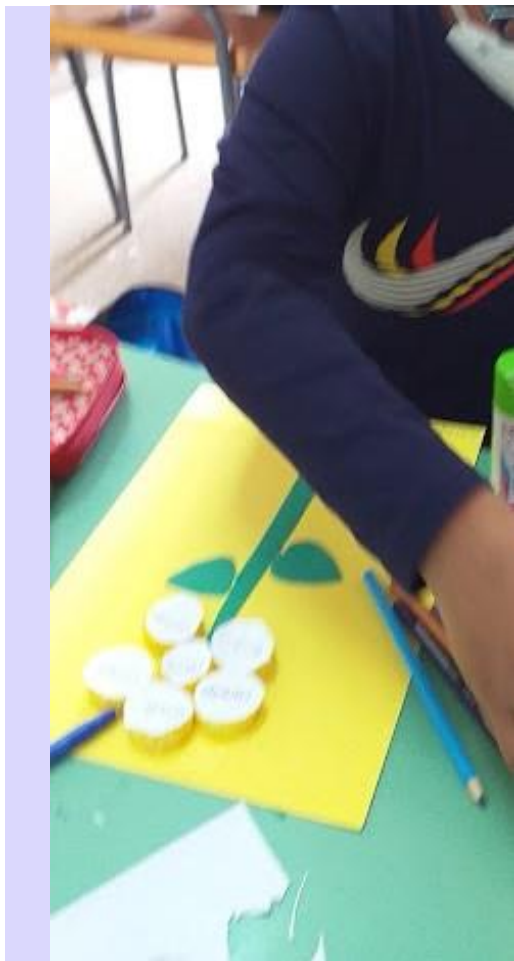




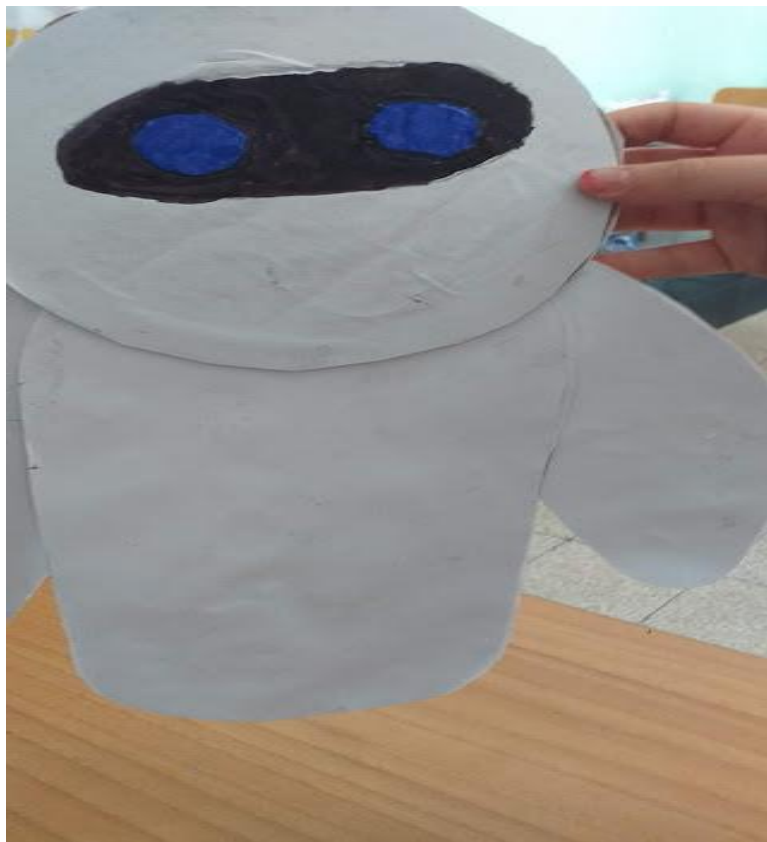
















COS'E' SCRATCH?

- ✗ Scratch è un linguaggio di programmazione che permette di creare storie interattive, animazioni, giochi, musica e arte.

DESTINATARI

- Bambini della scuola primaria dai 6 ai 14 anni, possibilmente divisi su due fasce d'età: 6-10 (elementari), e 11-14 (medie).
- Scratch è usato, in realtà, da persone di ogni età, inclusi bambini più piccoli supportati dai loro genitori.



SCRATCH





<https://scratch.mit.edu/projects/694405629/editor/>

CC BY-NC-SA