



AL MERCATO

SCRIVI le coordinate che indicano la posizione dei seguenti elementi.

Banco carne = D 5  
 Fontana = C 4  
 Banco pesce = E 3

Banco scarpe = C 1  
 Chiosco bibite = D 2  
 Banco abbigliamento = B 3

	A	B	C	D	E
5					
4					
3					
2					
1					

Partendo dalla considerazione che un reticolo si può leggere come costituito da righe e colonne che si intersecano sul piano formando *celle* o *caselle* oppure come un insieme di linee orizzontali e verticali che si intersecano in punti detti *incroci* o *nodi*, in entrambi i casi è possibile individuare la posizione di un punto sul reticolo usando le coordinate.

Questa attività punta soprattutto a competenze trasversali e multidisciplinari (capacità collaborative e relazionali, organizzative, motorie, tecnologiche, di orientamento spaziale).

La metodologia utilizzata per proporre l'attività, al fine di favorire l'interazione tra i bambini, l'empatia, l'imparare ad imparare, la ricerca della soluzione ad un problema si basa su: apprendere attraverso il fare, Brain storming per consentire di far emergere le idee dei membri di un gruppo, Problem solving, Cooperative Learning e Peer tutoring.



Il **coding unplugged** ha un primo indubbio vantaggio pratico: non richiede attrezzature elettroniche, computer, tablet o smartphone di cui spesso le scuole non dispongono, o non in numero sufficiente; utilizzando la pixel art può diventare un espediente artistico utile per esprimere le emozioni.

Apprendere il coding senza computer è però propedeutico anche a quello davanti allo schermo.

I bambini fanno pratica con giochi di gruppo coinvolgenti, accedendo in modo naturale ai meccanismi alla base dei linguaggi di programmazione che saranno pronti a tradurre al computer con Scratch e/o con Blockly.

I bambini fanno pratica con giochi di gruppo coinvolgenti, accedendo in modo naturale ai meccanismi alla base dei linguaggi di programmazione che saranno pronti a tradurre al computer con Scratch e/o con Blockly.

Le quattro stagioni

Siam le quattro stagioni birichine  
 Camminiamo lente come lumachine.  
 Io son la primavera canterina  
 Spuntan fiori dalla sera alla mattina  
 Sono una stagione meravigliosa  
 Con me ogni giorno è una rosa.  
 Io son l'estate incandescente  
 Son proprio bella ...veramente  
 Porto sole e caldo in quantità  
 Frutti di ogni specie a volontà.  
 Io son l'autunno, ricco di colori  
 Giallo, rosso, arancio puoi vedere fuori  
 Somiglio al quadro di un pittore  
 Fatto con passione e tanto amore.  
 Io son l'inverno, un gran signore  
 Porto le feste a scaldare il cuore  
 E se voglio, io lo so fare  
 Tutto ciò che vedi posso imbiancare.  
 Siam le quattro stagioni un po' monelle  
 Ci vedi volteggiar in aria come farfalle! *Classe 2A*



Si può insegnare ai bambini a scrivere poesie? Questa è una poesia "collettiva": ogni bambino scriveva un verso e consegnava il foglietto alle maestre. Leggete la poesia e capirete che quando i bambini scrivono in versi il risultato è sorprendente.

Fare poesia con i bambini vuol dire dare loro le sollecitazioni e gli strumenti per invitarli a vedere, sentire, immaginare.

**A vedere:** con stupore e meraviglia che cosa succede ogni giorno intorno a loro, ad aprire occhi più grandi sulla natura, i cambiamenti, i miracoli piccoli che avvengono in silenzio.

**A sentire:** prestando attenzione e ascolto verso i sentimenti e le emozioni che affiorano all'improvviso nella pancia, nella testa o nel cuore.

**A trovare parole** per raccontare che cosa si prova stando accanto agli altri, per dar voce all'amicizia, alla distanza, al perdersi e al ritrovarsi.

**A immaginare:** con curiosità che cosa faranno da grandi, con coraggio quali sfide dovranno vincere, che cosa si nasconde al di là, chi abita nei loro sogni...

## I GIOCHI DELLE CONTRADE

Campo sportivo “ G. Piermattei”

La realizzazione di questa manifestazione è stata possibile grazie alle associazioni “Canino Viva” Guidata da Daniele Ricci e “Paolo III Farnese”, rappresentata da Simona Solimeno. E’ intervenuto il dottor Alessandro Battilocchio, deputato della Repubblica Italiana, Collegio di Civitavecchia.

La parola Contrada deriva dal latino contra, che vuol dire (zona) che ci sta di fronte, vicina, si può usare come sinonimo del termine “rione”.

Nel medioevo il termine servi per indicare le ripartizioni amministrative in cui erano divise le città italiane. Le contrade nacquero con lo scopo di riunire gli abitanti di una determinata area interna alla città in una organizzazione di reciproco sostegno, tutti i capifamiglia dovevano giurare che non avrebbero preso le armi contro i propri vicini e che si sarebbero aiutati in caso di pericolo.



che non avrebbero preso le armi contro i propri vicini e che si sarebbero aiutati in caso di pericolo.

A Canino ci sono diverse manifestazioni che propongono la rievocazione storica delle contrade e in questa che si è svolta al campo sportivo di Canino, venerdì 24 e sabato 25 maggio, i felici protagonisti sono stati i bambini della Scuola Primaria. I giochi delle contrade non rievocano i giochi di epoche passate, propongono percorsi e sfide divertenti. Poi tutto finisce con pane e cioccolata!





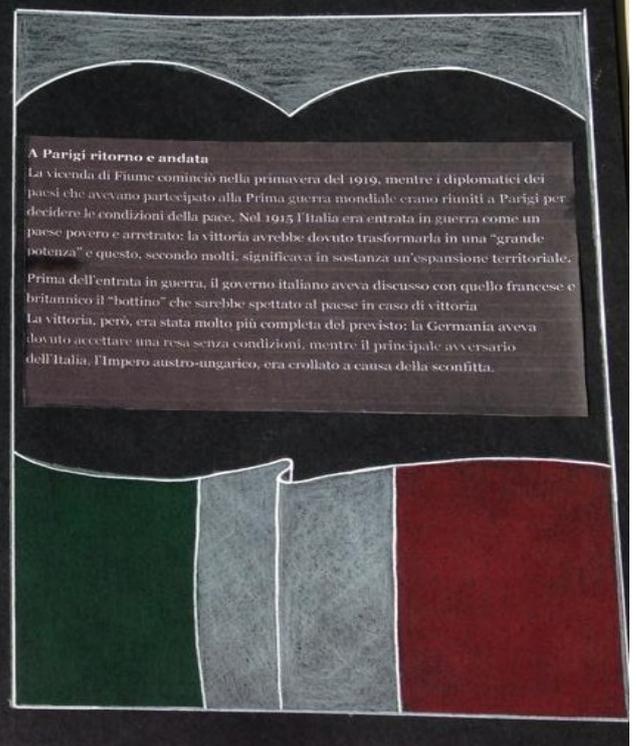
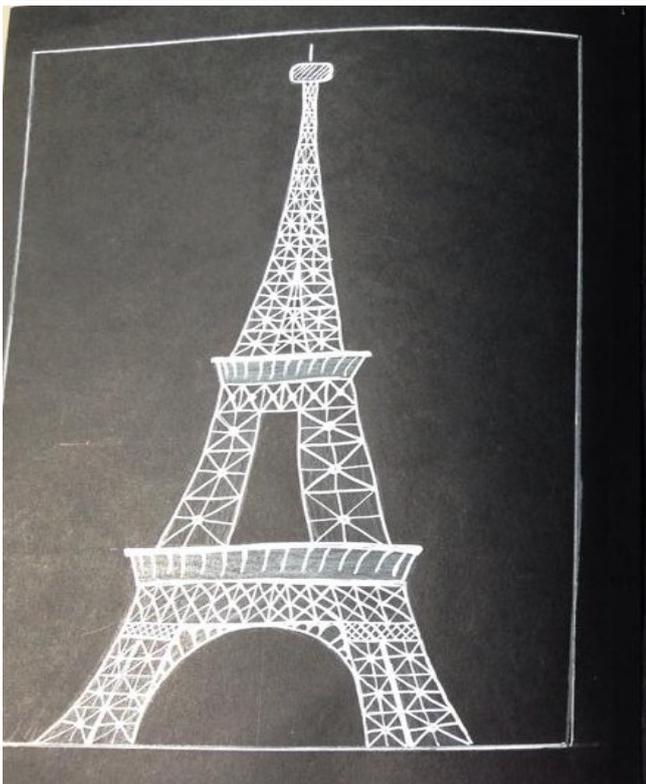
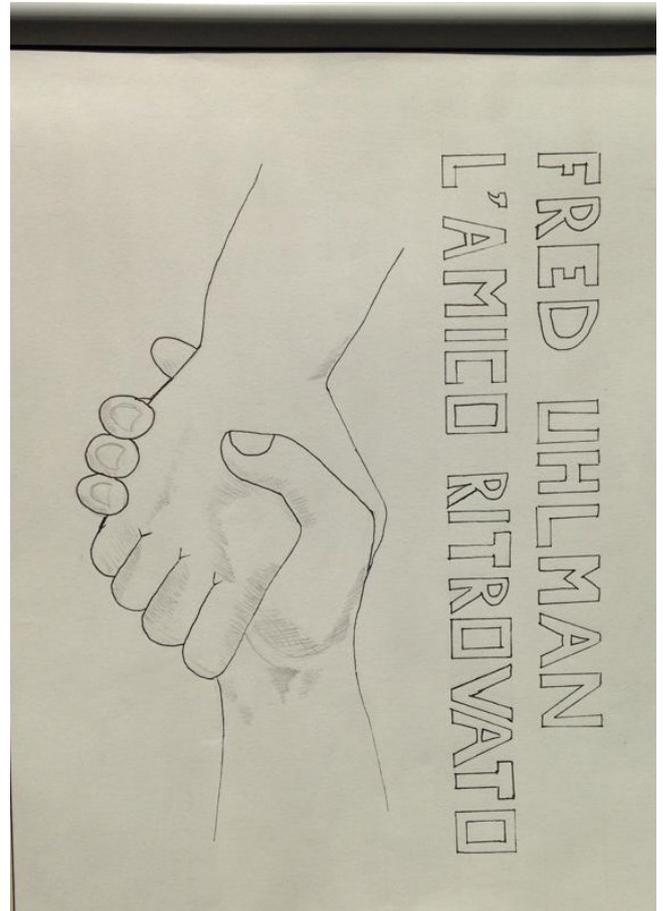
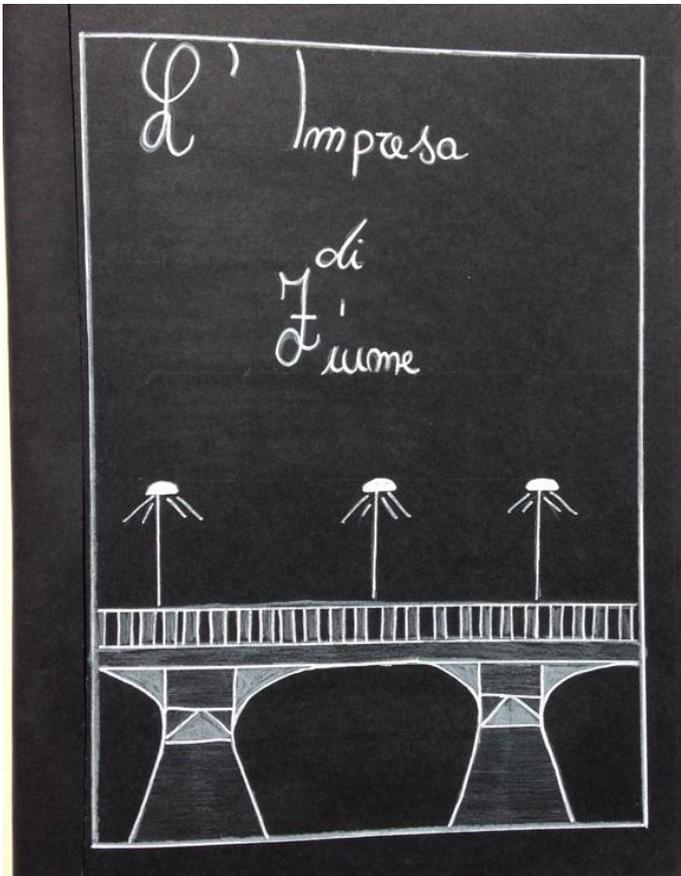


GRAZIE



## ARRIVANO GLI ESAMI DI MATURITA'

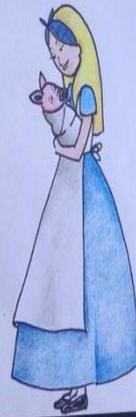
I ragazzi della Scuola Secondaria di Piansano, hanno preparato dei bellissimi lavori da portare agli esami. Dal mese di Marzo, nelle ore di Arte con la professoressa de Paolis, si impegnano per realizzare un libro illustrato.



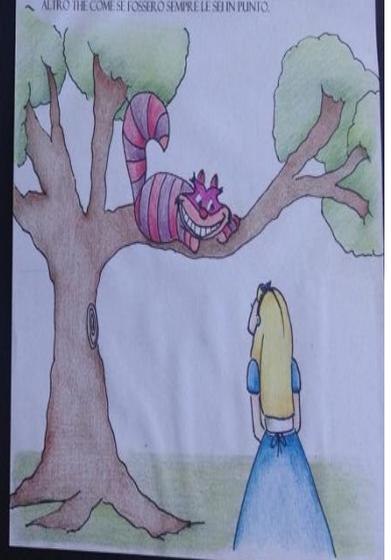
# ALICE nel Paese delle Meraviglie



AL PRIMO BOCCONE PERÒ AD ALICE SI ALLINGA A DISMISURA SULO IL COLLO, PER CUI UNO SPAVENTATISSIMO PICCIONE LA SCAMBIA PER UN SERPENTE. DOPO ESSERE RILASCIATA A CALIBRARE LA PORZIONE DI FUNGO PER TORNARE NORMALE, ALICE VEDE UNA MINUSCOLA CASINA E DECIDE DI RIMPICCIOIURE NUOVAMENTE PER ENTRARCI NELLA CASA VIVE UNA DUCHESSA, INTENTA IN QUEL MOMENTO A CULLARE E LANCiare IN ARIA UN NEONATO CHE STRILLA DESPERATAMENTE. ALICE ARRIVA PROPRIO AL MOMENTO A VALLETTO PESCE DELLA REGINA STA CONSIGNANDO AL VALLETTO RANA DELLA DUCHESSA UN INVITO A UNA PARTITA DI CROQUET A CORTE. SUL FOCOLARE ASPETTIA SORNIONE E SORRIDENTE UN GRASSO GATTO DEL CHESHIRE, LA DUCHESSA CHE TORMENTA IL BIMBO PIÙ CHE CUIRARSENE E NON SI ACCORGE DEGLI OGGETTI CHE LA CUCCA CONTINUA A SCAGLIARLE ADESSO, CONSEGNA AD ALICE IL NEONATO CHE PERÒ, APPENA LA BAMBINA LO PRENDE IN BRACCIO, SI RIVELA UN MAMALINO E SCAPPA.



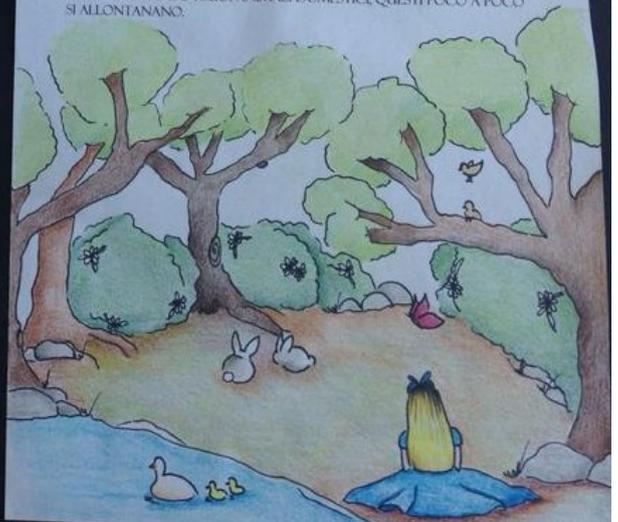
ALICE SI TROVA QUINDI SULA E CHIEDE INDICAZIONI AL GATTO CHE DA UN ALBERO LE SPIEGA COME RAGGIUNGERE LE CASE DEL CAPPELLAIO MATTO E DELLA LEPRE MARZOLINA. LO STRANO GATTO LE RIVELA INOLTRE CHE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE TUTTI SONO PAZZI, D'INCHI OCCORRE CHE ANCHE LUI LO SA. IL GATTO QUINDI SCOMPARE, LASCIANDO SULO IL PROPRIO SORRISO TRA I RAMI. ALICE SI DIRIGE VERSO LA CASA DELLA LEPRE MARZOLINA, CHE È INTENTA A PRENDERE UN TÈ CON IL CAPPELLAIO MATTO E UN GIRO, CHE PERÒ STA DORMENDO. LA SITUAZIONE È DAVVERO PAZZESCA POICHÈ IL OROLOGIO SEGNA IL TEMPO IN MODO BBLIACCO A CAUSA DELL'IRA DEL TEMPO CONTRO IL CAPPELLAIO. I COMENSALI CONTINUANO A CAMBIARE POSTO E A VERSARSI ALTRO TÈ, COME SE FOSSE RO SEMPRE LE SEI IN PUNTO.

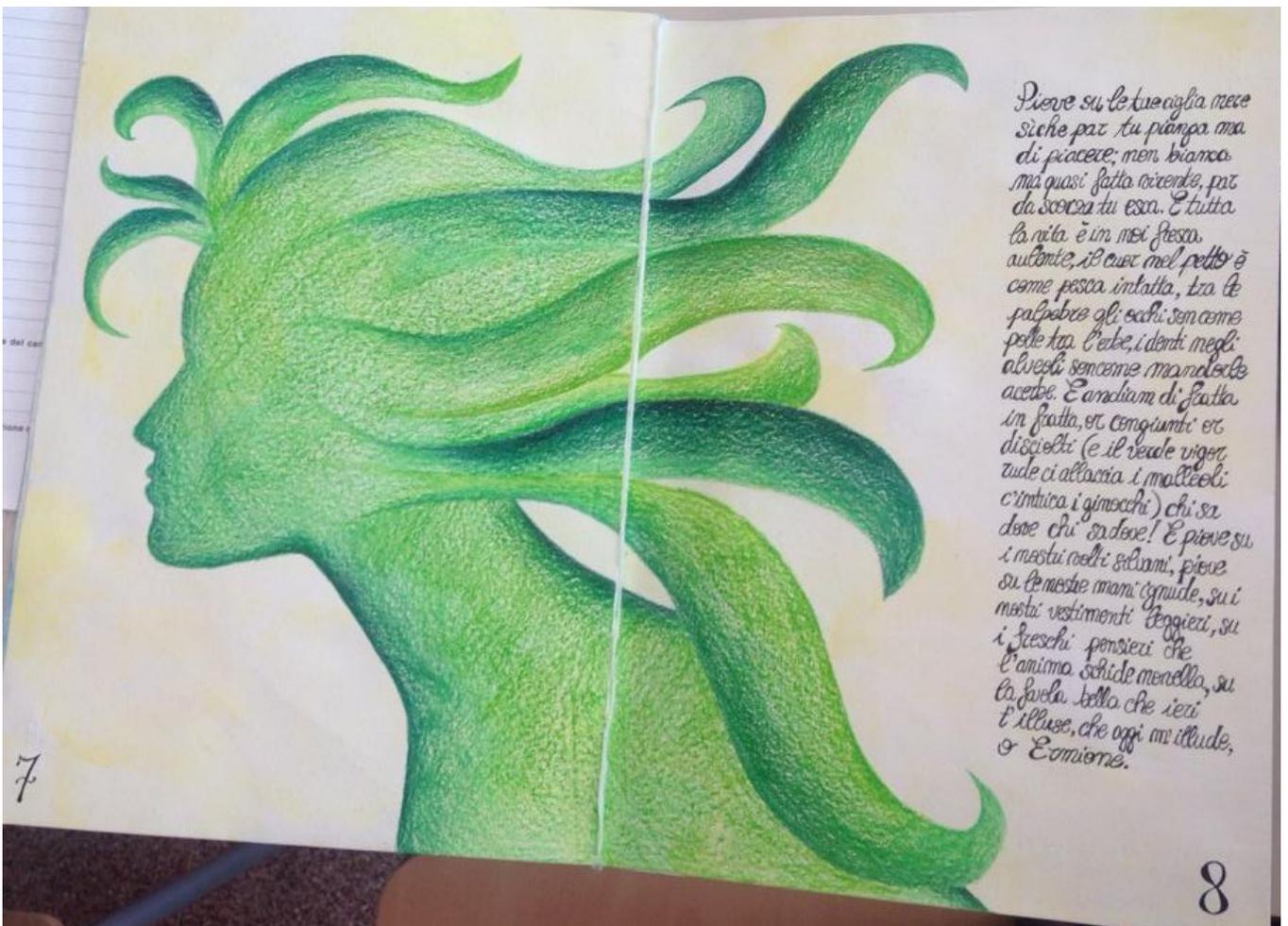
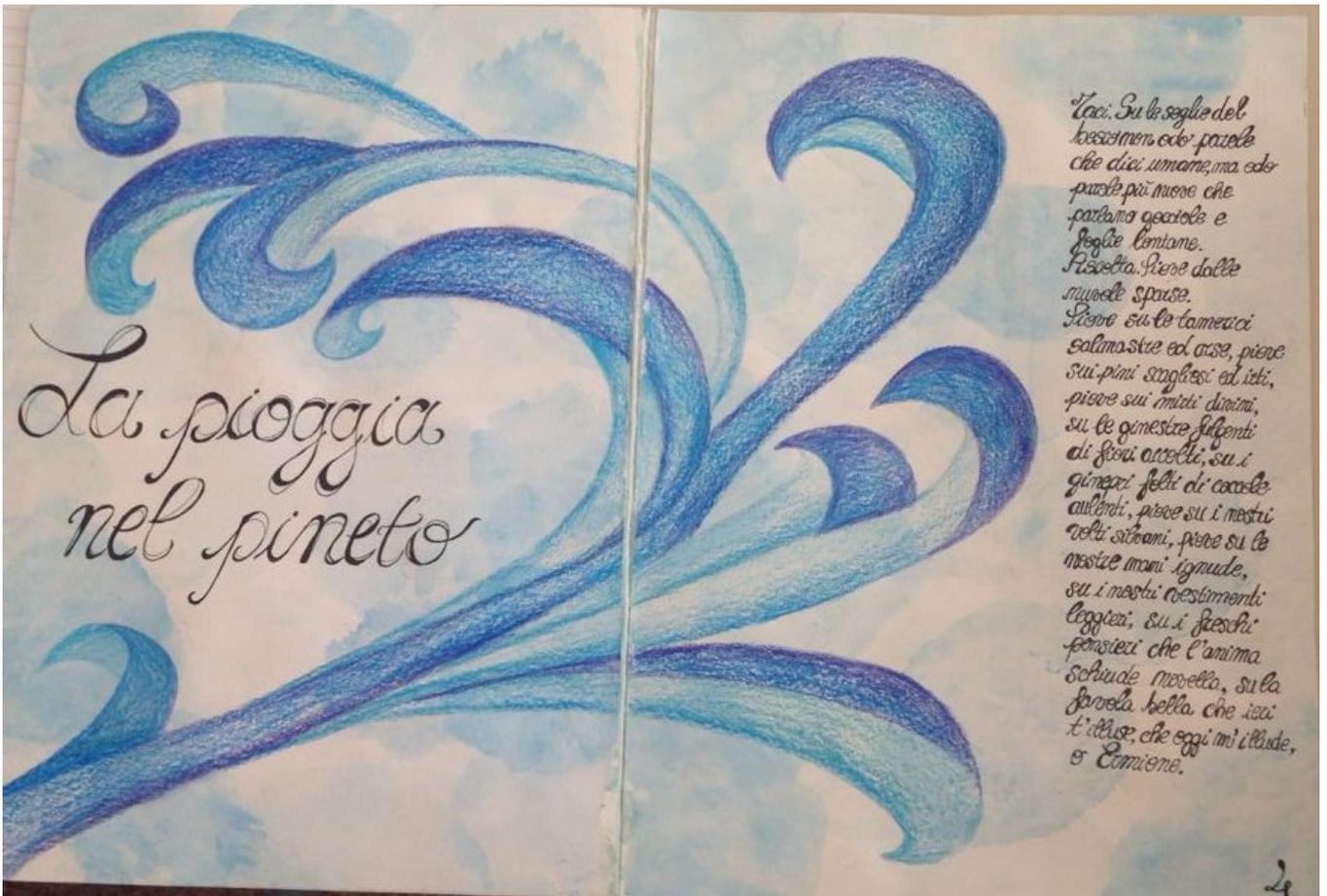


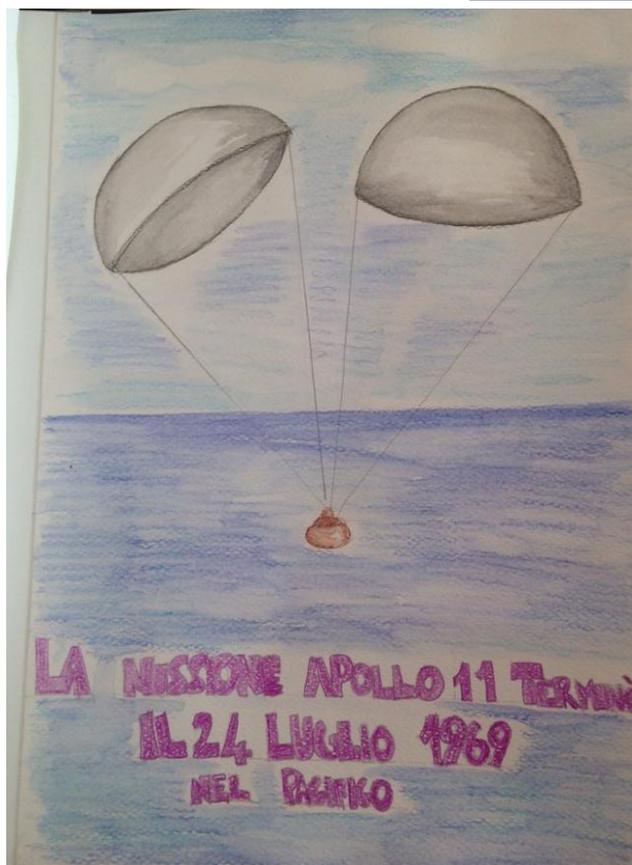
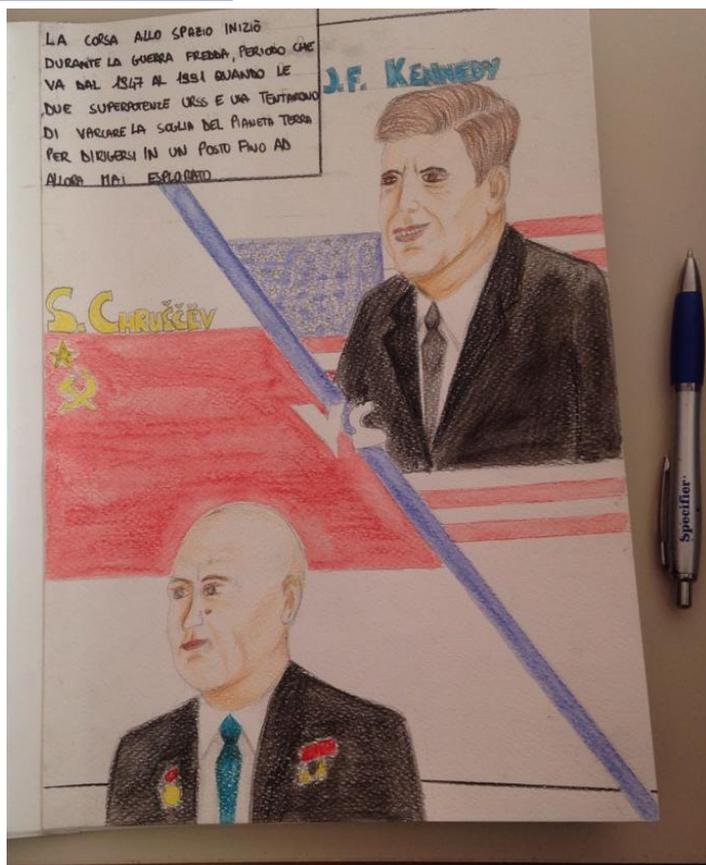
SUL TAVOLO PERÒ C'È ORA ANCHE UNA BOTTIGLIA E ATTACCATO AD ESSA UN MESSAGGIO INEQUIVOCABILE: "BEVIM!". ALICE ALLORA BEVE E IMPROVVISAMENTE DIVENTA MINUSCOLA; ORA PUÒ PASSARE ATTRAVERSO LA PORTA, MA SI ACCORGE CHE LA CHIAVE È RIMASTA IN ALTO, SUL TAVOLO. ALICE NON SA COSA FARE E COMINCIA A PIANGERE, MA PER FORTUNA TROVA UN BISCOTTO CON L'ETICHETTA "MANGIAMI!". ALICE ASSAGGIA QUINDI IL BISCOTTO E DIVENTA GIGANTESCA: FINALMENTE PUÒ PRENDERE LA CHIAVE, MA È DI NUOVO TROPPO GRANDE PER PASSARE DALLA PORTA. A QUESTO PUNTO, COMPRENDENDO DI ESSERE BLOCCATA, SI METTE A PIANGERE A DIROTTO, MA LE SUE ENORMI LACRIME ALLAGANO LA STANZA FORMANDO UN PICCOLO LAGHETTO.



AL PASSAGGIO DEL CONIGLIO, TROPPO TRAFELATO PER NOTARLA, ALICE RACCOGLIE I SUOI GUANTI E IL SUO VENTI AGLIO, CHE DI NUOVO LA FA RIMPICCIOIURE. LA CHIAVE È PERÒ DI NUOVO BLOCCATA. LA BAMBINA È ORA TANTO PICCOLA CHE PUÒ METTERSI A NUOTARE NELLE PROPRIE LACRIME IN ACCOIA COMPAGNO UN TOPO E ALCUNI ANIMALI. ALICE LI SEGUE E ARRIVA INCOMPRENSIBILMENTE IN UNA RIVA ALL'APERTO, DOVE SCOPRE CHE GLI ANIMALI PER ASCIUGARSI HANNO UNA GARA DI CORSA IN CIRCOLO, DETTA "CORSA CONFUSA", IN CUI OGNUNO PROCEDE NELLA DIREZIONE CHE VUOLE E ALLA VELOCITÀ CHE PREFERISCE. ALICE RESTA UN PO' A PARLARE CON I NUOVI AMICI E ASCOLTA DISTRAATTAMENTE LA STORIA DEL TOPO MA, COMPLICI LE GATTES CHE FA MENZIONANDO I SUOI ANIMALI DOMESTICI, QUESTI POCO A POCO SI ALLONTANANO.







Scuola Secondaria in gara: allenamento matematico



**CALCOLO MENTALE**

QUADRATI

	PUNTI
$9^2 =$ <input type="text"/>	1
$17^2 =$ <input type="text"/>	2
$41^2 =$ <input type="text"/>	3
$52^2 =$ <input type="text"/>	5
	<input type="text"/>

RADICI QUADRATE

	PUNTI
$\sqrt{225} =$ <input type="text"/>	2
$\sqrt{484} =$ <input type="text"/>	4
$\sqrt{1024} =$ <input type="text"/>	6
	<input type="text"/>

DIVISIONI INTERE

	PUNTI
$84 : 3 =$ <input type="text"/>	1
$520 : 8 =$ <input type="text"/>	2
$1326 : 26 =$ <input type="text"/>	3
$1420 : 71 =$ <input type="text"/>	4
$1824 : 24 =$ <input type="text"/>	6
	<input type="text"/>

Genesi e natura del gioco-concorso Kangourou della Matematica. All'inizio degli anni '80 Peter O'Halloran, propose in Australia una iniziativa matematica: un questionario con risposte a scelta multipla chiusa da somministrare a centinaia di studenti, con valutazione automatica delle risposte. L'idea fu importata in Europa da due matematici francesi, André Deledicq e Jean Pierre Boudine all'inizio degli anni '90. Nel giugno 1994 nove nazioni, Francia, Bielorussia, Ungheria, Olanda, Polonia, Romania, Russia, Italia e Spagna fondarono a Strasburgo l'Associazione senza scopo di lucro "Kangourou senza Frontiere". Nel giugno 1994 nove nazioni, Francia, Bielorussia, Ungheria, Olanda, Polonia, Romania, Russia, Italia e Spagna fondarono a Strasburgo l'Associazione senza scopo di lucro "Kangourou senza Frontiere".

I professori hanno preparato gli studenti proponendo loro molti giochi del Kangourou, con benefici per l'intera classe, non solo per i classificati.

GARA INDIVIDUALE

6 Categorie:

- PRE-ECOLIER (solo Gara nelle scuole)
- ECOLIER
- BENJAMIN
- CADET
- JUNIOR
- STUDENT

Gara nelle scuole  
21 Marzo 2019

Semifinale  
18 Maggio 2019

Finale a Cervia/Mirabilandia  
27, 28 e 29 Settembre 2019

## LA MAFIA UCCIDE, IL SILENZIO PURE!



Se parliamo di mafia pensiamo subito al mostro combattuto da Falcone e Borsellino, ma le “mafie” non sono tutte uguali ...

Per prima cosa la mafia non è solo in Sicilia, bensì c'è anche in Campania (Camorra), in Calabria ('Ndrangheta) e addirittura nel Lazio.

Gli statunitensi per anni ci hanno definiti “topi mafiosi” e, che dire? A quanto pare avevano ragione, visto che siamo riusciti a portare la mafia anche negli Stati Uniti con Al Capone e altri grandi boss di origine italiana.

Tra i più grandi combattenti contro la mafia troviamo sicuramente Falcone e Borsellino, migliori amici fin da bambini e destinati alla stessa fine, il primo con l'“Attentatuni” il 23 maggio del 1992 e il secondo solo 57 giorni dopo.

La mafia ha mietuto una miriade di vittime, tra le quali ricordiamo Don Pino Puglisi e Peppino Impastato che, a modo loro, hanno sensibilizzato le persone a lottare contro il mostro.

Un'altra vittima è senz'altro Giuseppe di Matteo, ucciso per mano della “Lupara Bianca”, cioè è stato rapito e tenuto in ostaggio per circa due anni e poi sciolto nell'acido.

Un'altra vittima è il generale Carlo Alberto Dalla Chiesa, ucciso da “Cosa Nostra”, che era riuscito a sconfiggere le Brigate Rosse.

I più grandi boss mafiosi sono stati Totò Riina (che ha avuto libero accesso a uno dei più grandi ospedali per la nascita del figlio), Don Masino e Badalamenti che viveva a cento passi da casa di Peppino Impastato e che ne mediò la morte.

Molti film ci fanno riflettere sulle tragedie causate dal mostro, tra cui “Il padrino” “I cento passi” oppure “La mafia uccide solo d'estate”.

Tra i libri invece troviamo “Gomorra” di Roberto Saviano e “Per questo mi chiamo Giovanni” di Luigi Garlando, che noi abbiamo avuto il piacere di leggere.

## La Scuola dell'Infanzia di Cellere mette in scena Mary Poppins

Nomini Mary Poppins e subito vengono in mente parole magiche che ti portano a cantare allegramente:



**supercalifragilistichepsiralidoso**





## Con un poco di zucchero la pillola va giù

Canzoni e balli per un'immersione nella fantasia, in una delle avventure più belle che l'impero di Walt Disney abbia mai prodotto. È stato il film disneyano a far conoscere a tutti l'immagine della tata ideale. Molti nemmeno sanno che il personaggio di Mary Poppins era stato creato dalla penna di Pamela Lyndon Travers, nata forse nel 1902 in Australia. La scrittrice vissuta tra Irlanda, Inghilterra e Stati Uniti lavorò come ballerina, attrice, lettrice nei college, conferenziera. Negli anni Sessanta restò a lungo tra gli Indiani d'America, i Navajo. Morì nel 1996.

Mary Poppins è la bambinaia più amata e stravagante, creativa, fantasiosa, ma capace di farsi ubbidire dai bambini.

L'amico di Mary è Bert, l'uomo dai mille lavori: fa il pittore di strada che dipinge sui marciapiedi splendidi paesaggi, dentro i quali ci si può tuffare, lo spazzacamino, il venditore di caldarroste, e l'artista di strada che diletta con la musica e le sue rime tutti i passanti.

Cam-Camini, Cam-Camini  
Spazza Camin

Allegro e felice pensieri non ho

Cam-Camini, Cam-Camini

Spazza Camin

la sorte è con voi se la mano vi do

chi un bacio mi dà felice sarà

tu penserai che lo spazza camin si trovi del mondo al  
più basso gradin

Io sono tra la cenere eppure non c'è

nessuno quaggiù più felice di me

Cam-Camini Cam-Camini

Spazza Camin

Allegro e felice pensieri non ho

Cam-Camini, Cam-Camini

Spazza Camin

La sorte è con voi se la mano vi do

Cam-Camini, Cam-Camini Spazza Camin

Allegro e felice pensieri non ho

cam-camini, cam-camini spazza camin

la sorte è con te se la mano ti do

Scelgo le spazzole proprio a puntin

con una la canna con l'altra il camin

Oh è proprio nero da far paura lassù  
ecco lo vedi come è facile sbagliarsi?...

## La Scuola dell'Infanzia di Canino mette in scena musical di successo



Il segreto di Mary Poppins è quello di interpretare i sogni dei bambini, sempre pronti a lasciarsi trasportare da chi propone trasgressioni divertenti e innocenti al vivere quotidiano. Ma questa straordinaria baby sitter risponde magicamente anche alle richieste degli adulti, che sono disposti a far sì che i propri figli possano vivere avventure ricche di fantasia, purché queste avventure, queste trasgressioni rimangano all'interno di alcuni limiti: un mondo pulito, rigoroso, attivo, vivace: come quello di Mary Poppins, appunto. Mary all'aspetto è una normale donna. In realtà è un **essere straordinario**, capace delle più strabilianti magie. Il concetto spesso ripetuto da Mary Poppins, e cioè

**Non giudicare mai le cose  
dal loro aspetto**



GREASE: una brava ragazza e un duro si rivedono all'ultimo anno delle superiori, in questo celebre musical ambientato negli anni cinquanta. Tutti i bimbi sono stati eccezionali interpreti della storia.



La Blues Brother Band - Due fratelli incontrano la musica blues quando erano piccoli. Un giorno in una chiesa battista di Triple Rock, Jake riceve un'illuminazione divina e la rivelazione di dover ricomporre la vecchia banda in maniera da recuperare i soldi per salvare l'orfanotrofio. I due fratelli riuniscono i vecchi compagni del gruppo per suonare ancora insieme, e riescono a saldare il debito dell'orfanotrofio con i proventi delle esibizioni.





I piccoli dell'Infanzia si esibiscono nella magica atmosfera creata nella fiaba di Peter Pan, dove i bambini, prima di diventare tali, sono degli uccellini che il corvo invia nelle case dove cresceranno. Ogni neonato, quindi, conserva alcune caratteristiche degli uccelli che erano fino a poco prima. Peter è un neonato di sette giorni: dopo aver sentito i genitori discutere sulla vita adulta, decide di volare via dalla finestra aperta della cameretta. Peter torna così da Salomone, che lo rimprovera poiché il neonato non è più un uccello, ma, essendo fuggito via dalla sua nuova casa, non è neanche un bambino... Peter Pan è un bambino in grado di volare e che si rifiuta di crescere, trascorrendo un'avventurosa infanzia senza fine sull'Isola che non c'è, come capo di una banda di "Bimbi Sperduti", in compagnia di sirene, indiani, fate e pirati; occasionalmente incontra bambini nel mondo reale, da dove egli stesso proviene, essendo un bambino mai nato, e avendo trascorso i primi tempi della sua eterna infanzia nei Giardini di Kensington, a Londra.

Il progetto che ha dato vita allo spettacolo di fine anno, ha favorito l'educazione all'ascolto e la conoscenza dello schema corporeo. Tra i vantaggi evidenti delle attività svolte va riconosciuto lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali. I legami di amicizia si sono rafforzati nel clima divertente e sereno, dove i bambini sostenendosi reciprocamente, hanno aumentato la fiducia nelle proprie capacità ed hanno acquisito un maggiore grado di rispetto degli altri. La Musica e la Psicomotricità hanno contribuito a migliorare la sicurezza e l'autostima dei bambini, hanno accresciuto la creatività e armonizzato la componente psicologica e motoria in questa delicata e importante fase dello sviluppo infantile.

## I piccoli dell'Infanzia avviati alla Lingua Inglese



## I piccoli dell'Infanzia e la ROBOTICA



Il professor Luciano Patacchini ha seguito i piccoli nel percorso formativo che prevede un approccio ludico al coding. I bambini hanno imparato facendo, hanno allenato la mente con i giocattoli programmati. Dare istruzioni, una alla volta, a dei piccoli robot che eseguissero gli spostamenti, è stato divertente e impegnativo. Lavorare in gruppo per vincere le sfide che le attività di coding propongono come semplici problemi a cui dare la soluzione più efficace, significa sviluppare la logica e la creatività.

## Progetto di Arte per la Continuità con la prof.ssa Ruvoletto



### **Dipingere insieme è un modo per raccontare e conoscersi, un momento che va oltre le parole.**

Dipingere aiuta a far fluire le emozioni. La pittura aiuta a mettere a fuoco ciò che proviamo e a raccontarlo, quando le parole non bastano

Dipingere costituisce un bellissimo modo di esprimersi, e permette ai ragazzi di manifestare la parte più profonda delle loro emozioni. Dipingere è una terapia per la mente e un formidabile momento di crescita personale.

Dipingere aiuta superare il muro della comunicazione e a liberare la creatività, esercizio utile soprattutto per le persone timide ed introversive, inoltre dipingere rafforza l'autostima. Nel laboratorio d'arte della scuola, la pittura è praticata in un ambiente non competitivo e rilassante, perciò aiuta ad acquistare fiducia in se stessi e a valorizza tutti.

Il laboratorio cura molto l'aspetto dell'inclusività, infatti dipingere migliora la motricità. Maneggiare un pennello o una matita aiuta a regolare i movimenti della mano e a sviluppare connessioni cerebrali relazionate con questa abilità; inoltre dipingere aumenta la concentrazione. Si tratta di un lavoro minuzioso che ci insegna a restare focalizzati.





Le attività rispondono ad una forma di Cooperative Learning Informale, che rappresenta il ponte tra attività tradizionali e attività strutturate in Cooperative Learning. Questo è un modo di lavorare in gruppo che può precedere o seguire una presentazione o spiegazione da parte dell'insegnante, un'esercitazione individuale, ecc. Le attività proposte dal team delle insegnanti si sono basate su questi principi: interdipendenza positiva nel gruppo - responsabilità personale - interazione promozionale faccia a faccia - importanza delle competenze sociali - controllo o revisione (riflessione) del lavoro svolto insieme - valutazione individuale e di gruppo.