

PROGETTI 2024/25

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
"M.L. PATRIZI"

CORO D'ISTITUTO (per tutti)



LABORATORIO TEATRALE (per le classi seconde)



GIOCHI MATEMATICI (per tutti)

Bocconi



**GIO
CHI
MA
TE
MA
TI
CI**

LABORATORI DI CHIMICA E BIOLOGIA (per tutti)



LA FILIERA DELL'OLIO (per le classi seconde)



IL MERCOLEDI' DELLA FRUTTA E DELLA VERDURA E CUCINA CHALLENGE (per tutti)



PROGETTO AVIS (per le classi seconde)



IL CICLO DEI RIFIUTI IN COLLABORAZIONE CON IL WWF (per le classi prime)



ALIMENTAZIONE SANA in collaborazione con UNICAM (per le classi seconde)



INCONTRO CON LA PROTEZIONE CIVILE (per le classi terze)



SETTIMANA STEM (per classi prime e seconde)



PROGETTO LETTURA, LIBRIAMOCI, IL MAGGIO DEI LIBRI, IO LEGGO PERCHÉ (per tutti)



IL GIRALIBRO - PRESTITO DEI LIBRI DELLA BIBLIOTECA (per tutti)



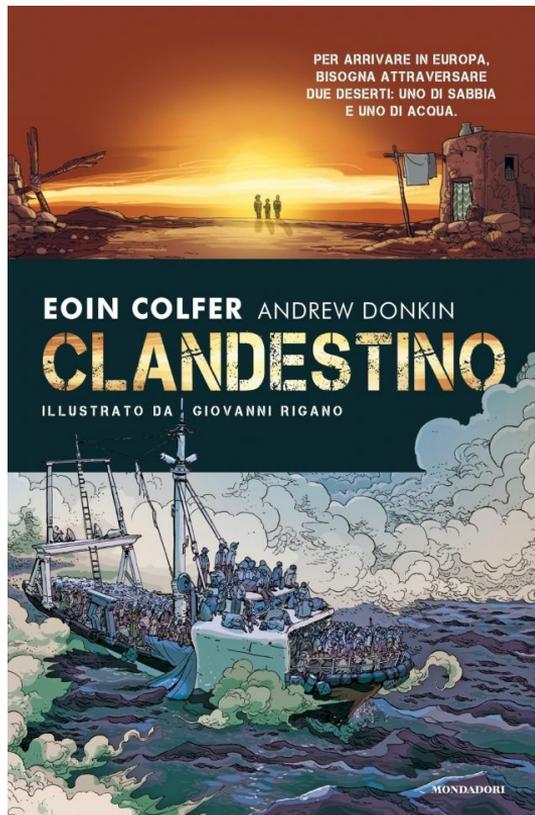
UN LIBRO PER UN ANNO (classi 1^a e 2^a)



LIBRI PER CRESCERE (classi terze)



PERCORSO SULL'EMIGRAZIONE (per le classi terze)



Lettura di
CLANDESTINO

Visita al MUSEO
DELL'EMIGRAZIONE



Incontro con
volontari e ospiti del
Centro Accoglienza
Straordinario di
Loreto

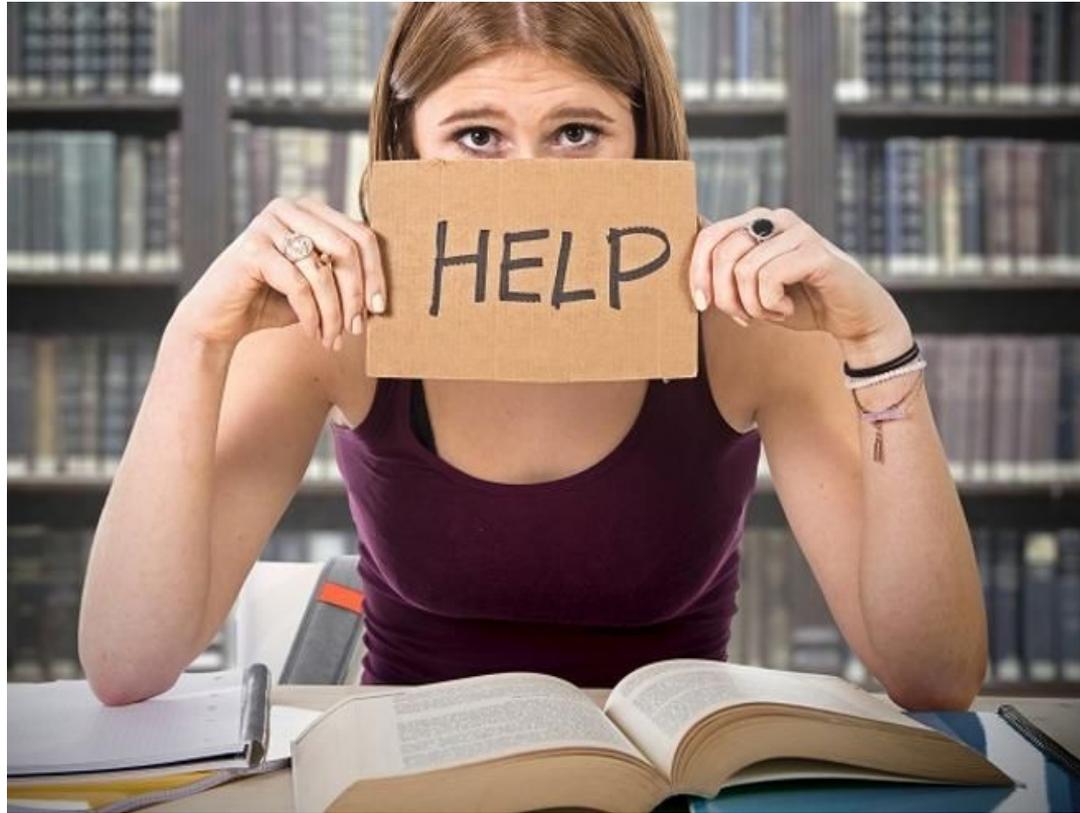
INTRODUZIONE AL LATINO (per le classi terze)



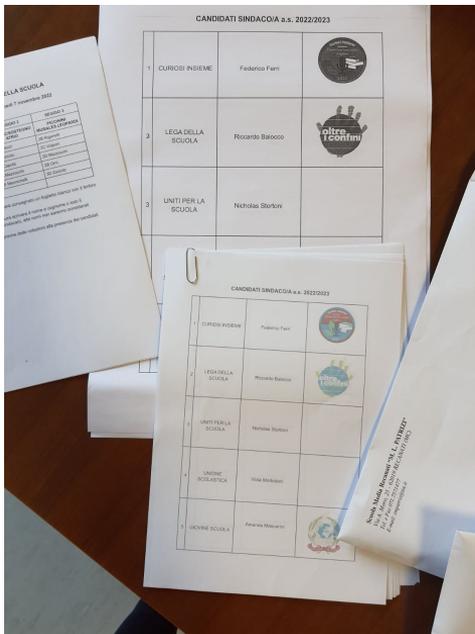
GIORNATA DELLA MEMORIA (per tutti)



RECUPERO (per tutti)



SINDACO A SCUOLA (per tutti)



PATENTINO PER LO SMARTPHONE (classi prime)

CONGRATULAZIONI! HAI CONSEGUITO IL:

PATENTINO PER LO SMARTPHONE

1. NOME

2. COGNOME

4. DATA DI CONSEGUIMENTO PATENTINO

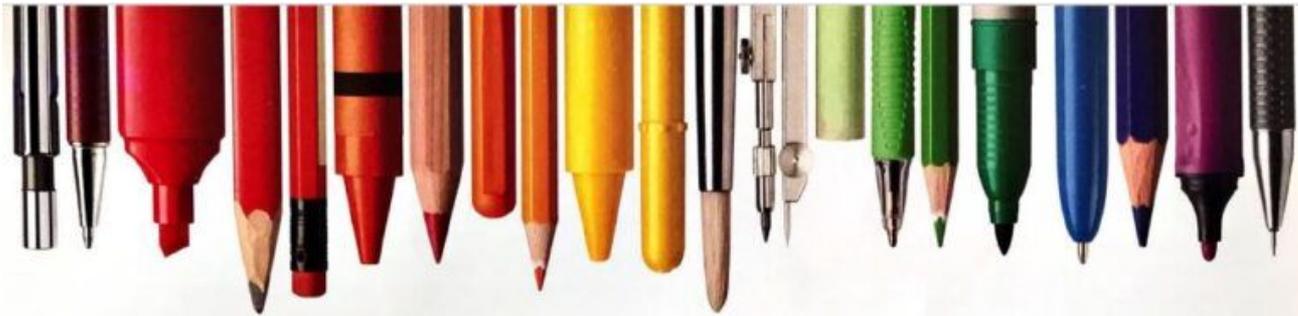
5. SCUOLA/CLASSE

6. FIRMA PATENTATO

7. FIRMA GENITORE/TUTORE



CONCORSO “UN POSTER PER LA PACE” (classe 1^M)



LIONS INTERNATIONAL

PEACE POSTER

2022-2023

Guidare con compassione

CONCORSO UN POSTER PER LA PACE DI
LIONS CLUBS INTERNATIONAL
Regolamento e guida ufficiale del concorso
per le scuole e i gruppi giovanili

LA FATTORIA A SCUOLA (per tutti)



CONTINUITA' E ORIENTAMENTO (per tutti)



GIOCHI SPORTIVI, CORSI POMERIDIANI E SCUOLA ATTIVA JUNIOR



INDIRE MLTV

DOCUMENTAZIONE
THINKING ROUTINE
PROTOCOLLI
OVERARCHING QUESTION

MAKE LEARNING AND THINKING VISIBLE

MLTV

COMPLESSITÀ

ANALIZZARE
INTERPRETARE
PERCEPIRE

RENDERE VISIBILI PENSIERO E APPRENDIMENTO

RIFLETTI
PENSARE
GRUPPI-LAVORO
ROUTINE
PROTOCOLLI
DOCUMENTAZIONE

PROCESSO
ESPRIMERSI
PENSARE

ESITO
TALENTI
LIBERTÀ
SBAGLIARE

NON MI FEO MAI PIUSTA TANTO ROMANDE COME IN QUESTO PERIODO

INDIRE ISTITUTO NAZIONALE PER LO STUDIO E LA DOCUMENTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO E LA RICERCA EDUCATIVA

Harvard

PZ PROJECT ZERO

europa

INDIRE PROGETTO MLTV

RENDERE PENSIERO APPRENDIMENTO VISIBILI
AIUTA RENDERE PENSARE APPRENDERE POSSIBILE

VIAGGIO DI ISTRUZIONE



USCITE SUL TERRITORIO

CLASSI PRIME	MUSEO DELLA MUSICA, MUSEO GIGLI, TEATRO PERSIANI
CLASSI SECONDE	PERCORSO ARTISTICO PER RECANATI
CLASSI TERZE	CASA LEOPARDI

VIAGGIO NELLA STORIA RELIGIOSA E ARTISTICA DI RECANATI (per le classi seconde)



PROGETTO SCACCHI (per tutti)



CERTIFICAZIONE KET (per le classi terze)



SCAMBIO CULTURALE CON LA SPAGNA (per le classi terze)



Certificazione lingua francese DELF A2



Voyage en Francophonie (per le classi prime)



La France en chansons (per le classi seconde e terze)



CinémaJ'adore! (per le classi terze)



ESCAPE GAMES IN LINGUA FRANCESE (per classi seconde e terze)

Passeport ADULTES ESCAPE GAME

N°1 DES GAMES DE VACANCES

PLUS DE 130 ÉNIGMES POUR FAIRE TRAVAILLER VOS MÉNINGES

hachette

5 VOL AU MUSÉE !

1 Fragile !

En passant sous la pyramide du Louvre, vous vérifiez qu'aucune vitre n'est cassée. Complétez la pyramide sachant que chaque nombre est le produit des deux vitres juste en-dessous.

Indice 1
Quel est le chiffre des unités au sommet de la pyramide ?

2 Les grands maîtres

En traversant une des salles du musée, vous découvrez des étiquettes éparpillées sur le sol. Remettez de l'ordre et reliez chaque œuvre à son auteur.

Théodore Géricault	Jacques-Louis David
Johannes Vermeer	Giuseppe Arcimboldo
Léonard de Vinci	Pablo Picasso

Indice 2
Relevez le numéro de l'œuvre qui n'est pas exposée au Louvre.

3 La grande salle

La salle dans laquelle vous vous trouvez communique avec deux autres salles aux superficies parfaitement égales. La première est un carré de 12 m de côté. La seconde est un rectangle de 24 m de long. Quelle est la largeur de la salle rectangulaire ?

Indice 3
Relevez le chiffre qui correspond à votre réponse.

4 Le titre du tableau !

Vous êtes le veilleur de nuit du musée et vous découvrez qu'une personne est entrée par effraction : un vol va avoir lieu ! Vous devez absolument arrêter l'individu, mais où est-il ? Vous l'entendez circuler dans les galeries... Résolvez les énigmes qui vous mèneront jusqu'à lui ou il repartira avec un chef-d'œuvre sous le bras.

4 Le titre du tableau !

Vous trouvez sur le sol un papier chiffonné. En le dépliant, vous comprenez qu'il s'agit de l'objectif du cambrioleur.

Quel est le titre de l'œuvre visée ?

5 Connu, mais connu

Si vous avez trouvé le titre de l'œuvre qui risque d'être dérobée, vous connaissez maintenant l'artiste qui en est l'auteur mais vous avez un doute sur son pays d'origine. Entourez la bonne nationalité.

Anglais	Belge	Espagnol
Français	Italien	Suisse

Indice 5
Quelle est la dernière lettre de votre réponse ?

Indice 4

Quelle est la dernière lettre de votre réponse ?

6 La main dans le sac !

La réception de votre talkie-walkie est mauvaise, vous n'avez pas réussi à noter l'ensemble des indications transmises par le poste de sécurité pour localiser le cambrioleur. Trouvez la solution des cinq premières énigmes pour compléter le message. Le message que vous avez noté est incomplet. Ajoutez les indices que vous avez recollés sur les pointillés.

Indice 1 : ... cases vers le N
Indice 2 : ... cases vers l'O
Indice 3 : ... cases vers le S
Indice 4 : 7 cases vers l'...
Indice 5 : 2 cases vers le ...

Indice 6
Partez de la croix rouge et déplacez-vous de case en case en suivant les indications pour trouver la salle où opère le cambrioleur.

Si vous avez tracé le bon chemin sur le plan, vous arrivez juste à temps devant la salle où s'affaire le cambrioleur. Dépêchez-vous de l'arrêter !

Corrigés p. 52-53