



LICEO QUADRI

Allegato 1 – Programma dell'assemblea

SEZIONE PRIMA: LABORATORI

Le sottoelencate attività laboratoriali e ricreative si svolgeranno nella loro interezza all'interno dell'edificio scolastico, salvo nei casi ove ci sia una diversa indicazione.

Laboratorio 1 - Grafologa

Una grafologa insegnerà ai ragazzi come dedurre alcune caratteristiche psicologiche degli individui attraverso l'analisi della loro grafia

Laboratorio 2 - Podcast

Gli studenti che parteciperanno al progetto potranno cimentarsi nella produzione di un podcast in cui parleranno dei temi di attualità che più preferiscono e potranno avere modo di confrontarsi e scambiarsi i punti di vista.

Laboratorio 3 - Poker

Gli studenti si sfideranno in diversi tavoli alle più famose varianti di poker senza scommesse ma solo divertimento.

Laboratorio 4 - Dibattito politico con l'ex-Senatore Giuseppe Ceccato

Con la partecipazione di un'ex senatore italiano, si discuteranno le criticità pratiche e legislative dietro quelli che sembrano banali provvedimenti dello Stato.

Verranno esplorati i principi fondamentali di un dibattito costruttivo e con questi si svolgerà un dibattito a gruppi con argomenti prestabiliti.

Laboratorio 5 - Dibattito sui temi della globalizzazione

Il laboratorio si propone di organizzare una discussione libera e costruttiva che, a partire dalle tematiche generali della globalizzazione e del multiculturalismo, sviluppi una riflessione su come questi due fenomeni abbiano influenzato la società attuale e quelle del passato, e su quali potrebbero essere gli sviluppi futuri in un mondo che sta diventando sempre più connesso ma allo stesso tempo polarizzato.

Laboratorio 6 - Orientamento con ALPHATEST

L'associazione Alpha Test organizzerà una simulazione di test d'ingresso per l'università per i ragazzi di quarta e quinta.

Laboratorio 7 - Torneo di Calcetto

Saranno organizzate 16 squadre che si sfideranno in partite da 15 minuti con 5 giocatori in campo per ogni squadra. Il torneo sarà ad eliminazione diretta e a conclusione del torneo ci sarà una squadra vincitrice. Il torneo si svolgerà nel campo da basket esterno alla palestra adibito a campo da calcio. In caso di pioggia i partecipanti al torneo saranno indirizzati in altri laboratori.

Laboratorio 8 - Torneo di ping-pong

I ragazzi si sfideranno a un torneo di ping-pong uno contro uno fino a decretare un vincitore finale. Il torneo si svolgerà nel corridoio del piano A0.

Laboratorio 9 - Torneo di Pallavolo

Saranno organizzate 16 squadre divise in 4 gironi e ogni squadra sfiderà le altre 3 del suo girone. Le prime due di ogni girone si qualificano per i quarti di finale e così via fino ad arrivare alla finale tra due squadre. Ogni squadra sarà costituita da 5 giocatori; il torneo si svolgerà all'interno della palestra.

Laboratorio 10 - Origami

I ragazzi potranno cimentarsi nella creazione di origami, il tutto accompagnato da buona musica.

Laboratorio 11 - Indovina la capitale

Quiz e giochi individuali o di squadra su geografia/cultura/attualità.

Gli studenti si metteranno alla prova e amplieranno le loro conoscenze in cultura generale e soprattutto geografia.

Laboratorio 12 - Henné

Il laboratorio henné è un'opportunità per abbracciare un nuovo modo di tatuarsi attraverso un colorante 100% naturale.

Vi sono varie colorazioni, rosso neutro, nero, marrone. Esso rimane sulla pelle per circa 5/6 giorni.

Laboratorio 13 - Stand up comedy

I ragazzi dotati di spiccato umorismo si esibiranno di fronte ai loro coetanei in spettacoli di stand-up comedy.

Laboratorio 14 - Just dance

I ragazzi potranno scatenarsi sulle note delle loro canzoni preferite e sfidarsi a vicenda a una gara di ballo.

Laboratorio 15 - Giochi da tavolo

I partecipanti potranno cimentarsi in diversi giochi da tavolo portati dagli studenti stessi e dagli animatori responsabili di questo laboratorio.

Laboratorio 16 - Shark tank

I partecipanti verranno divisi in gruppi, ad ognuno di cui verrà assegnato un'idea per un prodotto ed una presentazione che dovranno poi esporre al laboratorio nel modo più convincente possibile. Alla fine delle presentazioni, si voterà collettivamente quale prodotto ha conquistato di più il laboratorio.

Laboratorio 17 - Letteratura swag

Uno studente di letteratura presso l'università Ca' Foscari proverà ai ragazzi che il concetto che hanno di letteratura è sbagliato, e che la stessa può essere divertente ed un'illimitata fonte di ispirazione.

Laboratorio 18 - Italiano per stranieri

Alcuni partecipanti del corso di Italiano per Stranieri verranno a raccontare la loro esperienza di vita, compreso il viaggio che hanno compiuto per arrivare in Italia e come sono stati accolti nel nostro Paese.

Laboratorio 19 - Torneo di picchiaduro

I partecipanti si potranno sfidare in un'ampia gamma di giochi picchiaduro in un formato a torneo a squadre e individuale.

Laboratorio 20 - Legambiente

Gli studenti interessati parteciperanno ad un incontro in cui tre referenti di Legambiente spiegheranno la funzione e l'operato dell'associazione in modo interattivo, tramite l'utilizzo di quiz. Seguirà un workshop, in cui si parlerà di alimentazione green, moda eco-sostenibile e, più in generale, tematiche particolarmente sentite dagli studenti.

Laboratorio 21 - Incontro con la psicologa

Una psicologa dell'adolescenza risponderà alle domande dei ragazzi riguardo tematiche che possono interessare sia la sfera scolastica che la vita al di fuori del Liceo.

Laboratorio 22 - Spalti

Nessuna squadra dà il meglio di sé in mancanza del giusto tifo! Il compito di questi studenti sarà quello di incoraggiare i propri compagni a dare il tutto per tutto in campo, in modo da creare un'atmosfera degna di un vero e proprio stadio. **(Massima capienza Palestra: 150 studenti, compresi i giocatori)**

Laboratorio 23 - Torneo di briscola

I partecipanti potranno sfidarsi in vari tavoli ai più famosi giochi di carte come briscola burraco ecc...

Laboratorio 24 - Dall'ansia all'autostima

Questo Laboratorio vuole essere un "assaggio" pratico e creativo del Corso che verrà presentato agli studenti del Liceo. Alcuni esperti tratteranno temi come la gestione dell'ansia e dello stress.

Laboratorio 25 - Torneo di freestyle

Gli studenti dotati di un talento per la musica e, in particolare, il rap si sfideranno in una sfida all'ultima barra in cui non se la manderanno a dire.

SEZIONE SECONDA: FILM E CONTENUTI MULTIMEDIALI AFFINI

Sono elencate di seguito le proposte cinematografiche dell'Assemblea di Istituto del giorno 30 gennaio 2024, per ciascuna delle quali si allega il link alla pagina Wikipedia corrispondente a scopo informativo.

- Film 1 – "Hotel Rwanda"
https://it.wikipedia.org/wiki/Hotel_Rwanda
- Film 2 – "Io capitano"
https://it.wikipedia.org/wiki/Io_capitano
- Film 3 – "Le nuotatrici"
https://it.wikipedia.org/wiki/Le_nuotatrici
- Film 4 – "Il castello errante di Howl"
https://it.wikipedia.org/wiki/Il_castello_errante_di_Howl