



Circolare nr. *vedasi segnatura*
Vicenza, 19 dicembre 2024

Agli studenti e ai loro Genitori
Al Personale
Sede

Oggetto: **assemblea di Istituto del mese di dicembre.**

Si comunica che, su richiesta degli studenti, viene autorizzata l'assemblea d'Istituto per il prossimo **sabato 21 Dicembre 2024**. Tenuto conto del fatto che si tratta dell'ultimo giorno prima della pausa natalizia e in considerazione della festa dei maturati che si svolgerà **dalle ore 11:10 in Aula Magna**, l'assemblea seguirà la seguente scansione oraria:

- dalle ore 8:10 – alle ore 8:15 appello nella propria classe
- dalle ore 8:15 – alle ore 10:50 svolgimento laboratori dell'assemblea
- dalle ore 10:50 – alle ore 11:10 scambio degli auguri e riordino delle classi
- alle ore 11:10 conclusione dell'attività ed uscita dall'Istituto

Si ricorda che:

1. il servizio d'ordine dell'Assemblea viene garantito da un gruppo di studenti ("Security");
2. I rappresentanti di istituto, gli studenti del gruppo Animatori addetti all'organizzazione e al controllo delle presenze nei laboratori e gli studenti della Security sono esentati dall'appello e dal contrappello.
3. i docenti in orario sono tenuti a svolgere appello e sono delegati dal Dirigente, ai fini della sicurezza, alla sorveglianza delle attività assembleari secondo l'orario allegato (allegato B);
4. il contrappello e la sorveglianza nelle aule dalle ore 10:50 alle ore 11:10 saranno svolti dai **docenti della 4^a ora di lezione**;
5. Gli studenti sono autorizzati a partecipare solo ai laboratori a quali si sono iscritti tramite modulo online condiviso con il Comitato studentesco dai rappresentanti d'Istituto. Le presenze ai laboratori saranno controllate dagli studenti del gruppo Animatori.
6. Sussiste il divieto di organizzare attività che coinvolgano studenti, se non inserite nel programma dell'assemblea, e il divieto tassativo di consumare bevande alcoliche.
7. Si allega il programma dell'assemblea (allegato 1), la lista degli studenti della security (allegato 2) e la lista degli studenti del gruppo animatori (allegato 3)

Cordiali saluti.

IL DIRIGENTE

Dott.ssa Isabella Bartolone

*Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice
dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse*





Allegato 1 – Programma dell'assemblea

Laboratorio 1 - Giochi Da Tavolo

I ragazzi potranno passare l'assemblea socializzando e sfidandosi con giochi da tavolo portati da loro.

Laboratorio 2 - Karaoke

In questo laboratorio gli studenti avranno l'opportunità di cantare le proprie canzoni preferite, leggendo il testo su uno schermo con una base musicale. Ci si potrà esibire da soli o in gruppo creando un'atmosfera divertente e rilassante.

Laboratorio 3 - Kahoot

Durante il laboratorio gli studenti potranno sfidarsi in diversi quiz; vince chi risponde correttamente e più velocemente.

Laboratorio 4 - Caso Omicidio Da Risolvere

I ragazzi si immergeranno in un'avvincente indagine simulata, collaborando e unendo le menti per risolvere un caso di omicidio fittizio.

Laboratorio 5 - Torneo Di Calcetto

Un'attività sportiva inclusiva che promuove lo spirito di squadra, è formata da 8 squadre con 5 persone ciascuna e 2 riserve, l'attività verrà svolta nell'area esterna della palestra. Il calcetto favorisce l'inclusione e crea un momento di aggregazione per tutta la scuola.

Laboratorio 6 - Torneo Di Pallavolo

Nel torneo di pallavolo si sfideranno 8 squadre in due gironi da 4 squadre l'uno. Ogni squadra sfiderà le tre squadre del proprio girone e alla fine di questa prima fase passeranno due squadre per girone. Il torneo prosegue fino alla finale a due squadre. Ogni squadra sarà composta da un massimo di 6 persone e il torneo si svolgerà in palestra.

Laboratorio 7 - Just Dance

Offre ai ragazzi un momento di divertimento e socializzazione attraverso coreografie del videogioco. Promuove movimento, creatività e condivisione in un ambiente inclusivo.

Laboratorio 8 - Undercover

Undercover è un gioco di deduzione in cui i giocatori ricevono parole segrete, ma alcuni sono "sotto copertura" con parole diverse. In ogni round, i partecipanti danno indizi sulla loro parola senza rivelarla, cercando di scoprire chi sono gli impostori e evitando di farsi scoprire. Vince chi riesce a rimanere "sotto copertura" o chi identifica correttamente gli avversari.

Laboratorio 9 - Tombola

Versione estesa, più interattiva, rispetto al solito gioco della tombola, così da permettere a tutti di divertirsi. L'occasione per passare un ultimo giorno di scuola in compagnia. La tombola deve essere portata dagli studenti.

Laboratorio 10 - Verba In Fabula

Verba in Fabula è un gioco a squadre che mette alla prova la creatività e la comunicazione. I partecipanti scrivono parole segrete che verranno poi mescolate e usate per quattro round diversi: nel primo si descrivono liberamente, nel secondo si usa una sola parola, nel terzo si mima e nel quarto si usano solo suoni. Ogni squadra deve indovinare il maggior numero di parole per vincere.



Laboratorio 11 - Laboratorio Creazione Di Braccialetti

- Con perline:

Gli studenti realizzeranno braccialetti personalizzati usando perline di diversi colori e forme. Il laboratorio favorisce la socializzazione e il lavoro di squadra, offrendo un'opportunità divertente per sviluppare creatività e manualità. Alla fine dell'attività, ogni partecipante avrà il suo braccialetto pronto da indossare o regalare!! Se avete perline e altro materiale per creare questi oggetti portatelo a scuola!

- Con scooby-doo:

Gli studenti avranno l'opportunità di utilizzare fili colorati per realizzare oggetti originali. Potranno creare braccialetti, portachiavi, piccoli accessori e decorazioni, sviluppando la loro manualità e creatività. Un'attività che stimola l'immaginazione e consente agli studenti di esprimere il proprio stile attraverso il lavoro con gli scooby-doo. Se avete fili che volete utilizzare, portateli da casa!

Laboratorio 12 - Henné

Laboratorio dove i ragazzi possono sperimentare sulla propria pelle la tradizione e l'arte di culture diverse, esercitando la propria creatività.

Laboratorio 13 - Twister

I partecipanti si sfideranno nel celebre gioco di Twister, mettendo alla prova equilibrio, coordinazione e agilità, il tutto in un'atmosfera allegra e coinvolgente. Il gioco deve essere portato dagli studenti.

Laboratorio 14 - Vinted Nella Vita Reale

Vinted nella vita reale è un'esperienza interattiva dedicata al baratto di vestiti, dove i partecipanti possono portare capi che non indossano più e scambiarli con nuove trovate. L'iniziativa promuove la sostenibilità, il consumo responsabile e la creatività, offrendo uno spazio per rinnovare il proprio guardaroba. Infine con i vestiti che non verranno barattati verrà fatta una sfilata a squadre per mettere alla prova le capacità di styling. I vestiti rimanenti verranno ridati o al proprietario o portati in "Cooperativa Insieme". Trattandosi di uno scambio di vestiti, possono partecipare al laboratorio solo coloro che portano vestiti da casa!

Laboratorio 15 - Uncinetto

Gli studenti potranno stimolare la loro creatività cimentandosi nel lavoro all'uncinetto. Non solo chi è già esperto in materia, ma anche chi è alle prime armi o chi semplicemente è incuriosito potrà partecipare per imparare qualcosa di nuovo. Ogni studente dovrà portare i materiali necessari da casa.

Laboratorio 16 - Quizzone Al Contrario

I ragazzi potranno partecipare ad un competizione di trivia, ma con una piccola differenza: verrà proposta una affermazione al gruppo, e toccherà ai partecipanti individuare l'errore nella frase

Laboratorio 17 - Speed Drawing e Pictionary

Divisi in squadre, gli studenti disegneranno le parole o i concetti assegnati, mentre i compagni cercheranno di indovinare il più velocemente possibile, favorendo la collaborazione di gruppo. Ogni round avrà un tempo prestabilito.

Laboratorio 18 - s.e.r.m.i.g.

All'inizio verrà fatta una breve presentazione su cosa è il sermig, poi un esperimento per sensibilizzare le persone su cosa accade nel mondo, nello specifico in Piaui.

Laboratorio 19 - Spalti

Iscrivendosi a questo laboratorio i ragazzi avranno la possibilità di fare da spettatori alle partite di pallavolo. Possono entrare in palestra al massimo 150 persone compresi gli atleti.



LICEO QUADRI

Laboratorio 20 - Lavoretti Natalizi Con La Carta.

- Lavoretti natalizi con la carta (laboratorio gestito da Francesca Caselin):
Realizzazione fiocchi di neve di vario tipo e grandezza. Attività che consente inoltre di:
Dare nuova vita alla carta;
Scoprire usi alternativi della carta a partire dal ritaglio;
Conoscere, usare e trasformare questo materiale di uso comune;
Apprendere con il fare;
Stimolare la capacità di gestione autonoma di lavoro;
Sviluppare relazioni proficue e cooperative durante il lavoro.
Devono essere portati da casa forbici e colla stick

Laboratorio 21 - Mandala

Creazione di carta che gli studenti realizzeranno e coloreranno a loro scelta (Gli studenti che partecipano devono portare il materiale necessario.

Laboratorio 22 - Tautogramma

"Avete voglia di sfidarvi a colpi di parole e creatività? Siete capaci di comporre la frase più lunga a senso compiuto usando parole che cominciano tutte con la stessa lettera? Allora non puoi mancare a TAUTOGRAMMI di NATALE. Trova altri 5 amici e costituisci la tua squadra. Che la sfida abbia inizio..."

Laboratorio 23 - Quizzone Prime

Le classi prime verranno divise in gruppi e si scontreranno in un test di cultura generale.

Laboratorio 24 - Spanish Lab

Attività intrattenuta dalla professoressa Stefanutti con l'obiettivo di imparare le basi dello spagnolo divertendosi.

Laboratorio 25 - Nicoforum

Verranno visti degli spezzoni dei film, che saranno commentati dal docente.

Nicoforum: Visione di spezzoni del film "L'appartamento" con commento del prof. Pigato

<https://it.wikipedia.org/wiki/L%27appartamento>

Laboratorio 26 - Scacchi

Ogni giocatore si sfiderà fino ad arrivare a un vincitore

Laboratorio 27 - Brawl Stars

Laboratorio interattivo dedicato a Brawl Stars, il videogioco che unisce strategia, lavoro di squadra e adrenalina pura!

Laboratorio 28 - Speed Dating

I partecipanti verranno continuamente divisi in coppie ed avranno un tempo ristretto per conoscere il partner che è stato loro assegnato. Tramite questo laboratorio i ragazzi potranno conoscere nuove persone e, perchè no, magari trovare la propria anima gemella.

Laboratorio 29 - m&m's

Due animatrici gireranno nei vari laboratori per far indovinare il numero di mms agli studenti, cui che riuscirà ad avvicinarsi maggiormente vincerà un premio.

Laboratorio 30 - Film

I ragazzi guarderanno il film "Sole a Catinelle" di Checco Zalone.

https://it.wikipedia.org/wiki/Sole_a_catinelle

Allegato B - Sorveglianza Assemblea 29 novembre 2024

(da Pigatto G. a Zonato E., più docenti non coinvolti durante l'assemblea di novembre)

	dalle ore 8:15 alle ore 9:05	dalle ore 9:05 alle ore 9:55	dalle ore 9:55 alle ore 10:50	Chiusura assemblea 10:50 – 11:10
Corridoio centrale	Franceschini M.	Rodeghiero L.	Franceschini M.	Contrappello e sorveglianza durante il riordino a cura dei docenti della quarta ora
Ingresso Scuola e B0D1	Zanesco C.	Scala D.	Rauti A.	
Aula Magna	Rodeghiero L. Venco N. Saggin F.	Giusti E. Pisa G. Tecchio G.	Portinari A. Salvetti S. Floriani G.	
CORPO A				
Zona aule A001/A002	Zin M. V.	Venco N.	Giusti E.	
Zona esterna antistante i Laboratori	Stenson L. A. Tecchio G.	Floriani G. Rauti. A	Pisa G. Scala D.	
Zona aule A003/A004	Andrioli F.	Sovrano L.	Ragone. R	
CORPO B				
Corridoio B1	Zausa M. Salvetti S.	Stenson L. A. Vianello M.	Pigatto G. Sguotti E	
Corridoio B2	Savegnago D. Ragone R.	Zanesco C. Zausa M.	Sovrano L. Zonato E.	
CORPO C				
Palestra	Pontalti D. Portinari A Faccin G.	Pontalti D. Savegnago D. Vinti A.	Nardone M. Serraglio R. Zanesco C.	
Impianti esterni palestra	Vinti A. Zamperetti G. Zen N.	Rigon G. Serraglio R. Zamperetti G.	Rigon G. Zen N. Faccin G.	
CORPO D				
Area multimediale/D3/D4	Sguotti E. Zonato E.	Nardone M. Zin M. V.	Vianello M. Andrioli F.	
Uscita viale Ferrarin	Pigatto G.	Zen N.	Saggin F.	