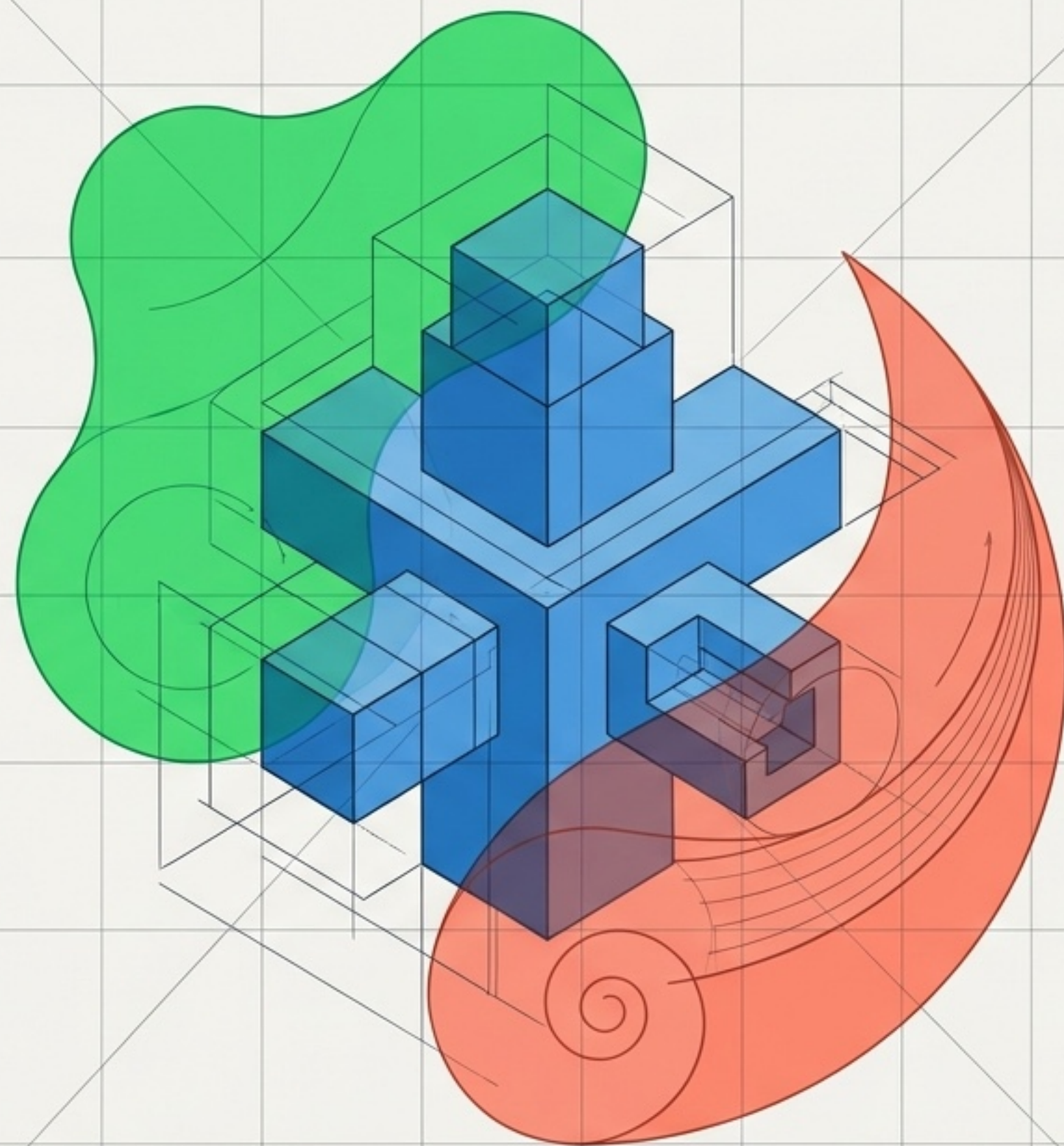


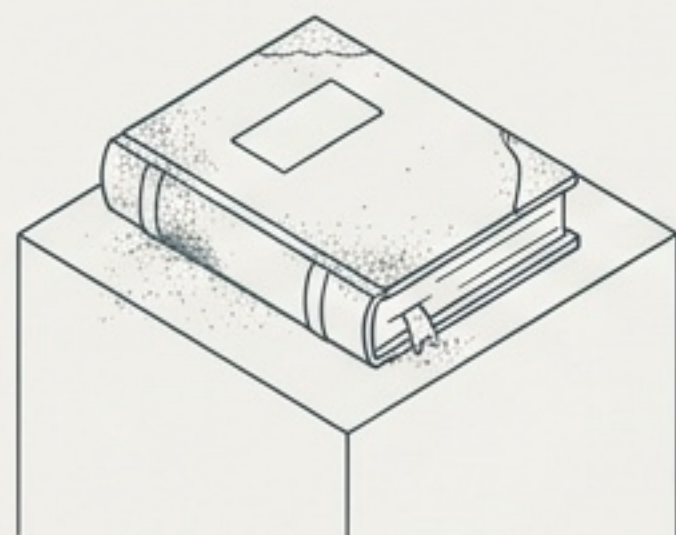
LICEO EUGENIO MONTALE

Tre nuove curvature per imparare, sperimentare, creare.

Tre percorsi che arricchiscono la
formazione liceale con esperienze
concrete, laboratori e progetti
interdisciplinari.

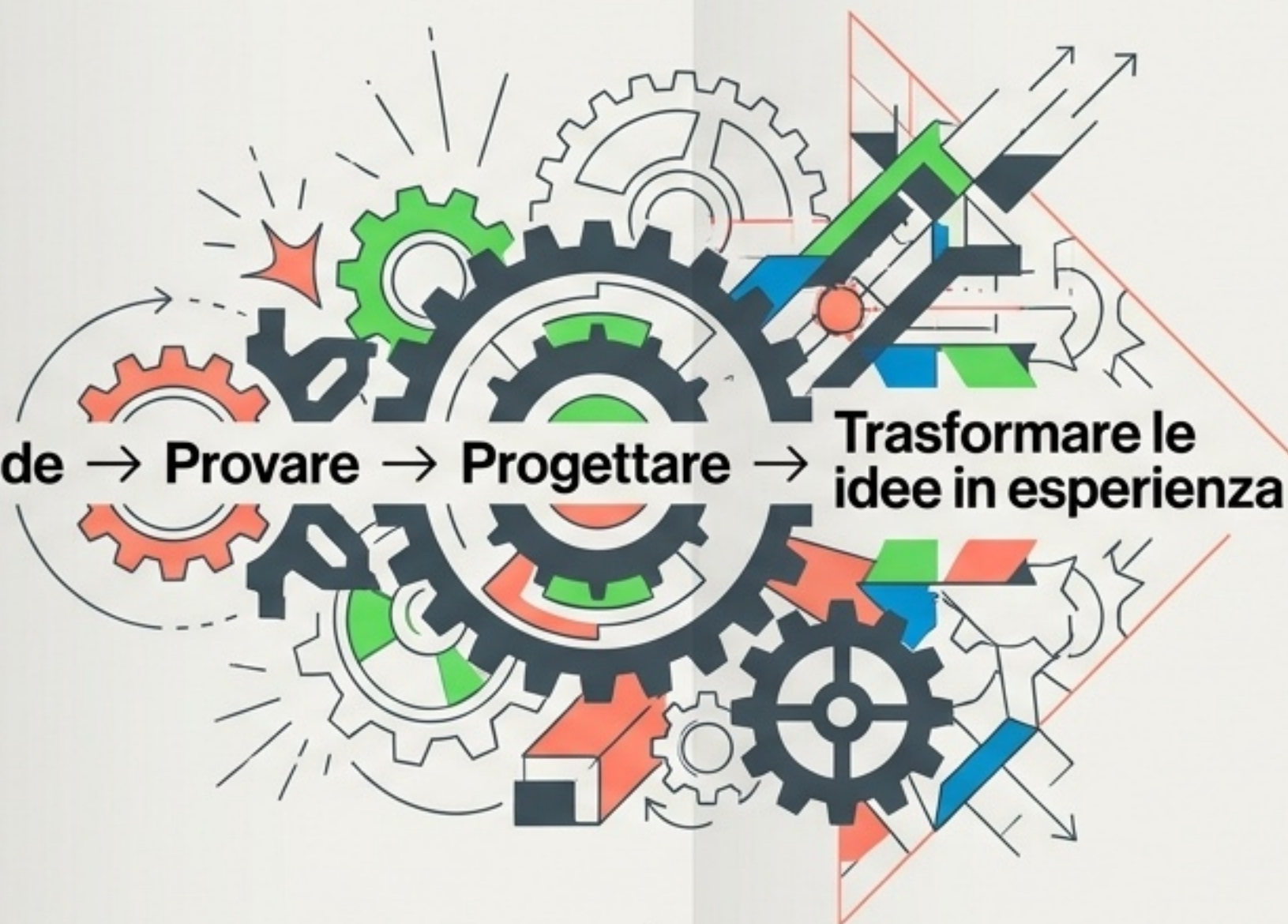


Conoscere non significa soltanto studiare.



Studiare

Osservare → Fare domande → Provare → Progettare → Trasformare le idee in esperienza



Il laboratorio diventa il luogo
in cui le conoscenze prendono vita.



SCIENZE DELLA VITA

Osservare •
sperimentare •
comprendere



MATEMATICA

Ragionare •
modellizzare •
risolvere



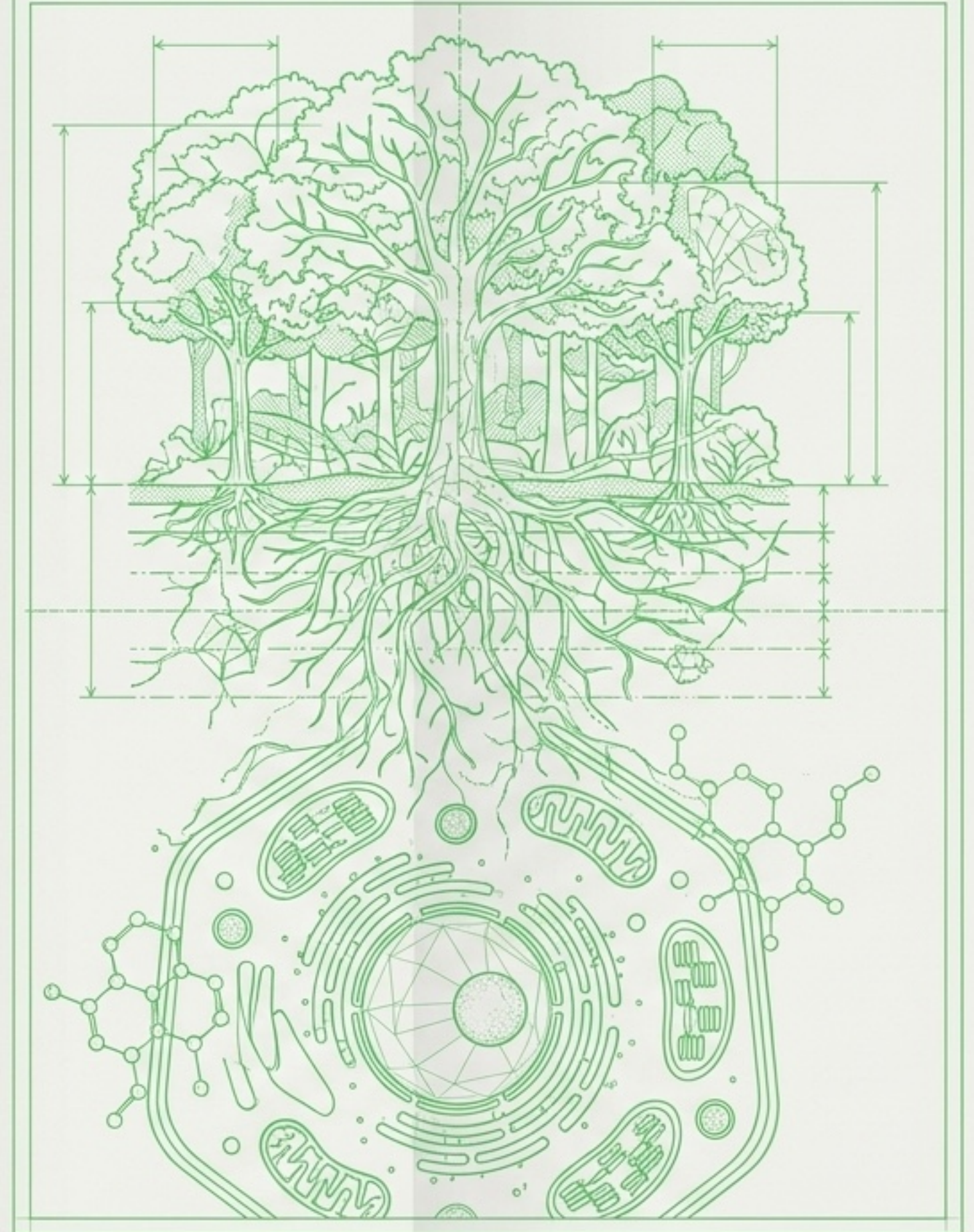
TEATRO, CINEMA E ARTI VISIVE

Esprimersi •
creare •
comunicare

Dalla teoria all'esperienza: la scienza si impara facendo.

Pensato per chi è curioso di capire
come funziona il mondo vivente,
dal livello cellulare agli organismi,
dall'ambiente alla salute.

Un approccio sperimentale che
mette al centro l'osservazione, il
metodo, la formulazione di ipotesi
e l'interpretazione dei dati.



Toolkit Dashboard



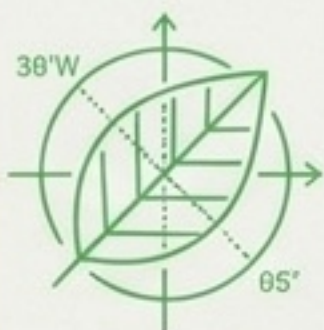
Laboratorio scientifico

Osservazioni al microscopio, preparazione e analisi di campioni, semplici esperienze di biologia, chimica e biochimica.



Indagine e ricerca

Progettazione di esperimenti, raccolta dei dati, elaborazione dei risultati e confronto tra ipotesi ed evidenze.



Scienza sul campo

Attività di osservazione dell'ambiente, biodiversità ed ecosistemi, con possibili uscite e percorsi di citizen science.



Progetti interdisciplinari

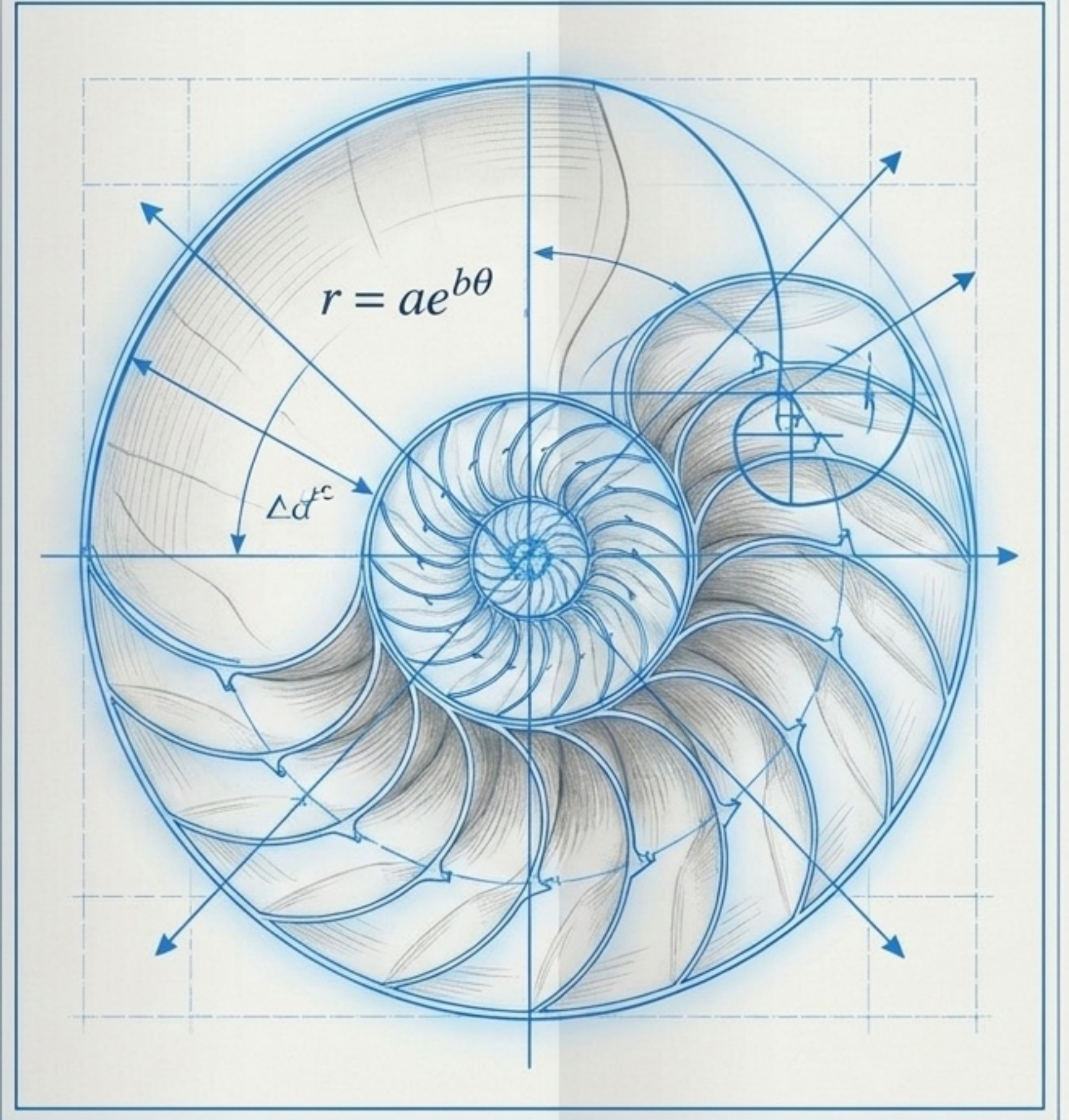
Temi come genetica, biotecnologie, alimentazione, sostenibilità e salute diventano occasioni per collegare scienze, matematica e tecnologia.

Non solo imparare che cosa sappiamo sulla vita, ma scoprire come la scienza costruisce conoscenza: attraverso domande, prove, errori, verifiche e nuove domande.

La matematica come laboratorio di idee, problemi e strategie.

Un modo attivo e coinvolgente di esplorare problemi, cercare regolarità, formulare congetture e confrontare strategie diverse.

L'obiettivo finale: sviluppare un pensiero rigoroso, creativo e flessibile.





Laboratori di problem solving

Problemi aperti, sfide logiche, giochi matematici. Situazioni in cui non conta soltanto trovare il risultato, ma spiegare il percorso.



Matematica e realtà

Costruzione di modelli per leggere fenomeni concreti, interpretare dati, probabilità, variazioni e relazioni.



Strumenti digitali

Uso di software di geometria dinamica, fogli di calcolo, ambienti di calcolo e semplici attività di coding.



Lavoro collaborativo

Discussione delle strategie, argomentazione, presentazione delle soluzioni e confronto tra approcci differenti.

Footer Insight: *La matematica non è un insieme di formule da applicare, ma un linguaggio potente per capire, progettare e risolvere problemi.*

La scuola si trasforma in
uno spazio di produzione
culturale e creativa.

This is a conceptual sketch of a camera, rendered in red ink on a grid background. The design is divided into two main parts: a top section showing film frames and a bottom section showing the camera's internal mechanics.

Top Section: Film Frames

- Frame 1 (Left):** Labeled "Film" and "Cena". It depicts a long, empty hallway with a tiled floor and a bright light at the end. A label "Pavimento in ceramica" points to the floor.
- Frame 2 (Middle):** Labeled "Cena" and "Cena". It shows a classroom with a teacher at a blackboard and students at desks. Labels include "Squadra di lavoro" (work team) and "Squadra di lavoro" (work team).
- Frame 3 (Right):** Labeled "Film" and "Dopo". It shows a man and a woman walking down a hallway. A label "Cena" is present.

Bottom Section: Camera Mechanics

The bottom section is a detailed cross-section of a camera lens and body. It features several gears, a shutter mechanism, and a viewfinder. Labels in Italian include:

- "Shutter" (Shutter)
- "Viewfinder" (Viewfinder)
- "Lens" (Lente)
- "Aperture" (Diaframma)
- "Focusing" (Messa a fuoco)
- "Shutter speed" (Velocità di scatto)
- "Film" (Film)
- "Frame" (Inquadratura)
- "Shutter" (Shutter)
- "Viewfinder" (Viewfinder)
- "Lens" (Lente)
- "Aperture" (Diaframma)
- "Focusing" (Messa a fuoco)
- "Shutter speed" (Velocità di scatto)
- "Film" (Film)
- "Frame" (Inquadratura)



Laboratorio teatrale

Uso della voce e del corpo, improvvisazione, interpretazione, scrittura scenica, costruzione del personaggio e lavoro d'insieme.



Laboratorio di cinema e audiovisivo

Ideazione di soggetti e storyboard, scrittura di brevi sceneggiature, ripresa, regia, montaggio e realizzazione di prodotti video.



Laboratorio di arti visive

Composizione dell'immagine, fotografia, grafica, progettazione visiva e sperimentazione di tecniche.



Progetti collettivi

Spettacoli, cortometraggi, mostre e performance diventano occasioni per lavorare in squadra e sperimentare ruoli diversi.

Cultura umanistica, creatività e tecnologia si incontrano.

	SCIENZE DELLA VITA	MATEMATICA	TEATRO, CINEMA E ARTI VISIVE
Il tuo approccio	Curiosità per il mondo vivente e sperimentazione.	Ricerca di regolarità, modelli e pensiero logico.	Produzione culturale, espressione e lavoro creativo.
Strumenti principali	Microscopio, laboratori bio-chimici, uscite sul campo.	Geometria dinamica, coding, problem solving.	Storyboard, voce, corpo, software di montaggio e grafica.
Obiettivo finale	Scoprire come la scienza costruisce conoscenza dalle evidenze.	Sviluppare un pensiero rigoroso, creativo e flessibile.	Dare forma a un'idea e saperla comunicare agli altri.

**Un'idea diventa davvero
significativa quando si
impara a darle forma.**

