



LA SCELTA DI LEGGEREPIACE

ANNO SCOLASTICO 2021 - 2022

Proposte rivolte alle Scuole primarie.

Oggetto: Proposte di promozione della lettura per le Scuole primarie 2021/2022 della Biblioteca Comunale Ragazzi Giana Anguissola.

VIA DA TUTTO

pagine per viaggiare, fuori e dentro di sé

Riprendono i percorsi didattici rivolti alle scuole di Piacenza.

La Biblioteca Giana Anguissola propone le seguenti attività didattiche nel rispetto delle misure di sicurezza previste per l'emergenza Covid-19.

Sarà nostra premura cercare di andare incontro alle diverse esigenze delle classi e degli insegnanti.

In occasione della mostra:

TESORI DANTESCHI A PIACENZA:

IL LANDIANO 190, FRAMMENTI, INCUNABOLI E CINQUECENTINE

(Spazio espositivo di Palazzo Farnese, 16 ottobre 2021 – 31 gennaio 2022)

proponiamo:

IN VIAGGIO CON DANTE: CREATURE FANTASTICHE

A cura di Fabrizio Quartieri, illustratore

(consigliato per le classi IV-V)

Sede: Biblioteca Durata: 3 incontri di 1,5-2 ore

Per celebrare i 700 anni dalla scomparsa di Dante Alighieri, ripercorriamo insieme il tragitto compiuto dal Sommo Poeta! Scopriamo quali terribili ed incredibili creature ha incontrato e quello che su di loro ha scoperto. Attraverso giochi, disegni e tanta fantasia, ricreiamo un nostro percorso, popolato da creature fantastiche. Ad ogni alunno verrà fornito un libretto illustrato su cui svolgere il proprio lavoro.

IL CAMMINO DELLA "SPERANZA" - VIAGGIANDO CON DANTE -

A cura di Alfonso Maffini, pittore

Sede: 1° incontro Biblioteca – 2°/3° incontro Scuola

Durata: 3 incontri di 1,5-2 ore

Prima lezione: La lezione è ipotizzata in presenza presso la Biblioteca Ragazzi Giana Anguissola ed ha durata di due ore. L'incontro inizia con un breve video-sintesi dell'evoluzione dell'arte a partire dai graffiti rupestri per proseguire con la visione e discussione di una serie di immagini sull'Arte compresa tra le Avanguardie Storiche di inizio Novecento e le innovative creazioni degli artisti contemporanei di tutto il pianeta. Successivamente l'attenzione si concentra su una serie di originalissimi autori, mai proposti precedentemente, ai quali ogni alunno dovrà ispirarsi per la realizzazione del proprio capolavoro. Tutte le immagini visionate, commentate direttamente dagli studenti, hanno lo scopo di focalizzare l'attenzione sulla "speranza" presupposto fondamentale per affrontare un cammino di vita fatto di inevitabili e incessanti scelte. Il continuo interagire tra il docente e i partecipanti, nessuno escluso, ha il fondamentale scopo di favorire un'elaborazione concettuale, personale e artistica di un'opera dal forte impatto estetico ed emotivo.

Seconda lezione: Due intere ore di pittura dal vivo con utilizzo di pastelli, acquerellabili, pennarelli, colori a tempera, acrilici, smalti e materiale di recupero.

Durante la lezione gli studenti si cimenteranno, oltre che nel confronto amichevole con l'autore scelto tra quelli proposti, con varie tecniche artistiche e modalità creative non unicamente legate alla pittura, ma anche al ritaglio e al collage.

Terza lezione: Due intere ore per completare l'opera che illustra concettualmente come la parola "speranza", affiancata alla figura del sommo Dante in veste di mentore, abbia sfumature inedite e assai personali, così come inedite e personali sono i viaggi che ciascuno di noi affronta nella vita.

LA DIVINA COMMEDIA : IL PRIMO PASSO NELLA SELVA OSCURA

A cura delle biblioteche

(secondo ciclo)

Sede: Biblioteca

Durata: 1 incontro di 1,5 ore

Lettura di albi illustrati e racconti per compiere i primi passi nell'opera del poeta fiorentino. Al termine della lettura i bambini si cimenteranno nella creazione di tavole illustrate per il Kamishibai.

AVVENTURE IN BIBLIOTECA

Libri e storie per giocare a cura di Alessandra Baschieri

(secondo ciclo)

Sede: Biblioteca

Durata: 1 incontro di 1,5 ore

Strutturata per il *gioco di squadra*, l'attività "Avventure in biblioteca" prende il via con la distribuzione alle classi partecipanti dei libri indicati in apposite bibliografie e con la presentazione del *regolamento di gioco*. Nella prima fase di preparazione i bambini e le bambine potranno svolgere un lavoro individuale di lettura dei testi proposti; al tempo stesso la classe verrà coinvolta in un percorso collettivo di lettura ad alta voce da parte dell'insegnante di un testo appositamente indicato. Su tale testo saranno poi proposte alcune attività di tipo espressivo (linguistiche, grafiche e manipolative).

Trascorse 6/8 settimane dalla distribuzione, le classi si incontreranno lungo un percorso che sarà insieme di gioco e narrativo, raffigurato in un grande tabellone suddiviso in 20 caselle. Ciascuna casella avrà una sua caratterizzazione tematica (es.: magie, animali, mostri, ecc.) e proporrà ai bambini e alle bambine una prova che metterà in evidenza la loro abilità di lettori e lettrici. Quiz, indovinelli, giochi di osservazione, di associazione e di combinazione, relativi tanto al testo che all'iconografia dei libri proposti, permetteranno alle classi di misurarsi tra loro, facendo della quantità e della qualità delle letture effettuate lo strumento per raggiungere la vittoria finale, che avrà, peraltro, un valore puramente simbolico.

Finalità dell'attività è infatti promuovere e sostenere la lettura di tanti testi differenti per tipologia e autori, scelti per la qualità degli intrecci e delle illustrazioni, attraverso un approccio giocoso che appassioni i lettori e le lettrici.

Al momento della consegna dei libri alle classi da parte del bibliotecario o dell'insegnante, sarà fornito un **regolamento** nel quale saranno spiegate nel dettaglio tutte le fasi del gioco.

CON LA TESTA TRA LE NUVOLE: IMPARIAMO A FARE I FUMETTI

Laboratorio sul fumetto a cura di Fabrizio Quartieri

(consigliato per le classi IV-V)

Sede: Biblioteca

Durata: 3 incontri di 2 ore

Impariamo a fare i fumetti! Anzi, trasformeremo in fumetti argomenti classici del programma scolastico, di attualità o tematiche a richiesta. Singolarmente oppure in gruppo, prima leggeremo e successivamente... scriveremo, disegneremo (tanto), ripasseremo e coloreremo.

FORME IN VIAGGIO - DISEGNIAMO CON LA GEOMETRIA

Laboratorio a cura di Fabrizio Quartieri

(consigliato per le classi II-III)

Sede: Biblioteca

Durata: 2 incontri di 2 ore

Scopriamo insieme come è semplice disegnare partendo da forme geometriche.

Cerchi, ovali, quadrati o rettangoli per comporre, in pochi passi, disegni bellissimi!

DISEGNIAMO CON LE MANI

Laboratorio a cura di Fabrizio Quartieri

(consigliato per le classi I-II-III)

Sede: Biblioteca

Durata: 2 incontri di 2 ore

Impariamo a disegnare partendo dalla forma delle nostre mani. Ricalcandone e modificandone i profili, aggiungendo pochi particolari, con poche linee, creeremo divertenti e simpatiche figure.

PIRAMIDI E MISTERI-per diventare come Indiana Jones

Laboratorio a cura di Fabrizio Quartieri

(consigliato per le classi IV)

Sede: Biblioteca

Durata: 2 incontri di 2 ore

Trasformiamoci in esploratori ed archeologi e scopriamo, attraverso varie tecniche (disegno, ritaglio, colori, pop-up), quali personaggi popolavano l'antico Egitto: Faraoni, Mummie e Divinità ci accompagneranno in un viaggio fantastico, guidati dalla fantasia.

UN PIANETA DA LEGGERE E SALVARE. Dall'Acqua alla Zebra! LABORATORI DI EDUCAZIONE AL SAPERE SCIENTIFICO

a cura di



Sede: Biblioteca

Durata: 1 incontro di 60 min.

Le letture animate che coinvolgono i bambini con attività interattive, momenti di gioco, esperimenti scientifici, role-playing.

IL PIANETA ACQUA

Esploratori del globo terracqueo tra profondità oceaniche, barriere coralline e ghiacciai dei Poli... fino al rubinetto di casa: come preservare questa incredibile risorsa da sprechi e inquinamento? Un pianeta che cambia! Dai combustibili fossili al surriscaldamento globale, dall'effetto serra alle fonti sostenibili.

IL PIANETA VERDE

L'incredibile varietà del mondo vegetale e la sua importanza per la vita sul pianeta Terra. Dal cibo all'ossigeno che respiriamo, il regno vegetale ci dona tanto. E noi, cosa facciamo per le piante? Da un fiore sul balcone alle foreste del pianeta, passando per il parco cittadino: ogni gesto quotidiano può fare la differenza.

IL PIANETA DEGLI ANIMALI

Anche gli esseri umani sono animali! Le straordinarie caratteristiche e le eccezionali abilità degli animali, viaggiando dalla savana alla foresta, dai ghiacciai alle vette montuose. Ogni habitat ha i suoi animali: scopriamo come mantenere l'equilibrio.

LA BIBLIOTECA ANIMATA

con le bibliotecarie (a cura di CAeB)

Le attività previste a cura delle bibliotecarie possono essere richieste in qualsiasi momento dell'anno su prenotazione al numero 0523-492436 o tramite e-mail: francesca.agosti@comune.piacenza.it almeno due settimane prima.

BIBLIOLANDIA

Giochi e parole per conoscere la biblioteca.

Durata: 1 h

Illustrazione del funzionamento e del regolamento della biblioteca.

Avvicinamento degli alunni al concetto di catalogazione e lettura ragionata delle etichette. Guida all'uso di *LeggerePiace*, portale del catalogo del Polo Bibliotecario Piacentino, suo primo utilizzo per cercare la collocazione dei libri in biblioteca e per svolgere ricerche documentarie

NATI PER LEGGERE - SI PARTE SEMPRE CON UN PASSO

(primo ciclo)

Letture ad alta voce di albi illustrati, brani o poesie.

Dalla lettura dell'albo illustrato *Un piccolo passo*, di Simon James (Zoolibri), partiamo per per viaggiare con gli albi *Il buon viaggio*, di Beatrice Masini e Gianni De Conno, (Carthusia), *Un po' più lontano*, di Anaïs Vaugelade (Babalibri), *La strada che non andava in nessun posto*, G. Rodari, F. Testa (Emme Edizioni), al silent book *Viaggio incantato*, di Mitsumasa Anno, (Babalibri). Attività creativa sulla costruzione del libro.

SI PARTE E POI SI TORNA - RACCONTI DI VIAGGIO

(secondo ciclo)

Letture ad alta voce di brani o poesie.

Storie di viaggi straordinari, condotti per mare e per terra, fatti di incontri con l'Altro. Grandi avventure capaci di attraversare il tempo.

Ulisse : il mare color del vino, Giovanni Nucci (E/o),

Marco Polo. Viaggio nella terra del dragone, Orišek Patrik (Jaca book)

Attività creativa sulla costruzione del libro.

Viene consegnata, ad ogni classe aderente al progetto, una traccia iniziale di una ventina di righe da cui gli alunni dovranno partire per realizzare un racconto comune. Il traguardo verrà raggiunto quando verrà scritto il finale del racconto e insieme si deciderà il titolo!

Al termine dell'anno scolastico è previsto un momento di restituzione in Biblioteca accompagnato dalla stampa del prodotto finale.

REGOLAMENTO

1. Le squadre possono essere formate da: una intera classe, piccoli gruppi di bambini di una stessa classe, gruppi di bambini di classi diverse;
2. La storia dovrà risultare composta da sette capitoli; la traccia iniziale è scritta dalle bibliotecarie;
3. Ognuno dei sette capitoli dovrà avere un proprio titolo e dovrà essere corredato da almeno due illustrazioni, una delle quali fungerà da copertina.
4. Ogni squadra avrà a disposizione venti giorni per scrivere il proprio capitolo e passare poi la staffetta alla squadra successiva.
5. **Si raggiungerà il traguardo solo quando si sarà d'accordo sul titolo del libro!**

Le **ADESIONI** per le attività didattiche dovranno pervenire in biblioteca

ENTRO IL 20 OTTOBRE

PER ADERIRE ALLE NOSTRE PROPOSTE COMPILARE IL SEGUENTE FORM DI GOOGLE:

<https://forms.gle/UvgAh26rdjYNr7KT8>

Sarete ricontattati dalla biblioteca per definire le modalità di partecipazione.

Per informazioni: Francesca e Stefania 0523-492436 (biblioteca ragazzi).

e-mail: francesca.agosti@comune.piacenza.it