



COMUNE DI PIACENZA

Direzione operativa Servizi alla Persona e al Cittadino
Servizio Cultura, Musei e Turismo



U.O. Biblioteche

Biblioteca per Ragazzi Giana Anguissola

*Tra vent'anni sarai più deluso dalle cose che non hai fatto
che da quelle che hai fatto. E allora molla gli ormeggi.
Lascia i porti sicuri. Lascia che gli alisei riempiano le tue vele.
Esplora. Sogna.*
Mark Twain

PIACENZA: UNA CITTA' CHE LEGGE

ANNO SCOLASTICO 2018 – 2019

Proposte rivolte alle Scuole Primarie

Oggetto: Proposte di promozione della lettura per le Scuole Primarie 2018/2019 della Biblioteca Comunale Ragazzi *Giana Anguissola*.

Il rapporto ragazzi – lettura non è sempre facile, anzi, a volte è decisamente conflittuale; tuttavia crediamo che tutti siano consapevoli di quanto la lettura, in tutte le sue varianti, abbia un grande valore per lo sviluppo affettivo e cognitivo di ogni essere umano, nonché, base di ogni altro apprendimento. Pertanto, come biblioteca, non possiamo che essere in prima linea su questo fronte, cercando di facilitare e supportare il lavoro della scuola. Le proposte per l'anno scolastico 2018–2019 sono molteplici e diversificate; non potremo, per ovvie ragioni economiche, accontentare tutti ma faremo il possibile.

Il Responsabile della Biblioteca
Graziano Villaggi

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

ENTRO IL 10 OTTOBRE

SI ALLEGA **SCHEDA DI ADESIONE ALLE PROPOSTE DIDATTICHE**

da inviare mediante:

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

fax: 0523-492400

a mano: vicolo San Pietro 5

(orari mattina: martedì, giovedì, sabato dalle 9 alle 12,30;

orari pomeriggio: martedì, mercoledì, giovedì, venerdì, sabato dalle 15,30 alle 18,30)

per informazioni: Francesca 0523-492439 / 492436 (biblioteca ragazzi).



1. AVVENTURA IN BIBLIOTECA

Libri e storie per giocare.

Campionato di lettura con Alessandra Baschieri di Equilibri

per classi **terze, quarte e quinte** della Scuola Primaria

Durata: 1 incontro di 90 minuti

Sede: **biblioteca Giana Anguissola**

Strutturata per il gioco di squadra, "Avventure in biblioteca" prende il via con la distribuzione alle classi dei libri di apposite bibliografie e con la presentazione del regolamento di gioco. Nella prima fase di preparazione i bambini potranno svolgere un lavoro individuale di lettura dei testi proposti; al tempo stesso la classe verrà coinvolta in un percorso collettivo di lettura di un testo appositamente indicato, la cui lettura a voce alta sarà affidata all'insegnante. Su tale testo verranno poi proposte alcune attività di tipo espressivo (linguistica, grafica e manipolativa).

Dopo un periodo di circa 6/8 settimane riservato alla lettura dei testi proposti, le classi si affronteranno in gruppi di 2 squadre 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 una prova che metterà in evidenza la loro abilità di lettori. 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.

La presentazione da parte dei bambini dei materiali realizzati in classe sulla base della lettura a voce alta (disegni, filastrocche, segnaposto), daranno all'incontro un carattere particolarmente festoso e divertente, utile anche ad evitare le interpretazioni eccessivamente agonistiche del gioco.

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

2. EROI PER CASO E PER SCELTA - *fragili e forti* -

Laboratorio di pittura con Alfonso Maffini, pittore/scrittore

Durata: 3 incontri di 2 ore a incontro

Sedi: 1° incontro: **biblioteca**; 2° e 3° incontro: **scuola**

Obiettivo del corso

L'obiettivo che il corso di pittura si prefigge è quello di dare la possibilità ad ogni alunno di trasformare una semplice idea in un'opera d'Arte Contemporanea complessa.

Tutto ciò grazie alle varie tecniche illustrate durante le lezioni, dal decoupage al frottage, dall'assemblage all'action painting, dal creativity collage fino alla digital-art.

Le opere finali hanno lo scopo di confermare agli allievi che nulla è impossibile e che tutti, con impegno e attenzione, possono diventare veri artisti.

Altro traguardo prefissato è quello di apprendere come l'eroe a volte inconsapevole che vive in noi trae la sua forza da quelle che ci appaiono fragilità. Sono queste infatti la vera linfa vitale, il carburante, apparentemente inutile, che riscalda il nostro desiderio di crescita



personale e ci spinge a spiccare quel volo che ha come destinazione lo sguardo aperto al futuro.

Primo incontro: presso la biblioteca.

Una lezione della durata di due ore divisa in due parti; inizia con la visione di un breve filmato che, nell'arco di circa 7 minuti, ripercorre tutta la storia dell'arte mostrandone l'evoluzione dai graffiti nelle caverne agli allestimenti dei più grandi "Arti-Star" contemporanei.

La proiezione continua con una serie di immagini sull'Arte compresa tra le Avanguardie Storiche di inizio Novecento e le innovative creazioni delle più recenti mostre internazionali (Biennale di Venezia: Art Basel; Documenta di Kassel).

Tali immagini, commentate direttamente dagli studenti, hanno lo scopo di focalizzare l'attenzione sul tema trattato, aiutando i partecipanti ad elaborare una propria visione sull'opera.

Una carrellata di eroi eterogenei, umani e divini, dell'antichità e della nostra quotidianità, ha il compito di mettere in luce come la magnificenza di questi personaggi sia spesso esempio di valore morale, di temerarietà legata al caso, alla scelta o al destino senza dimenticare le inevitabili debolezze che tanto li rendono simili a tutti noi.

Si prosegue conoscendo alcune tecniche pittoriche indispensabili alla realizzazione del "capolavoro".

Nella **seconda parte** il docente illustra "praticamente" ai ragazzi come elaborare il materiale che dovranno, se possibile, avere pronto per la seconda lezione.

Secondo incontro: presso la scuola.

Due intere ore di pittura dal vivo con utilizzo di colori a tempera, acrilici, smalti e materiale di recupero. Parallelamente gli alunni mettono in pratica alcune delle tecniche apprese nella lezione precedente con particolare riguardo al creativity collage.

In questa sede è essenziale che ogni alunno sia munito di:

- un foglio di cartoncino da disegno "NERO" di grammatura non inferiore a 220 gr.
- matita, gomma, temperino e forbici.

Terzo incontro: presso la scuola.

Due intere ore per completare l'opera che illustra concettualmente come il seme dell'eroe sia insito in noi, pronto a germogliare alla prima occasione propizia.

3. LEGGI, SCRIVI, DISEGNA, COLORA

a cura di Fabrizio Quartieri, illustratore

3.a "C'ERA UNA VOLTA..." riscopriamo la fantasia

(consigliato per le classi 4° e 5°)

Durata: 3 incontri di 2 ore ad incontro

Sede: **biblioteca Giana Anguissola**

Lavorando in gruppo ed utilizzando particolari "dadi narranti" stabiliremo alcuni elementi strutturali della storia che i ragazzi dovranno elaborare, con creatività e fantasia, e trasformare in un breve racconto.

Successivamente gli allievi procederanno ad illustrare lo scritto da loro inventato.



3.b PIRAMIDI E MISTERI - ALLA SCOPERTA DEGLI ANTICHI EGIZI

(consigliato per le classi 4°)

Durata: 2 incontri di 2 ore a incontro

Sede: **biblioteca Giana Anguissola**

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.

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

(consigliato per le classi 4° e 5°)

Durata: 3 incontri di 2 ore a incontro

Sede: **biblioteca Giana Anguissola**

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.

3.d CON MATITE, PASTELLI E RIGHELLI DISEGNAMO LA GEOMETRIA


(consigliato per le classi 2° e 3°)

Durata: 2 incontri di 2 ore a incontro

Sede: **biblioteca Giana Anguissola**

Scopriamo insieme come è semplice disegnare partendo da forme geometriche. Cerchi, ovali, quadrati o rettangoli per comporre, in pochi passi, disegni bellissimi!

4. LABORATORI DI EDUCAZIONE AL SAPERE SCIENTIFICO

a cura di 

Durata: 1 incontro di 60 minuti

Sede: **biblioteca Giana Anguissola**

4.a QUANTE ENERGIE! (consigliato per il secondo ciclo)

Partendo dalle leggi di Newton studieremo i fondamenti della fisica per comprendere meglio i concetti di dinamica e cinetica e il significato della parola "energia" nelle sue diverse forme, trasformazioni e applicazioni. Comprenderemo la relazione tra "energia" e "fonte energetica", applicandola al nostro corpo e scoprendo come acquisisce energia chimica dal cibo. Scopriremo le tante fonti energetiche che l'uomo può utilizzare per soddisfare i bisogni energetici attuali. Sangue e cellule sanguigne, cuore e sistema circolatorio.

ATTIVITA': Sfruttando materiali d'uso comune e ricreando situazioni del quotidiano giocheremo alla scoperta del significato della parola "energia". Dalle palline di Newton ai treni veloci semplici dimostrazioni per verificare cos'è e come si trasforma l'energia cinetica. Energia potenziale e cinetica: come sono connesse? Giochiamo con macchinine, biglie e aeroplani di carta per scoprire come Newton ha scritto le leggi della dinamica... e come si applicano nella vita di tutti i giorni! Realizziamo un esperimento per creare un



razzo a reazione con una semplice bottiglia di plastica, che vola grazie al terzo principio della dinamica. Vediamo come il cibo si trasforma in energia all'interno del corpo umano. Le trasformazioni dell'energia: giochi teatrali per comprendere come in l'energia di ogni corpo si possa accumulare, trasformare, trasmettere ed esaurire.

4.b SANA ALIMENTAZIONE

Tutto ciò che dovremmo sapere sul cibo e la sana alimentazione

I bambini impareranno

- che il cibo è la nostra primaria fonte energetica
- come il cibo si trasforma in energia e calorie
- come funziona l'apparato digerente
- l'importanza di una sana ed equilibrata colazione
- l'origine degli alimenti: vegetale o animale?
- le differenti caratteristiche nutritive e le funzioni dei vari principi nutritivi
- il concetto della piramide alimentare e la frequenza consigliata di assunzione degli alimenti appartenenti ad ogni gruppo
- cosa sono le calorie e perché si dice... bruciarle
- come evitare disturbi alimentari e/o obesità

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 0523-492439 o tramite e-mail: francesca.agosti@comune.piacenza.it almeno due settimane prima.

BIBLIOLANDIA

Giochi e parole per conoscere la biblioteca.

Durata: 1 incontro di 1 h - 1,5 h

Accoglienza e familiarizzazione del bambino con l'ambiente della biblioteca;
visita guidata e illustrazione del funzionamento e del regolamento della biblioteca.

Primo approccio con i libri con una sintetica spiegazione della collocazione e lettura ragionata delle etichette.

Guida all'uso di *LeggerePiace*, portale del catalogo del Polo Bibliotecario Piacentino che si caratterizza per l'interfaccia amichevole e interattiva.

Possibilità di concordare un ciclo di appuntamenti per usufruire periodicamente del servizio prestito libri alla classe (anche nelle sedi: biblioteca Farnesiana, punto prestito Besurica)



COME FARE UNA RICERCA DOCUMENTARIA IN BIBLIOTECA.

Durata: 1 - 2 h

Descrizione delle fonti documentarie (librarie e multimediali) possedute dalla Biblioteca.
Predisposizione di bibliografie e percorsi per la ricerca guidata di documenti in biblioteca, su temi e argomenti concordati: uso del catalogo on-line *Leggerepiace.it*, lettura ragionata delle etichette, ricerca a scaffale.

Possibilità di più incontri per completare la ricerca in biblioteca.

I NATI PER LEGGERE ... CRESCONO (primo ciclo)

Durata: 1 incontro di 1 h

Accoglienza e familiarizzazione del bambino con l'ambiente della biblioteca;
Lettura ad alta voce di alcuni albi illustrati su percorsi concordati con la biblioteca (es: *Ritroviamoci sull'Arca*, *Mostruosamente*, *Ascolta l'arte*, o altro su richiesta)
Attività ludica con rielaborazione del racconto letto.

UN VIAGGIO NEI GRANDI CLASSICI (secondo ciclo)

Durata: 1 incontro di 1 h - 1,5 h

Avvio alla lettura ad alta voce condivisa di un grande classico della letteratura per ragazzi: *Il giro del mondo in 80 giorni*, di Jules Verne.

Presentazione del libro: conosciamo insieme i personaggi, il passaporto, le tappe del viaggio.

L'attività, iniziata in biblioteca, verrà poi continuata in classe.

MOLTE MANI ... UNA SOLA STORIA (secondo ciclo)

Progetto di staffetta creativa

Sedi: biblioteca Giana Anguissola, punto prestito Besurica, Biblioteca Farnesiana.

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!

PER I DOCENTI: il 29 settembre ore 10.30 (su prenotazione ai numeri 0523/492407 oppure 492410 o tramite e-mail: biblio.reference@comune.piacenza.it)

Il sapere digitale: come usare con successo il portale Emilib

Guida introduttiva all'uso delle collezioni digitali accessibili attraverso il portale **Emilib**. Nel corso dell'a.s. 2018-2019, altri appuntamenti potranno essere concordati al suddetto recapito.