



**Scuola primaria**  
**Attività didattiche e progetti di**  
**PROMOZIONE DELLA LETTURA**  
**a cura della Biblioteca**  
**Sezione Ragazzi**

**Anno scolastico 2019/2020**



Biblioteca civica "Nicolò e Paola Francone"  
Archivio storico "Filippo Ghirardi"  
Tel. 0119428400 – fax 0119428367  
[biblioteca@comune.chieri.to.it](mailto:biblioteca@comune.chieri.to.it) - [archivio@comune.chieri.to.it](mailto:archivio@comune.chieri.to.it)

## ELENCO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE E DEI PERCORSI DI LETTURA

TITOLO DEL PROGETTO	RIVOLTO A	A CURA DI
Qua la zampa	Classi I	Domenica Tamagnone
"Un amore di libro"	Classi I	Domenica Tamagnone
C'era una volta ... la fiaba	Classi II	Domenica Tamagnone
Parole e immagini per raccontare Pinocchio	Classi II e III	Domenica Tamagnone
Il bello, il bullo e il cattivo	Classi III e IV	Domenica Tamagnone
Un grande scrittore: Roald Dahl	Classi IV	Domenica Tamagnone
Qui comincia l'avventura	Classi IV	Domenica Tamagnone
I paesaggi dell'horror	Classi V	Domenica Tamagnone
Voliamo con ... Peter Pan	Classi V	Domenica Tamagnone
Lampi di genio!	Classi V	Domenica Tamagnone
Voglia... di libri! Visita della biblioteca e presentazione di libri.	Classi V	Domenica Tamagnone
I misteri della biblioteca Francone	Classi III, IV, V	Katia Belsito

### MODALITA' DI ADESIONE

La partecipazione alle attività è gratuita ed è riservata alle scuole che hanno sede a Chieri.

Per aderire ai progetti occorre compilare e inviare esclusivamente via mail ([biblioteca@comune.chieri.to.it](mailto:biblioteca@comune.chieri.to.it)) il modulo riportato di seguito, **entro lunedì 7 ottobre 2019**.

Il numero delle classi ammesse a ciascuna attività sarà definito sulla base delle richieste di adesione all'insieme dei progetti proposti. Qualora il numero delle adesioni fosse superiore alla disponibilità di posti si terrà conto, nella scelta, dell'ordine d'arrivo delle richieste.

Referente: Domenica Tamagnone – CoopCulture

Info: 0119428400/411; e-mail: [dtamagnone@comune.chieri.to.it](mailto:dtamagnone@comune.chieri.to.it)

## MODULO DI ADESIONE AI PROGETTI

Da inviare via mail all'indirizzo [biblioteca@comune.chieri.to.it](mailto:biblioteca@comune.chieri.to.it)

Titolo del progetto:	
Scuola:	
Classe e numero alunni:	
Insegnante:	
Telefono e fax:	
E-mail:	
Eventuale preferenza di giorno e mese dell'incontro:	
Data	Firma

# “Qua la zampa”

## Storie di animali e giochi con i simboli della CAA.

Rivolto alle classi del primo anno della Scuola primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

Gli animali sono protagonisti indiscussi di moltissimi albi illustrati per bambini.

Si spazia da cani e gatti attraverso maialini, pecore, lupi, elefanti, leoni e tanti altri.

In molti testi troviamo l'animale personificato, in altri il protagonista è amico di un animale.

In questo percorso verranno presentati alcuni albi che hanno per protagonista un animale. Alcuni di questi saranno proposti nella versione modificata con l'utilizzo di tecniche di Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA).

I bambini potranno anche “leggere” questi testi dai simboli e giocheranno con parole e simboli.

Il percorso prevede **1** incontro di circa un'ora per la materna, un'ora e mezza per la primaria, nel quale, dopo un momento di accoglienza, verranno letti 2/3 albi. A seguire i bambini giocheranno divisi in squadre al Monopoli rivisitato in Comunicazione Aumentativa Alternativa. Dovranno essere i bimbi quindi a “leggere” il tabellone in CAA e a seguire le indicazioni date nelle caselle.

E' previsto, come sempre, un momento dedicato al prestito libri: i bambini potranno osservare e scegliere un libro da prendere in prestito.

All'insegnante verrà fornito un elenco di testi in CAA che fanno parte dello scaffale *Libri per tutti* presente nella nostra biblioteca, al quale potranno attingere nel corso dell'anno scolastico.

## “Un amore di libro”

Rivolto alle classi I della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

### **Obiettivi e modalità di svolgimento:**

Proposta di 2 incontri nei quali si cercherà di giocare insieme ai bambini con l'ausilio di albi illustrati alla scoperta del libro come oggetto, come racconto scritto, come insieme di immagini. Dopo il primo incontro gli insegnanti potranno scegliere di impostare l'attività sul testo scritto oppure sulle immagini.

Negli ultimi anni l'editoria specializzata in libri per bambini ha pubblicato albi illustrati e volumi pop-up molto curati e attenti a trattare i molteplici argomenti relativi allo sviluppo e alla crescita del bambino. Per questo motivo il gioco che conduce alla scoperta del libro stimola la curiosità e l'interesse, fornendo un valido aiuto anche nell'affrontare i momenti di insicurezza e le paure quotidiane.

### **1° incontro – L'oggetto libro**

Introduzione al percorso con la consegna di un segnalibro

GIOCO: QUESTO NON E' UN LIBRO

Ci si mette in cerchio e ci si passa un libro. Che cosa si può fare con un libro?

Lettura di T. Blundell, *Attenti alle ragazze*, Emme.

GIOCO: DOMINO DI LIBRI

I bambini devono osservare i libri disposti al centro del cerchio per qualche minuto; ciascuno ne sceglie uno da inserire nel domino.

Costruzione di un segnalibro

### **2° incontro – Libro come insieme di immagini**

Per far riflettere i bambini sulle illustrazioni si introduce l'attività con la visione di immagini tratte dal libro di Philippe Corentin, *L'afrika di Zigomar*. I bambini dovranno trovare l'altra metà della loro illustrazione formando una coppia.

Sulla base delle illustrazioni si cercherà di comprendere il valore delle immagini rispetto allo sviluppo della storia.

Lettura del testo.

GIOCO: PAGINA STRAPPATA

# C'era una volta ... la fiaba

Rivolto alle classi II della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

## Modalità di svolgimento

### 1° incontro

Accoglienza della classe e indagine sulle fiabe conosciute.

Lettura del libro di C. Perrault, *Cenerentola*, C'era una volta, Pordenone, 2000

Visione dell'edizione di *Cenerentola* illustrata da Roberto Innocenti e breve riflessione su una Cenerentola tanto diversa dagli stereotipi figurativi.

Gioco: Cenerentola al castello

Visione di spezzoni tratti dal film *Cenerentola*.

Le tante "Cenerentole" del mondo: se l'insegnante lo desidera, introduzione al lavoro di riflessione (da fare con gli alunni in classe) sulle diverse fiabe di Cenerentola scoperte nel mondo con la presentazione de *La Cenerentola Araba*, *La Cenerentola cinese*, *La Cenerentola vietnamita*.

A discrezione dell'insegnante lavoro in classe:

Lettura di T. Ross, *Cappuccetto rosso* e di B. Munari, *Cappuccetto rosso verde giallo blu e bianco*.

Lettura delle fotocopie di *Cenerentola* di P. Giada – C. Merana – M. Varano, *Fiabe e intercultura*, Editrice Missionaria Italiana

INVENTA CENERENTOLA: i bambini sono invitati a inventare una variante di Cenerentola. Si può scrivere, disegnare, recitare, cantare.

Nelle classi si possono inventare storie:

- dal punto di vista di... (uno dei personaggi secondari: il pesciolino, la sorellastra, la scarpa...)
- con un finale diverso (e se Cenerentola decidesse di... )
- con l'incontro delle diverse Cenerentole.

### **Incontro eventualmente proposto in classe dall'insegnante**

L'incontro è dedicato alla presentazione della raccolta delle Fiabe italiane di Italo Calvino.

Lettura ad alta voce della fiaba *L'uomo verde d'alghe* tratta da I. Calvino, *Fiabe italiane*, Mondadori.

Gioco: il pasticcio con la fiaba : Attraverso l'aiuto di carte illustrate che suddividono la fiaba in 9 sequenze, l'insegnante propone ai bambini i seguenti giochi:

- Racconto della fiaba attraverso l'aiuto delle carte precedentemente distribuite ai bambini attraverso una filastrocca:

«BACCICCIN NEL GRANDE MARE

QUANTI POLPI PUOI PESCARE?

PUOI PESCARE 24

1,2,3,4»

- Riordino della fiaba: mescolate le carte precedentemente, i bambini devono disporle in ordine cronologico
- Trova la carta mancante: l'insegnante elimina una carta e chiede ai bambini di ordinare le carte cercando la carta mancante
- Troviamo un nuovo finale: L'insegnante elimina l'ultima carta e chiede ai bambini di inventarsi un diverso finale della fiaba.

Si consiglia la lettura di alcune fiabe presenti nel faldone consegnato all'insegnante all'inizio del percorso: *La barba del conte*, *Il bambino nel sacco*, *Il principe granchio*, *il principe che sposò una rana*.

## **2° incontro**

Accoglienza della classe

Lettura ad alta voce del volume M. Ende, *Il Mangiasogni*, Mondadori

Attività

Costruzione del Libro dei sogni della classe: si fanno sogni brutti e sogni belli... ma per fortuna i sogni brutti vengono mangiati dal Mangiasogni. Sarà vero? Tentare non nuoce, magari recitando la formula magica!

Per le classi che lo desiderano lettura di Solinas-Donghi, *Melina*, Lisciani & Giunti o altre fiabe tratte da I. Calvino *Fiabe italiane* o qualche fiaba classica.

# Parole e immagini per raccontare Pinocchio

Rivolto alle classi II e III della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

## **Obiettivi e modalità di svolgimento:**

La lettura di *Le avventure di Pinocchio* - Storia di un burattino di Collodi è stata ed è ancora una tappa fondamentale nella crescita di intere generazioni di bambini e ragazzi.

Nel primo incontro verrà presentata l'opera di Collodi anche attraverso l'aiuto di edizioni "storiche" che la sezione ragazzi della biblioteca possiede.

L'insegnante potrà prendere in prestito il testo e usarlo in classe come lettura durante l'anno scolastico. Verrà consegnato al termine dell'incontro un quaderno che gli alunni potranno compilare in classe scrivendo o disegnando le loro impressioni sul racconto, i commenti...

Nel secondo incontro attraverso un gioco dell'oca si rifletterà sul racconto letto in classe.

## **1° incontro**

Introduzione a Carlo Collodi e al racconto di Pinocchio

Visione delle diverse edizioni di Pinocchio presenti in biblioteca e relativa discussione

Lettura di un brano di C. Collodi, *Le avventure di Pinocchio*, La Margherita

GIOCO: Evviva le differenze! (gioco di analisi delle illustrazioni)

## **2° incontro**

Visione del quaderno di classe e riflessione conclusiva sul racconto

GIOCO DELL'OCA



## Il bello, il bullo, il cattivo

Rivolto alle classi III e IV della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

La cronaca quotidiana ci riporta casi di bullismo perpetrati da singoli o da bande di adolescenti, generalmente rivolti a coetanei; gli insegnanti di ogni ordine di scuola denunciano atti di bullismo tra coetanei e atteggiamenti arroganti e di sfida nei confronti degli insegnanti stessi.

Il bullismo è oggi più che mai un fenomeno dilagante.

Aggressività, manipolazione, sopruso fisico, verbale o psicologico, sistematicità, disequilibrio tra bullo e vittima: queste le forme più evidenti e riconoscibili del bullismo.

I dati non sono confortanti, perché i soggetti tendono a consolidare il loro ruolo con la crescita, così è sempre più difficile uscirne ed è sempre meno efficace l'azione educativa.

La proposta del Laboratorio di Lettura non vuole essere risolutiva né esaustiva: i testi consigliati possono fornire agli insegnanti l'occasione per affrontare il tema in classe, e permettono di stimolare alla riflessione anche i ragazzi più giovani.

Il percorso prevede tre incontri.

### **1° incontro**

Laboratorio: accoglienza e introduzione al tema del percorso attraverso carte gioco che stimolino alla riflessione.

Classe 3°

Iniziare la lettura del testo *Faccia di maiale* di Anna Lavatelli.

Classe 4°

Iniziare la lettura del testo *Quarta elementare* di Jerry Spinelli.

**ATTIVITA' SULLE EMOZIONI:** Alla classe vengono distribuite due schede: nella prima sono rappresentate le "emozioni spiacevoli", nella seconda tre termometri. I bambini ritaglieranno le diverse emozioni e le affiancheranno al termometro collocandole dall'emozione meno intensa a quella più intensa, come in un termometro quando sale la febbre. In classe si cercherà di far capire, dopo aver discusso insieme portando esempi, che è possibile trasformare l'emozione più

intensa rendendola meno intensa e che questo porta a comportamenti più positivi per sé e per gli altri.

Visione spezzoni di film *Diario di una schiappa*, tratto dal libro di J. Kinney, *Diario di una schiappa*, Il Castoro

*In Classe*.

Terminare la lettura del testo iniziato in laboratorio.

## **2° incontro**

Laboratorio: accoglienza e ripresa dell'incontro precedente con riflessioni sul testo letto in classe.

Classe 3°: *Tito stordito* di Anna Lavatelli; classe 4°: *Il club degli strani* di J. Sierra I Fabra

*Gioco* : *Uno per tutti, tutti per uno*. Peer education

Si formano gruppi a cui vengono assegnati dei compiti che deve assolvere a turno uno di loro, con l'aiuto dei compagni. Vince il gruppo che meglio aiuta

- labirinto con ostacoli
- indovinare una frase che gli altri mimano; tempo clessidra.
- *Inserire una pallina in un contenitore in alto*

Discussione sul gioco e proposta di una canzone

Consegna della *Filastrocca anti-bullo*

*In Classe*: terminare la lettura del testo iniziato in laboratorio.

*Gioco* - *uno contro tutti, tutti contro uno*

Consegnare a ogni bambino una copia della scheda 1 e lasciare che vengano compilati liberamente i fumetti, quindi leggerli e ipotizzare il proseguimento dell'azione raffigurata.

Al termine consegnare la scheda 2 con il finale della situazione: compilare i fumetti e verificare con discussione.

## Un grande scrittore: Roald Dahl

Rivolto alle classi IV della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

### Obiettivi e modalità di svolgimento:

Durante l'incontro si conducono i ragazzi alla scoperta della vita di questo autore, tra i più importanti della letteratura per l'infanzia.

Durante i due incontri verranno presentati alcuni dei testi da lui scritti, racconti brevi e romanzi. Si consegnerà una bibliografia che l'insegnante potrà usare durante l'anno per continuare in classe la lettura dei testi di Dahl.

### 1° incontro

Presentazione dell'autore e dei libri da lui scritti

Gioco del puzzle a squadre

Lettura di un brano da *Il GGG*

GIOCO QUIZ SUL BRANO LETTO

### 2° incontro

Accoglienza della classe e riflessione sul testo letto in classe

Presentazione e inizio lettura de *Il dito magico* e visione della videocassetta tratta dal libro.

**ATTIVITA':** Ogni ragazzo riceverà un foglietto sul quale scrivere che cosa farebbe se avesse un dito magico: contro chi lo rivolgerebbe? Per combattere quale ingiustizia? Quali effetti gli piacerebbe avesse?

PUZZLE riferito al testo *L'enorme coccodrillo*

CRUCIVERBA per la scoperta del titolo del libro che si leggerà

Inizio lettura de *Le streghe*

*In classe:* continuazione della lettura del testo iniziato in laboratorio

## Qui comincia l'avventura!

Rivolto alle classi IV della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

Durante gli anni di frequenza della Scuola Primaria i bambini vanno alla scoperta di un mondo fatto di impegno e costanza. Il libro è uno strumento di

comprensione, ma è anche in grado di affascinare, aiuta a scoprire noi stessi e a rapportarci con la realtà che ci circonda. Porta verso luoghi e mondi sconosciuti, aiuta a dar concretezza ai nostri sogni, a conoscere le nostre emozioni, ad affrontare le prove di ogni giorno...

Viviamo con i nostri eroi paure e gioie, sfidiamo tempeste di neve, onde gigantesche, avversari implacabili e incontriamo amici che ci accompagneranno per tutta la vita.

Dopo il primo incontro gli insegnanti potranno scegliere di impostare l'attività attraverso un gioco nel quale si rifletterà su diversi classici del genere, oppure attraverso un'attività manuale, nella quale si svilupperà l'argomento del viaggio.

### **1° incontro**

Ambientazione attraverso una caccia al tesoro nella quale, divisi a squadre, si dovranno affrontare e risolvere prove che porteranno alla scoperta delle peculiarità dei libri d'avventura e dei personaggi che le caratterizzano.

Lettura ad alta voce di un brano tratto da: Antoine Ronzon, *I viaggi di Gulliver*, basato sull'opera di Jonathan Swift, Nord-Sud (o altro libro d'avventura concordato con l'insegnante).

### **2° incontro**

GIOCO DELL'OCA rivisto con le immagini tratte dai libri d'avventura. Le immagini e i libri: racconti con parole e immagini...

Lettura ad alta voce di brani tratti da: Emilio Salgari, *Le tigri di Mompracem*, Fabbri (o altro libro d'avventura concordato con l'insegnante).

### **Oppure**

### **2° incontro**

COSTRUZIONE DEL "DIARIO DI BORDO". Ogni capitano aveva un diario di bordo sul quale segnare il percorso, gli avvenimenti, gli incontri che avvenivano durante il viaggio. Ciascun bambino avrà il suo diario di bordo personale sul quale segnare i commenti, le riflessioni sui libri letti.

Lettura ad alta voce di un brano tratto da: Rudyard Kipling, *Il libro della giungla*, Fabbri (o altro libro d'avventura concordato con l'insegnante).

# I paesaggi dell'horror

Rivolto alle classi V della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

## **Obiettivi e modalità di svolgimento:**

Il percorso di due incontri propone la lettura del genere horror: tema, trame, struttura. L'attenzione, sia nella lettura sia nelle attività ludiche e nella discussione, sarà rivolta all'analisi dei tratti che caratterizzano i paesaggi esterni - le ambientazioni dell'horror – e al confronto con il paesaggio interiore: le emozioni, gli stati d'animo, i sentimenti suscitati da questo genere di narrazione.

Al termine verrà consegnata all'insegnante una bibliografia.

## **1° incontro**

Accoglienza della classe nel laboratorio ambientato in modalità "horror".

I ragazzi saranno invitati a inventarsi un'ambientazione di una storia horror descrivendo nei particolari l'ambiente esterno e i primi personaggi della loro storia horror.

Al termine si enunceranno, attraverso ciò che è emerso dai racconti, le caratteristiche che una buona storia horror deve avere.

E. Zola, *Angeline o la casa dei fantasmi*, in Riccardo Reim, *Fantasmi per tutta la notte*, Armando.

Lettura di brani significativi per l'individuazione dei tratti peculiari del paesaggio esterno e interiore dell'horror.

Oscar Wilde, *Il fantasma di Canterville*, Einaudi Ragazzi

Presentazione del libro, lettura di alcuni brani, visione delle illustrazioni delle diverse edizioni

GIOCO: "Il fantasma di Canterville"

## **2° incontro - L'insegnante può scegliere tra:**

Tom Hughes *Monster House*, Sperling Junior

- Presentazione dell'autore e del libro
- Lettura di un brano

- Visione di spezzoni tratti dal film *Monster House* diretto da Gil Kenan  
Neil Gaiman, *Coraline*, Oscar Mondadori
- Presentazione dell'autore e del libro
- Lettura di un brano
- Visione di spezzoni tratti dal film *Coraline e la porta magica* diretto da Henry Selick

## Voliamo con ... Peter Pan

Rivolto alle classi V della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

### **Obiettivi e modalità di svolgimento**

Il percorso propone la lettura di un classico della letteratura per ragazzi. A cento anni di distanza dalla sua pubblicazione con il titolo *Peter e Wendy* questo testo riesce ancora ad affascinare grandi e piccoli, a portare entrambi, sulle ali della fantasia, al Paese-che-non-c'è.

Il percorso prevede due incontri: il primo di presentazione e introduzione al testo, il secondo di riflessione e commento sulla lettura svolta in classe.

### **1° incontro**

Presentazione dell'autore e del libro

Lettura di un brano di *Peter Pan*

GIOCO: memory a squadre

Visione di alcuni spezzoni dei film tratti dal racconto

### **2° incontro**

Accoglienza della classe e impressioni sul testo letto.

GIOCO: UN NUOVO AMICO

La classe viene divisa in gruppi. Ogni gruppo dovrà cercare frasi dette dal personaggio del libro che la conduttrice avrà svelato loro precedentemente.

Tante frasi quanti sono i membri del gruppo.

Le frasi vengono raccolte e mischiate.

Sulla parete si troveranno appesi i cartelloni con i nomi dei personaggi con su scritto: "La banda di ..."

Si distribuiscono i cartoncini con le frasi. Uno alla volta i partecipanti leggono a voce alta la propria frase e si vanno a collocare presso il cartellone con il nome del personaggio a cui appartiene la frase.

La "banda" così formata prepara una presentazione del personaggio, mettendo in evidenza peculiarità fisiche e caratteriali usando varie tecniche: drammatizzazione, mimo, commento...

## **Lampi di genio! L'uomo, le grandi idee, la scienza**

Rivolto alle classi V della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

Quante volte nella vita ci capita di dire: "Ho avuto un lampo di genio!" La mente dell'uomo grazie a "buone idee" è riuscita a elevarsi, crescere, maturare. Per fare scoperte si deve essere curiosi e la curiosità è una caratteristica che ci accompagna fin dalla fanciullezza. Lampi di genio è, inoltre, una collana della casa editrice Editoriale Scienza che raccoglie biografie di grandi scienziati raccontate in prima persona e in modo colloquiale.

Durante il percorso si presenta l'idea di scienza posta nel contesto storico attraverso le vite dei suoi protagonisti. I ragazzi saranno guidati attraverso esperimenti scientifici semplici ma coinvolgenti.

Vengono presentati libri di divulgazione che, al pari della narrativa, suscita interesse ma che spesso è meno visibile e nota.

I ragazzi potranno cimentarsi nella pratica, nell'osservazione e nella riflessione...come veri scienziati!

Il percorso, che prevede due incontri a partire dal mese di gennaio, non vuole e non può essere esaustivo riguardo alla scienza, ma la finalità è quella di presentare e far conoscere una parte dei volumi della biblioteca più "nascosti" anche se ugualmente fruibili e dare spunti da poter rielaborare e riutilizzare in classe.

Come sempre l'incontro sarà seguito dal momento di prestito libri alla classe.

### **Primo incontro**

Introduzione al percorso e presentazione libri divulgativi.

Cos'è la divulgazione? Quali sono i libri divulgativi

Siamo tutti geni? Test (simpatico) per capire chi è il genio...

Introduzione al metodo scientifico: Galileo, la sua storia e le sue scoperte.

Esperimenti

### **Secondo incontro**

Accoglienza classe

Presentazione della Collana Lampi di genio e dei suoi protagonisti.

Come fanno gli scienziati per fare scoperte?

Consegna libretto dello scienziato

Prove da scienziato...

Consegna elenco proposte libri divulgativi da poter prendere in prestito in biblioteca

## **Voglia di libri**

Rivolto alle classi V della Scuola Primaria

A cura di Domenica Tamagnone, CoopCulture – Sezione Ragazzi

E' previsto **un solo incontro della durata di 1 ora e mezza** nel corso del quale i bambini saranno guidati in una visita della Biblioteca per scoprire in maniera ludica e divertente spazi, servizi, documenti. Al termine della visita verranno presentati ai ragazzi alcuni libri tratti dal panorama editoriale degli ultimi anni evidenziando generi e gusti differenti.



# I misteri della biblioteca Francone

Rivolto alle classi III, IV, V della Scuola Primaria  
A cura di Katia Belsito, CoopCulture

## **Obiettivi e modalità di svolgimento**

In maniera ludica e divertente i bambini avranno modo di conoscere la Sala Francone, dove sono conservati non solo libri antichi e di pregio, ma anche piccoli oggetti che hanno segnato la storia della nostra biblioteca e, se opportunamente interrogati, sono in grado di raccontarcela ...

Gli incontri, tenuti da un'illustratrice, privilegiano la dimensione del fare e sono impostati su attività laboratoriali che coinvolgono attivamente i bambini nella produzione di manufatti legati ai temi affrontati.

Le classi che aderiscono al progetto possono partecipare a uno dei seguenti incontri:

## **I personaggi della Sala Francone: la signorina Paola e ...**

Verranno raccontate brevemente le vite dei personaggi del passato legati alla biblioteca per poi provare a creare un loro ritratto attingendo alla fantasia e al ricordo delle immagini viste insieme.

## **Gli oggetti della biblioteca**

La storia della biblioteca passa anche attraverso gli oggetti. I libri sono collocati negli originali scaffali lignei di fine '800. C'è una vecchia stufa in ghisa e una scrivania, un pennino e un calamaio. Cose che non si usano più...

In un piccolo libricino chiamato leporello, ottenuto dalle piegature di un foglio, possiamo disegnare gli oggetti che ci circondano e che, se potessero parlare, avrebbero sicuramente tante cose da raccontarci.

## **I libri della Biblioteca**

Di cosa parlano i libri riposti in queste bellissime librerie? Proviamo a guardare le copertine, sicuramente diverse dai libri che si stampano oggi. La seconda e terza di copertina avevano il pregio di essere decorate.

Proviamo a immaginare e a disegnare la copertina (in tutte le sue parti) di un libro che ci è piaciuto molto.

## **La marca tipografica. Che cos'è?**

Nonostante la vecchia storia di non giudicare un libro dalla copertina, le case editrici sanno che l'aspetto di un libro è fondamentale per attirare e convincere un lettore a comprarlo. Allo stesso modo, sono importanti la grafica e il logo. Proviamo a immaginare e a disegnare il nostro logo. O più di uno...(non sarà facile scegliere!)