



TWEENAGER

Scuola secondaria di I grado

Anno scolastico 2025/2026

Proposte di attività

U
COMUNE DI TERNI
Protocollo N. 0155190/2025 del 30/09/2025

Le classi interessate possono inoltrare la propria adesione, scegliendo **UNA SOLA OPZIONE**, consegnando il relativo modulo

presso **bct-tweenager, piazza della Repubblica, 1**

o via mail all'indirizzo bcttweenager@comune.terni.it

Le richieste verranno accolte in base all'ordine di arrivo.

Le date degli appuntamenti verranno inviate via mail alla Segreteria Didattica della scuola di appartenenza.

Info: tel. 0744 549078

e-mail: bcttweenager@comune.terni.it - www.bct.comune.terni.it

pagina facebook: www.facebook.com/bctragazziterni

Tweenager, spazio ragazzi tra i 7 e i 14 anni, collabora con i genitori, la scuola e altre istituzioni per favorire la promozione della lettura e della cultura tra i più giovani.

È consigliata l'**iscrizione al servizio di prestito** da parte dei bambini e dei ragazzi che partecipano alle proposte didattiche per poter far loro apprezzare da subito i servizi della biblioteca. Per facilitare l'iscrizione, è possibile scaricare il **modulo iscrizione minori** compilato e firmato da un genitore, da riconsegnare in occasione della visita o nei giorni precedenti, allegando la copia di un documento di identità del genitore.

In alternativa, l'insegnante può utilizzare l'opportunità del prestito per la scuola attraverso la **tessera classe** che permette di prendere in prestito contemporaneamente fino a 35 documenti.

Percorsi di lettura e laboratori dalle 9,30 alle 12,00 giorno da concordare

Oggi parliamo di ...libri!

tutte le classi

Come si sceglie un libro da leggere? Come ci si orienta tra gli scaffali alla ricerca delle storie che più amiamo? Come possiamo raccontare agli altri i nostri libri preferiti? Un incontro per sperimentare le migliori strategie per invogliare e incuriosire gli altri e per favorire lo scambio e la condivisione di libri e letture! Parte fondamentale dell'attività è il **prestito dei libri**. A tal fine sarà necessario che ragazze e ragazzi siano in possesso della tessera personale oppure che l'insegnante attivi la tessera classe. Alle insegnanti e agli insegnanti verrà spiegato come procedere.

Parole e immagini: leggere l'albo illustrato

tutte le classi

L'albo illustrato non è semplicemente un libro con immagini destinato ai piccoli. In perfetto equilibrio tra complessità e immediatezza, offre piani di lettura diversi, stimola riflessioni e domande. Come parlano le immagini? Cosa dicono le parole? Cosa raccontano, insieme? Come funziona un silent book? Un percorso per indagare il funzionamento e i meccanismi narrativi degli albi illustrati e per sperimentare concretamente la magica relazione fra parole e immagini nella creazione di storie.

Dis-Aventure in città

tutte le classi

Marcovaldo, uno dei personaggi più noti di Italo Calvino, è un cittadino poco adatto alla vita urbana. Osserva la metropoli con sguardo unico, cercando sempre qualcos'altro, vedendo oltre. Scopriamo il suo mondo, le sue storie, giochiamo con la nebbia e la neve che avvolgono la città per trovare, con un artificio artistico, ciò che cerchiamo. Raccontiamo infine la nostra città.

Cosa diventeremo? Riflessioni intorno alla natura

tutte le classi

La pandemia e il cambiamento climatico ci hanno offerto l'occasione per ripensare il nostro rapporto con la natura, per immaginare un mondo in cui gli umani possano convivere in armonia con tutti gli esseri viventi, riconquistando un equilibrio che sembra ora essersi perduto. Una proposta di letture che tenta di indagare la natura più profonda dell'uomo e il suo rapporto con il mondo che lo circonda.

C'è un cadavere in biblioteca

tutte le classi

Nel 2026 ricorrono i 50 anni dalla morte di Agatha Christie, la regina del giallo. Una ricorrenza perfetta per una delle scrittrici di crimini più famose e lette di tutti i tempi. Incontriamo i suoi personaggi e i “suoi” casi più famosi. Risaliamo il Nilo con Monsieur Poirot, scopriamo perché C'è un cadavere in biblioteca grazie a Miss Marple e immaginiamoci intrappolati in un'isola misteriosa come uno dei protagonisti di Dieci piccoli indiani. Poi come veri detectives cercheremo indizi, ascolteremo alibi e smaschereremo assassini cimentandoci in un gioco da tavolo ispirato alle sue storie.

Inventori di sogni

tutte le classi

Che cos'è un sogno? I sogni sono reali? E' possibile che la nostra vita sia solo un sogno? Si può sognare ad occhi aperti? Un viaggio per indagare il misterioso mondo dei sogni e per diventare , con giochi e scritture collettive, veri e propri “inventori di sogni”.

Caro tu,

tutte le classi

In un mondo dominato dai social e dalle mail riscopriamo la magia dello scrivere lettere e tener diari per lasciare un segno tangibile dei nostri pensieri. Ispirandoci a romanzi e racconti per ragazzi immaginiamo la pagina di un diario fantastico e scambiamoci lettere, per “connetterci” veramente in un dialogo artistico e personale.

Officina poetica

tutte le classi

Si può giocare con la poesia? E si può “vedere”? Come far dialogare poeticamente la parola e l'immagine? Poesie visive, giochi di scrittura collettiva, calligrammi, esperimenti poetici, per esplorare i sentieri meravigliosi della poesia, per assaporare la bellezza delle parole e provare, insieme, l'emozione di “vedere con le orecchie”.

Da un altro punto di vista

tutte le classi

Gli altri vedono le stesse cose che vediamo noi ? E gli animali? Che succede se proviamo a cambiare il nostro punto di vista,? Tra albi illustrati, giochi ed esperimenti, un percorso per aprirsi a nuovi sguardi, nuove prospettive, nuovi orizzonti. Perché le cose cambiano, secondo il punto di vista.

Tenere traccia

tutte le classi

Quanto a fondo conosciamo i luoghi che abitiamo: la nostra casa, la scuola, il quartiere, la città. Utilizzando fotografie, mappe, esperienze e ricordi tracciamo un itinerario che unisca la nostra storia a quella degli spazi che attraversiamo, spesso distratti e trasportati dagli adulti. Come ci orientiamo, cosa ci fa sentire a casa e quali sono i luoghi che immaginiamo un giorno di visitare

Mumble mumble!

tutte le classi

Il fumetto come linguaggio narrativo, le sue tecniche e i suoi protagonisti. Incontriamo gli eroi e le storie più famose, dai supereroi americani al fumetto europeo, dalle strisce alle graphic novel. Realizziamo una vera e propria tavola, partendo da una storia comune, con il nostro stile e i nostri disegni.

Leggimi oh Musa!

tutte le classi

Storie di eroi, dei e creature fantastiche. I racconti affascinanti con cui gli antichi narravano l'origine del mondo, i fenomeni naturali, le gesta e i sentimenti umani. Letture epiche, che ci parlano di tempi e uomini lontani, a cui ci ispireremo per inventare la nostra mitologia personale e scrivere insieme un mitico racconto.

Ri-Trarre

tutte le classi

Scrittori e artisti sanno descrivere e ritrarre, se stessi e gli altri, con pochi segni e parole ma con grande maestria. Scopriamo la storia del ritratto, leggiamo le descrizioni dei personaggi della letteratura per ragazzi più famosi e cimentiamoci anche noi nell'ardua impresa del raccontare noi e gli altri utilizzando narrazione e disegno.

Tremar leggendo

tutte le classi

Storie di brivido, che tengono con il fiato sospeso, amatissime dai ragazzi: parole che spaventano ma che ci rendono più forti e coraggiosi. Tremiamo con i racconti, le fiabe e gli albi illustrati del "terrore" più coinvolgenti della biblioteca e giochiamo con parole, disegni e paure.

Immaginare il futuro

tutte le classi

Come sarà il nostro futuro? Le macchine potranno sostituirci? L'intelligenza artificiale si ribellerà contro di noi? La vita sarà reale o virtuale? Tra albi illustrati, racconti, romanzi e giochi creativi, un percorso per provare a rispondere a questi grandi interrogativi, per immaginare, raccontare e riflettere insieme sul futuro che verrà.

Visto si stampi!

classi III

Vi è mai capitato di sfogliare un quotidiano o scoprite le ultimissime solo dagli schermi e dal passaparola? Vi piacerebbe creare un giornale tutto vostro fatto di carta? Impariamo a trovare le notizie giuste e a verificare le fonti, a fare un'intervista, a scegliere titoli, foto e caratteri per parlare del mondo che ci circonda. Infine, come veri giornalisti stampiamo la nostra prima pagina?

Farsi un'idea: "Tempo"

tutte le classi

Che cos'è il tempo? Come mai è così difficile darne una definizione? Diceva Agostino: "se nessuno me ne chiede, lo so bene, ma se volessi darne spiegazione a chi me ne chiede, non lo so". Una proposta di letture per provare a far luce nella complessità di questo concetto, per "giocare" con le idee e per cominciare a porsi grandi domande.

Farsi un'idea: "Libertà"

classi III

Che cos'è la libertà? Possiamo sempre scegliere liberamente? Quali sono i condizionamenti che ci impediscono di vivere in completa autodeterminazione? Quando rispettiamo le regole siamo più o meno liberi? Un itinerario tra libri, immagini e film per "giocare" con le idee e per cominciare a porsi grandi domande.

Farsi un'idea: "Memoria"

classi III

Che cos'è la memoria? Perché proviamo molto fastidio quando non ricordiamo qualcosa? La memoria serve solo a ricordare o è anche fondamento del pensiero, della conoscenza e dell'identità personale? Qual è il rapporto tra memoria e scrittura? Un itinerario tra libri, immagini e film per "giocare" con le idee e per cominciare a porsi grandi domande.

Le classi interessate possono inoltrare la propria adesione, scegliendo **UNA SOLA OPZIONE**, consegnando il relativo modulo

presso **bct-tweenager, piazza della Repubblica, 1**

o via mail all'indirizzo bcttweenager@comune.terni.it

Le richieste verranno accolte in base all'ordine di arrivo.

Le date degli appuntamenti verranno inviate via mail alla Segreteria Didattica della scuola di appartenenza.