

Comune di Terni - ACTRA01

Prot. 0163575 del 30/09/2024 - Uscita

Firmatari: **Nesta Franca** (2574639519718302316637708730281655366)

Impronta informatica: 464b05b93b4461599f498f423da3e7c72e88357bc9ba9348ccf504b4d31a867d

Sistema Protocollo - Riproduzione cartacea di originale firmato digitalmente



# TWEENAGER

Proposte di attività  
Anno scolastico 2024/2025

Scuola secondaria di I grado

Info: tel. 0744 549078

e-mail: [bcttweenager@comune.terni.it](mailto:bcttweenager@comune.terni.it) - [www.bct.comune.terni.it](http://www.bct.comune.terni.it)

pagina facebook: [www.facebook.com/bctragazziterni](https://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.

Per insegnanti ed educatori tweenager offre materiali di informazione, studio e approfondimento sulla promozione della lettura, sull'editoria e la letteratura per ragazzi e sulla psicologia e lo sviluppo di bambini e adolescenti.

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

### Nel regno della metamorfosi: la fiaba

*classi I*

Un viaggio alla ricerca delle molte metamorfosi per indagare il meraviglioso universo della fiaba. La metamorfosi, come infinita possibilità di trasformazione di ciò che esiste, si rivela potente meccanismo di narrazione di storie fantastiche e diviene regola di un gioco letterario che, insieme, proveremo a sperimentare.

Durata: 1 incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

### 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 in cui vive 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 sua città per trovare, con un artificio artistico, ciò che cerchiamo. Raccontiamo infine, anche noi, la nostra città.

Durata: 1 incontro, 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, insieme, 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 bambine e bambini siano in possesso della tessera personale oppure che l'insegnante attivi la tessera classe. Alle insegnanti e agli insegnanti verrà spiegato come procedere.

Durata: 1 incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **Giallo giallo!**

*tutte le classi*

Un crimine, tanti indizi, un detective che indaga e un colpevole da smascherare. Partendo dalle mille sfumature del giallo per ragazzi, realizziamo un identikit fatto "ad arte" e inventiamo insieme un vero e proprio racconto poliziesco, giocando con suspense e misteri.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **Giochi con le storie**

*tutte le classi*

laboratorio di scrittura

Giochi linguistici, scritture lampo, manipolazioni di testi, creazioni poetiche, esercizi di stile, per esplorare, anche in gruppo, l'"arte d'inventar storie".

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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".

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **Mappemondo**

*tutte le classi*

Un viaggio intorno alle carte geografiche per orientarsi in un mondo sempre più senza confini. Come vengono realizzate? Quali sono i modelli culturali che le ispirano? Scopriamo quando sono protagoniste dei romanzi per ragazzi e costruiamo insieme un mondo tutto nostro.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **Leggimi oh Musa!**

*tutte le classi*

Storie di eroi, dei, mostri e animali fantastici. 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 creature mitologiche e scrivere in gruppo un racconto mitico.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

## **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.

Durata: l'incontro, dalle 9,30 alle 12,00, giorno da concordare

Comune di Terni - ACTRA01

Prot. 0163575 del 30/09/2024 - Uscita

Firmatari: **Nesta Franca** (2574639519718302316637708730281655366)

Impronta informatica: 464b05b93b4461599f498f423da3e7c72e88357bc9ba9348ccf504b4d31a867d

Sistema Protocollo - Riproduzione cartacea di originale firmato digitalmente

**Le classi interessate possono inoltrare la propria adesione, scegliendo UNA SOLA OPZIONE, consegnando il relativo modulo presso bct-tweenager, piazza della Repubblica, I o via mail all'indirizzo [bcttweenager@comune.terni.it](mailto: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.~~