

	<p>Biblio-laboratorio per la scuola di base: lettura, storia, scienze</p> <p>PROGRAMMA 2008-2009</p>
<p>www.bibliolab.it</p>	 <p>Cantarana, via Marta Bugnano</p>



Bibliolab, la **biblioteca** scolastica della rete di scuole dell'infanzia, elementare e media degli istituti di **Villafranca, Villanova, San Damiano** e **sita a Cantarana** offre ad insegnanti e studenti i seguenti servizi:

- **prestito di libri alle classi che lo desiderano su un'ampia scelta di volumi**

chi ne vuole usufruire deve contattare il responsabile Bibliolab della sua scuola per essere inserito in calendario per la visita; il prestito ha la durata di un mese; l'insegnante della classe sarà responsabile della restituzione

- **proposte di attività interdisciplinari per le scuole della rete**

numerosi nuovi progetti e percorsi didattici proposti in questo fascicolo e nel sito [www.bibliolab.it](http://www.bibliolab.it), prolungamento virtuale della sede fisica della biblioteca; possibili anche esperienze di e-learning con le classi sull'area interattiva del sito

- **attività organizzate per le scuole con proposte di laboratori in sede oppure percorsi sul territorio**

chi intende aderire con la classe lo comunichi al responsabile Bibliolab della sua scuola e verrà inserito in un calendario delle attività (vedi nelle pagine seguenti l'elenco delle iniziative)

- **attività di ricerca e lettura autonome all'interno dei locali della biblioteca**

chi lo desidera potrà farlo, concordando le date, nelle mattinate o nei pomeriggi in cui è prevista la presenza di responsabili del patrimonio librario e delle attrezzature

- **attività di formazione rivolte agli insegnanti**

indicate nelle pagine seguenti, informarsi con il responsabile Bibliolab della scuola e/o con le commissioni d'istituto

**APERTURA POMERIDIANA a STUDENTI, INSEGNANTI,  
GENITORI, PUBBLICO  
MERCOLEDI' ore 15.30 – 18.30**

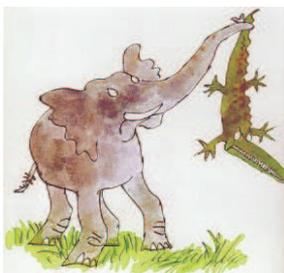
**ATTENZIONE! Per prenotare progetti e laboratori servirsi dell'apposita scheda in fondo al fascicolo (entro il 15 novembre 2008)**



## 1.1 BIBLIOPOLI



Gioco a squadre sui libri e con i libri per le classi IV e V elementare e I e II media. Ogni classe-squadra si preparerà leggendo durante l'anno 5 libri di narrativa facilmente reperibili in biblioteche e i cui titoli saranno comunicati alle classi partecipanti entro novembre 2008. I libri dovranno circolare in modo tale che ogni ragazzo possa leggere liberamente e autonomamente uno o due o tutti i libri. Il gioco, che ricalca la struttura del classico Monopoli, consiste in domande sui libri letti, ricerche sui testi, indovinelli, giochi di parole, di osservazione, di abilità e creatività. Bibliopoli potrà essere allestito all'aperto o al chiuso a Cantarana nel mese di maggio nell'ambito di una giornata di festa con varie altre attività. A margine del progetto sono previste attività di recensioni e abstract di vari libri letti che saranno pubblicati sul sito e inseriti nel catalogo della biblioteca.



## 1.2 NATI PER LEGGERE



### 1.2.1 DAI LIBRI DI ROALD DAHL

Popoliamo i nostri luoghi con i personaggi fantastici di Roald Dahl: che cosa farebbero nelle nostre scuole e nei nostri paesi una bambina magica e intelligente come *Matilde* oppure quei "brutti, sporchi e cattivi" de *Gli sporcelli*? Si leggeranno alcune pagine di questi libri; si vedranno in biblioteca le altre opere del grande scrittore; seguiranno attività di verbalizzazione, invenzione di storie, drammatizzazione, giochi a partire dalle storie lette. Le proposte saranno diversificate in relazione alla classe ospitata.

### 1.2.2 FIABE DAL MONDO

Si leggono fiabe provenienti da diverse aree del mondo. Gli allievi sono seduti in circolo, su una parete si proiettano immagini. Si legge per un'ora circa. Segue una attività di ricerca sugli scaffali della biblioteca e poi un'attività produttiva, di drammatizzazione o di scrittura creativa.

### 1.2.3 FANTASTICI PERSONAGGI!

Streghe, orchi, folletti e ogni sorta di esseri fantastici! Si leggono alcuni testi e poi si gioca a far interagire i personaggi, inventando nuove storie.

## 1.2.4 STORIE DI GATTI

Gatti in carne ed ossa e gatti dotati di poteri straordinari: un oggetto ben definito per comprendere e apprezzare differenze di libri e di generi. Si leggono alcuni testi e poi si gioca a far interagire i personaggi, inventando nuove storie.



## 1.3 GIORNATA DELLA FANTASIA



Una giornata da passare nei boschi vicini alla biblioteca con uno zaino di libri per leggere insieme meravigliose storie sulle creature dei boschi.

---

PER UN ACCESSO ALLE INFORMAZIONI

---

EFFICACE E CONSAPEVOLE

---



## 2.1 DALLE NOTIZIE AI GIORNALI



Simulando una redazione giornalistica ai ragazzi verranno fornite notizie che porteranno, al termine della mattinata, alla bozza di alcune pagine di un quotidiano. E' prevista una premessa teorica, anche con esempi tratti da Internet, ma è consigliabile che il tema sia stato affrontato, almeno parzialmente, in precedenza in classe.



## 2.2 IN CERCA DI INFORMAZIONI



Si propone un'attività volta a consolidare le abilità di ricerca e di uso dell'informazione. Attraverso un gioco coinvolgente gli studenti sono invitati a cercare informazioni sugli scaffali della biblioteca, nelle enciclopedie, in Internet, ecc. Il fine è quello di cominciare a realizzare una "alfabetizzazione informativa" di base. Scuola e biblioteca possono rappresentare sempre più luoghi di conoscenza e laboratori di apprendimento. In questo percorso non si punterà sui contenuti, ma sul metodo da usare per cercare informazioni in una biblioteca e mediateca.



## 2.3 CACCIA AL TESORO



L'attività, già sperimentata gli scorsi anni, si propone l'obiettivo di favorire l'acquisizione delle abilità di ricerca delle informazioni. Attraverso il gioco e un buon numero di libri ci si abitua ad estrarre informazioni da libri e testi multimediali. Accanto ad alcune novità, si ripropongono qui le ormai classiche attività.

### 2.3.1 DAI GRAFFITI AL COMPUTER

E' una tematica generale che ci fa conoscere l'evoluzione della scrittura, uno strumento oggi fondamentale per la conoscenza, ma insegna a relativizzare e ad avere un approccio stimolante a molti concetti storici: rapporto nomadi-sedentari; rapporto oralità - scrittura nella cultura popolare; economia agricola e commerciale; nascita delle città e formarsi delle civiltà. Consente poi di accennare alle funzioni e alle tecniche successive della scrittura, dai copisti medievali alla stampa e ai computer.

### 2.3.2 LA STORIA DEL CIOCCOLATO... E DELLA NOCCIOLA

E' la storia di un oggetto molto presente nella vita quotidiana e nell'immaginario nostro e degli studenti. La curiosità facilita l'acquisizione di conoscenze relative alle scoperte geografiche e ai "conquistadores", alla presenza nella società europea di classi sociali (aristocratici e borghesi), al colonialismo e all'industrializzazione; fa riflettere sul rapporto risorse-economia. Più di un cenno infine occorre fare alla nocciola, base per la preparazione di gianduiotti e creme spalmabili e buona vocazione agricola della nostra zona.

Da questa attività ha avuto origine una mostra e un laboratorio costruiti con la Bottega del mondo *Della rava e della fava*: **SI PUO' MIGLIORARE IL MONDO CON UN CIOCCOLATINO!**

Si può richiedere mostra e laboratorio per usufruirne all'interno della propria scuola.

### 2.3.3 I MANIFESTI NELLA STORIA

Attraverso l'esame di manifesti politici e pubblicitari è possibile ricostruire molti eventi politici, sociali, economici del Novecento. Si può capire il ruolo delle "masse" nella storia e cogliere nessi tra eventi nazionali e conseguenze locali (vedi ad esempio i molti piloni votivi legati alle guerre del nostro secolo). Si potrà esplorare l'evoluzione delle tecniche pubblicitarie, per imparare a costruire manifesti di "pubblicità progresso" sui nostri beni ambientali e paesaggistici.

### 2.3.4 MONDI D'ACQUA

Non una impossibile storia mondiale dell'acqua, ma esempi diversi, storicamente e geograficamente, del rapporto tra una risorsa fondamentale e l'organizzazione politica, economica e sociale degli uomini. Ovviamente, grande spazio alle ricche risorse idriche del nostro territorio e a elementi di cultura popolare.

## **2.3.5 ALIMENTAZIONE E AGRICOLTURA**

Si tratta di un tema che consente di dare senso a ciò che nella storia permane o si trasforma. Dall'osservazione del presente si parte per un viaggio nel tempo e nello spazio, con l'obiettivo di far comprendere differenze fondamentali in campo economico e culturale.

## **2.3.6 LE STRADE NELLA STORIA**

Dalle piste degli uomini del neolitico alle invisibili reti sulle quali si spostano fiumi di denaro e di informazioni: la strada come luogo privilegiato di osservazione per cogliere epocali trasformazioni storiche e ragionare sul mondo attuale.

---

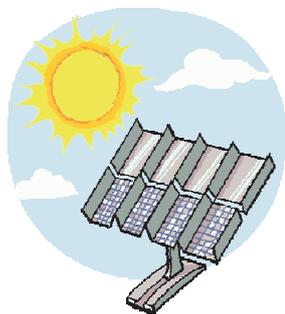
**PER UNA SOCIETA' SOSTENIBILE**

**E SOLIDALE**

---

in collaborazione con Circolo Legambiente Valtriverna

---



### **3.1 M'ILLUMINO DI MENO : CONSUMI, ENERGIA, CLIMA**



Il clima sta cambiando sul nostro pianeta. Il nostro modello di sviluppo incentrato su un continuo aumento dei consumi energetici è il principale responsabile di questa crisi ambientale che crea disfunzioni negli ecosistemi naturali, nella salute, nella qualità della vita dell'uomo. L'obiettivo di ridurre i consumi di energia e di diversificarne le fonti di approvvigionamento appare dunque prioritario. Sono sempre più necessarie azioni semplici e alla nostra portata che ci richiedono uno sforzo di cambiamento delle nostre abitudini e dei nostri stili di vita. Si propone un'attività in laboratorio a Bibliolab e una serie di approfondimenti in classe agli aderenti al progetto. Vi sarà un momento finale di sintesi dei prodotti e di incontro pubblico. Per chi lo desidera, è consigliata l'adesione all'iniziativa di Legambiente nazionale "Classi per l'ambiente" (iscrizione: [www.legambientescuolaformazione.it](http://www.legambientescuolaformazione.it)).



### **3.2 NATURA E PAESAGGIO**



Passeggiata a Cantarana per osservare e analizzare il paesaggio e per andare alla ricerca di tracce naturalistiche significative. Il tracciato segue parte dei "percorsi della religiosità" e passa accanto ad un'area tutelata dal comune e da Legambiente per la presenza di esemplari di orchidea selvatica.



### **3.3 GIOCHIAMO CON L'ACQUA**



Il laboratorio è aperto a tutte le classi che intendono fare attività pratiche di scienze e di educazione ambientale. E' ben attrezzato per fare esperimenti e giochi, soprattutto legati all'acqua. Vi sono schede a disposizione di insegnanti e alunni in cui vengono suggeriti vari esperimenti, adatti ad ogni classe ed età. Le attività prevedono momenti di sensibilizzazione sui problemi idrici nazionali e internazionali.

---

## **PER UNA CONOSCENZA MULTISENSORIALE DEL MONDO**

---



### **4.1 ANTICHI OGGETTI DA TOCCARE E ANALIZZARE**



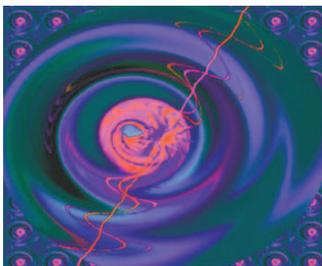
Per questo laboratorio è stata allestita nei locali della vicina associazione "Il capitello perduto" una mostra-raccolta di vecchi oggetti in disuso, emersi dal nostro recente passato (RebusLab). Si tratta di reperti del nostro mondo contadino, ma non solamente. Molti di questi affondano le loro radici in un passato remotissimo e riguardano le modalità attraverso cui l'umanità è storicamente entrata in relazione con gli elementi considerati primordiali: la terra, l'acqua, il fuoco, l'aria. L'interrogazione di tali fonti, incrociata con la ricerca su alcuni volumi della biblioteca, consente di avere molte conoscenze indirette sul passato e di istituire elementi di confronto con il presente. La presenza fisica della fonte storica attribuisce grande immediatezza all'attività e facilita l'interesse per la ricerca storica, a scuola e in biblioteca.



### **4.2 LA NOSTRA STORIA NELLA CANZONE FOLK E POP**



Un'attività di laboratorio nella quale valorizzare la vista e l'udito quali sensi attraverso cui rendere più immediato lo studio della storia, a scapito del tradizionale dominio eccessivo della parola scritta. Con i canti popolari e gli scatti degli Alinari si può ripercorrere centocinquanta anni di storia italiana.



### 4.3 PAESAGGI SONORI: MUSICHE DA ASCOLTARE E VEDERE



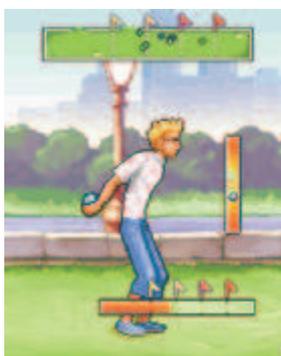
La musica è un luogo da attraversare con attenzione e rispetto. Ci sono dei tracciati e dei segni molto chiari, ma nello stesso tempo poco visibili, che ci guidano nella comprensione e nell'ammirazione di splendidi paesaggi sonori. La metafora dell'esplorazione e la semplice associazione tra immagini e musica sono il punto di partenza per l'osservazione dei piccoli e grandi universi musicali racchiusi nei brani del repertorio classico e contemporaneo. Il laboratorio propone essenzialmente una guida semplice ma sicura negli ascolti e nelle attività pratiche con il materiale sonoro, dalla scomposizione e ricomposizione di una pagina di musica all'associazione di musiche ad immagini e a situazioni descrittive e narrative.



### 4.4 ORTO IN CONDOTTA



Per avvicinare i giovani ad una delle più antiche espressioni del rapporto uomo-ambiente, l'orticoltura, facendo capire che l'essere umano vive perché l'ambiente che lo circonda gli fornisce tutti gli elementi di cui ha bisogno e di conseguenza deve rispettare ed usare in maniera corretta tutte le risorse che la natura gli offre. Si prevedono **due incontri** per ogni classe che intende aderire. Nella prima parte della mattinata studio teorico sui libri della biblioteca a proposito di alimenti e tecniche agricole (tradizionali e moderne), nella seconda attività pratica: preparare il terreno, seminare, trapiantare, innaffiare, controllare in maniera naturale i parassiti (a seconda del periodo). Si prevede un momento finale per raccogliere e mangiare insieme. Uno spazio opportuno si intende dare allo studio e alla diffusione di importanti varietà locali di piante da frutto e di ortaggi oggi a rischio di scomparsa. Sull'area, accanto alla biblioteca, si intende piantare nuovi alberi (in aggiunta agli attuali), in collaborazione con le classi che lo desiderano.



### 4.5 GIOCHI E SPORT VECCHI E NUOVI



Un contributo per un punto di vista "contro corrente" dello sport, visto e sperimentato in una dimensione storica. Dopo una introduzione sulla evoluzione nel tempo dei giochi con la palla, si

“assaggeranno” alcuni giochi poco comuni d'altri tempi. Uno spazio più ampio, con la collaborazione di un esperto, sarà dedicato al gioco delle bocce.



## **4.6 STORIA E STORIE DI VINO**



Come gli anni scorsi si ripropone un'attività che si svolge a Bibliolab e in alcuni locali vicini, organizzata e finanziata dall'Ecomuseo Basso Monferrato. Esperti, enologi e archeologi seguono i ragazzi nella produzione del vino e ne raccontano le vicende storiche. Iscrizioni presso la segreteria dell'Ecomuseo.

---

## **PER LA DIFESA DELLA MEMORIA DEL PASSATO**

### **(IN VISTA DI URGENZE FUTURE)**

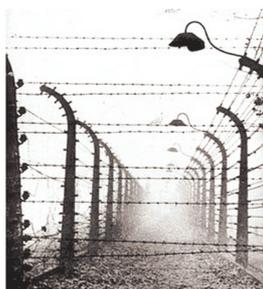
---



## **5.1 STORIE DI RAGAZZI DEL NOVECENTO**



Libri di memorie, diari, romanzi di carattere storico. Per sapere che esiste anche il racconto dei protagonisti, la memoria di fatti fondanti per la nostra attuale società. Ovviamente il punto di partenza sarà costituito da testimonianze di carattere locale. Gli allievi sono seduti in circolo, su una parete si proiettano immagini. Si legge per un'ora circa. Segue una attività di ricerca sugli scaffali della biblioteca e poi un'attività produttiva, di drammatizzazione o di scrittura creativa.



## **5.2 FILM E LIBRI SULLA SHOAH**



Dopo una breve introduzione ricerche guidate sugli scaffali della biblioteca di libri di storia, memorialistica, romanzi su prigionia, persecuzioni, lager, shoah. Ovviamente uno spazio di rilievo è dato alle testimonianze di carattere locale. Nella seconda parte della mattinata segue la proiezione di un film o di più spezzoni su grande schermo.



### 5.3 FILM E LIBRI SULLA RESISTENZA



Proiezione del documentario di Mario Benotto "La guerra in Valtriverna", con presenza dell'autore. Sono raccontati, attraverso numerose interviste a testimoni, gli anni della seconda guerra mondiale così come sono stati vissuti dai protagonisti sulle nostre colline. Segue un'attività di ricerca sui libri della biblioteca e su altri spezzoni di film dedicati al tema.



### 5.4 SULLE STRADE DELLA STORIA



Passeggiata nei dintorni per osservare e analizzare il paesaggio e per andare alla ricerca di tracce storiche significative, degli eventi più remoti, della vita contadina, ecc. Durante la passeggiata si analizzerà il paesaggio e si leggeranno brani di libri posseduti dalla biblioteca.

---

## PER SPERIMENTARE LE NUOVE TECNOLOGIE

---

### MULTIMEDIALI

---



### 6.1 LA BANCA DELLA MEMORIA ON LINE



Difendere la Memoria significa anche riscoprire il fascino del racconto in prima persona. Attraverso un percorso che indaga i meccanismi dei ricordi e il piacere di raccontare o scrivere i propri ricordi, i ragazzi rifletteranno sul significato e l'importanza memoria degli anziani, di quelli che "c'erano" quando accadevano i fatti della Storia e che potranno raccontare la loro adolescenza o un certo episodio significativo. Il mezzo scelto è il video, che verrà caricato e condiviso sul sito "La Banca della memoria", perché "Internet è il media dei giovani, ovvero di coloro che sono i destinatari della memoria e i custodi dell'esperienza" ([www.bancadellamemoria.it](http://www.bancadellamemoria.it)).

La partecipazione di più classi permetterà, attraverso la piattaforma Bibliolab, lo scambio e il commento dei propri ricordi e la costruzione collettiva di uno o più questionari di intervista, utili per la raccolta delle esperienze di vita di uno o più testimoni nati prima del 1940.

## PER LA FORMAZIONE

### DEGLI INSEGNANTI



#### 7.1 INTRODUZIONE AI PROGRAMMI FREE E OPEN SOURCE



Oggi il software libero, che non richiede il pagamento di una licenza, gode di una certa popolarità, ma spesso non è sufficientemente conosciuto e installato sui nostri computer. Un breve corso (3 - 4 incontri) su sistemi operativi e applicativi liberi può aiutarci a rendere più efficaci (oltre che meno costosi) i nostri laboratori informatici.



#### 7.2 FORMAZIONE ALL'USO DEI PERCORSI BIBLIOLAB



Si propone un breve corso (2 incontri) dedicato agli insegnanti che desiderano essere autonomi nella pratica dei percorsi didattici che si svolgono in biblioteca. Non è sempre facile trovare personale (spesso su base volontaria) che svolga i vari laboratori e d'altronde riteniamo importante che materiali didattici e competenze si trasferiscano e si mantengano nel tempo. Si presenterà anche il sito e si illustreranno i possibili utilizzi.

#### PER CONTATTI E RICHIESTE DI INFORMAZIONI:

<b>FULVIA GRAZIANO</b>	Villafranca 0141 943100	fulvia.graziano@istruzione.it
<b>EZIO PAVIA</b>	0141943911 / 3339758018	ezio.pavia@yahoo.it
<b>ROSANGELA MOSSINO</b>		m.rosangela@alice.it
<b>ANNA BOCCHIO</b>	Villafranca medie	scarabocchio68@libero.it
<b>ENRICA LAVAZZA</b>	Villafranca medie	enrica.lavazza@tin.it
<b>PAOLO TESSIORE</b>	Villanova 0141 948238	paolotessio@tiscali.it
<b>PATRIZIA VAYOLA</b>	(per il sito Bibliolab)	patrizia.vayola@yahoo.it
<b>SITO BIBLIOLAB</b>	<a href="http://www.bibliolab.it">http://www.bibliolab.it</a>	bibliolab@email.it

## BIBLIOLAB: PRENOTAZIONE ATTIVITA' 2008

Scuola .....

	classi (+ numero allievi)	insegnanti
<b>1.1 Bibliopoli</b>		
<b>1.2.1 Dai libri di Roald Dahl</b>		
<b>1.2.2 Fiabe dal mondo</b>		
<b>1.2.3 Fantastici personaggi</b>		
<b>1.2.4 Storie di gatti</b>		
<b>1.3 Giornata della fantasia</b>		
<b>2.1 Dalle notizie ai giornali</b>		
<b>2.2 In cerca di informazioni</b>		
<b>2.3.1 Dai graffiti al computer</b>		
<b>2.3.2 La storia del cioccolato</b>		
<b>2.3.3 I manifesti nella storia</b>		
<b>2.3.4 Mondi d'acqua</b>		
<b>2.3.5 Alimentazione e agricoltura</b>		
<b>2.3.6 Le strade nella storia</b>		
<b>3.1 M'illumino di meno: consumi, energia, clima</b>		
<b>3.2 Natura e paesaggio</b>		
<b>3.3 Giochiamo con l'acqua</b>		
<b>4.1 Antichi oggetti da toccare e analizzare</b>		
<b>4.2 La nostra storia nella canzone folk e pop</b>		
<b>4.3 Paesaggi sonori. Musiche da vedere</b>		
<b>4.4 Orto in condotta</b>		
<b>4.5 Giochi e sport vecchi e nuovi</b>		
<b>4.6 Storia e storie di vino</b>		
<b>5.1 Storie di ragazzi del Novecento</b>		
<b>5.2 Film e libri sulla shoah</b>		
<b>5.3 Film e libri sulla resistenza</b>		
<b>5.4 Sulle strade della storia</b>		
<b>6.1 La banca della memoria on line</b>		
<b>7.1 Introduzione ai programmi open source</b>		
<b>7.2 Formazione all'uso dei percorsi Bibliolab</b>		