

Le proposte sono organizzate in quattro aree tematiche. Nella compilazione del modulo di adesione è possibile indicare al massimo due aree.

L'assegnazione dello specifico progetto sarà a cura della biblioteca all'interno di una delle due aree indicate dall'insegnante.

***ARTE:** progetti che utilizzano le arti figurative, plastiche e decorative come linguaggio per arricchire la lettura del testo e/o come metodologia didattica per la realizzazione di un laboratorio con i ragazzi.*

- **Campigli Francesca, QUANTUM (Classi II, III, IV)**

Il tema cardine in cui si muove l'intervento è la grandezza, in termini di profondità e di essenzialità, presente in bambini e bambine. Prendendo spunto da alcune importanti definizioni elaborate da autori e illustratori per l'infanzia (Alemagna e Jeffers in particolare) il progetto si propone come uno spazio circolare di espressione e di riflessione che mette in discussione la formula di palco/attore e platea/pubblico in cui si sperimenta e si ragiona insieme su cosa vuol dire essere bambini e come dialoga il mondo degli adulti con quello dei più piccoli. QUANTUM è un'esperienza artistico-formativa composta da tre tappe: connessione con il luogo e il gruppo attraverso il corpo, narrazione interattiva con la poesia visiva, espressione delle singole sensibilità con il laboratorio. Un compendio di riti collettivi che, in progressione, ci mettono di fronte al fatto che i bambini hanno "mani piccole ma idee grandissime". Il formato della performance sfuma naturalmente in un laboratorio di creazione che si concluderà con un'opera d'arte corale restituita al gruppo in una "galleria a terra".

- **Garuglieri Chiara, LABORATORIO DI FUMETTO, DISEGNO E STORYTELLING**

Il laboratorio propone il tema del fumetto per stimolare i ragazzi a sviluppare la loro naturale predisposizione alla creatività visiva e narrativa, ed è strutturato attraverso metodologie di coinvolgimento attivo e di libera espressione delle loro capacità di inventiva.

Il progetto è stato già proposto da svariati anni presso la Biblioteca e ha sempre ottenuto un ottimo riscontro presso gli alunni e i docenti.

Il Fumetto utilizza un Linguaggio quanto mai interattivo e coinvolgente, grazie al quale l'immaginazione viene stimolata attivamente nella lettura della storia e delle immagini ponendo il lettore in un ruolo attivo di "ricostruzione" dell'immagine sequenziale. Grazie a questo strumento espressivo i ragazzi acquisiscono e padroneggiano abilità di interpretazione e rielaborazione dei contenuti di una immagine; lavorano sui loro testi personali allo scopo di esprimere e indagare la propria interiorità; disegnano la loro storia e mettono su carta una parte della loro emotività permettendo un lavoro di astrazione molto importante nello sviluppo, al pari della narrazione delle fiabe come catarsi emotiva. Il laboratorio si propone di divulgare la forma espressiva del Fumetto

indagandone la natura duplice di Linguaggio e di Arte Visiva capace di unire Letteratura e Immagine in una sola entità comunicativa e artistica; grazie alla sua versatilità, il Fumetto si pone come strumento attraverso il quale trattare tematiche sociali, scolastiche, ambientali, e soprattutto personali.

- **Regola d'arte, PASSAPORTO PER LA BIBLIOTECA**

Il progetto propone un'attività educativa per i bambini della scuola primaria a partire dalla lettura di un brano di un libro. La lettura è finalizzata a evidenziare le possibilità di viaggiare grazie alla lettura. Si passa quindi alla costruzione di "Passaporto" da personalizzare e da completare con le informazioni che i bambini dovranno trovare nella Sala ragazzi o nella Sala giovani.

LUDICA e GIOCO: progetti che attraverso il gioco nelle sue diverse forme (gioco di ruolo, gioco da tavolo, giochi di società e di movimento etc.) intendono promuovere la lettura e valorizzare la biblioteca e la sua sezione giochi.

- **Biblioteca E. Ragonieri, GIOCARE? SI PUO' FARE!**

Il progetto nasce per far scoprire ai ragazzi il mondo dei giochi da tavolo in tutte le loro forme. Non solo un divertimento, ma un modo intelligente per allenare la mente giocando! Attraverso sfide sempre nuove, i partecipanti potranno sviluppare memoria, logica, concentrazione e capacità di riflessione. I giochi diventano anche un'occasione preziosa per imparare a collaborare, rispettare le regole e condividere momenti di socialità. Allo stesso tempo, i ragazzi impareranno a vivere la competizione in modo sano, accettando la vittoria con fair play e la sconfitta come crescita. Un'avventura che unisce divertimento e apprendimento, creando esperienze che lasciano il segno.

Le tipologie di gioco proposte saranno modulate in base all'età dei bambini e alle caratteristiche della classe indicate dall'insegnante.

MUSICA: progetti in cui sia presente l'utilizzo del linguaggio musicale (strumenti dal vivo, canto, sonorizzazioni, ascolto musicale anche in formato audio/video etc) come strumento privilegiato per accompagnare la lettura, per arricchire la trasmissione dei contenuti e/o per far partecipare i ragazzi in modo laboratoriale per la rielaborazione di quanto ascoltato.

- **Scuola di Musica Bruno Bartoletti, LIBRI SONORI. LA GOCCIA D'ACQUA**

La magia della parola unita alla bellezza della musica testi e note si intrecciano al servizio della narrazione. Proponiamo infatti l'ascolto di una classica fiaba di H. C. Andersen, *La goccia d'acqua* musicata al pianoforte dal fiorentino Giuseppe Fricelli. Un'interprete, pianista e attrice, legge la fiaba, accompagnandosi contemporaneamente al piano. La musica talvolta fa da sfondo, talvolta si alterna al parlato, aiutando chi ascolta ad entrare nella storia grazie alla sua potenza evocativa e drammaturgica. Al termine dell'esecuzione si propone la lettura ad alta voce dell'albo illustrato *'Piccoli, molto piccoli, piccolissimi'* (di Kribbel-Krabbel e

Irene Penazzi, Hopi edizioni), testo liberamente ispirato proprio alla fiaba di Andersen. La proposta è pensata ad hoc per i bambini della scuola primaria e facilmente modulabile per utenze di diverse fasce di età e capacità attentive diverse, grazie all'uso di varie strategie utilizzate per facilitare l'ascolto. Possono, infatti essere usati piccoli oggetti, oppure può essere modificato il setting di ascolto, così da rendere l'esperienza più immersiva. Si tratta quindi di una vera e propria esecuzione teatrale, un assaggio della meraviglia che testo e musica possono fare assieme.

SCIENZA E BENESSERE: *progetti che utilizzano le diverse discipline scientifiche (come scienze pure e naturali, informatica, tecnologia, biologia, lingue, discipline per il benessere psicofisico, etc...) come strumento per la presentazione di storie e/o per la realizzazione di un laboratorio interattivo con i ragazzi*

- **Carretti Luisa, MICHELE MORDILIBRI**

Un incontro di promozione della lettura che, a partire dal romanzo Michele Mordilibri, invita bambini e bambine a riflettere sul rapporto tra social media, privacy, consenso e identità digitale. Attraverso la lettura animata di alcuni brani del libro, i partecipanti seguiranno la storia di Michele Cicasco, un ragazzo che si ritrova improvvisamente esposto sui social dai propri genitori, trasformato in un fenomeno virale senza averlo scelto. La vicenda diventa lo spunto per affrontare temi molto vicini all'esperienza dei giovani: la condivisione di immagini online, il rispetto della privacy, il ruolo degli influencer, la ricerca di visibilità e i diritti di chi utilizza il web. La seconda parte dell'incontro si sviluppa in forma laboratoriale: divisi in piccoli gruppi, i partecipanti analizzeranno situazioni ispirate al libro attraverso card tematiche dedicate a parole chiave come consenso, privacy, identità digitale e responsabilità online. Il confronto si concluderà con una restituzione collettiva, favorendo il dialogo, il pensiero critico e la partecipazione attiva.

TEATRO e NARRAZIONE: *progetti che utilizzano tecniche teatrali e performative (uso della voce e del corpo, mimo, movimento espressivo, danza, narrazione, interpretazione etc.) per la presentazione di storie e/o per la realizzazione di un laboratorio interattivo con i ragazzi.*

- **Biblioteca E. Ragionieri, SUL FILO DELLE STORIE**

Sul filo delle storie è un percorso di lettura e creatività rivolto ai bambini del primo ciclo della scuola primaria, pensato per avvicinarli al mondo dei libri e della biblioteca attraverso un'esperienza coinvolgente e partecipata. Il filo, elemento conduttore dell'incontro, diventa simbolo dell'amicizia, dell'unione e dell'accoglienza: un filo che crea legami, avvicina persone diverse e ci aiuta a riconoscere il valore di ciascuno. Un filo può essere sottile o colorato, lungo o corto, può aggrovigliarsi e poi trovare una nuova strada. Allo stesso modo, le storie possono creare fili invisibili tra persone, emozioni, esperienze e mondi diversi. Il filo diventa quindi il simbolo dell'amicizia, dell'unione, dell'accoglienza dell'altro e dell'accettazione di sé, ma anche del legame che si crea tra il bambino, il libro e il gruppo. Dopo una lettura rompighiaccio, seguirà la lettura di albi illustrati proposti con tecniche narrative differenti, capaci di stimolare ascolto, curiosità e partecipazione. Il percorso si concluderà con un laboratorio creativo dedicato al filo: l'attività favorirà l'uso dell'immaginazione e della creatività, rafforzando al tempo stesso la capacità di stare insieme e condividere un'esperienza.

- **Biancalani Lisa, LA NARRAZIONE A TEATRO, TRA LEGGENDE E MITI ORIENTALI CON GIOCHI DI RUOLO, LUCI ED OMBRE E TEATRO DI FIGURA**

Una delle forme più immediata di narrazione è legata al gioco simbolico che ogni bambino e bambina interpreta fin dai primi anni di vita, senza saperlo, rappresentando un ruolo ed entrando nel mondo del c'era una volta. Nel tempo il teatro si è evoluto arrivando a diventare un genere letterario. Quando facciamo avvicinare i/le discenti a questo mondo, spesso dimentichiamo di partire dalle fondamenta, ovvero dalla sua originale forma di narrazione. Per questo analizzeremo alcune tecniche e modalità teatrali quali: il teatro delle Ombre, il gioco di ruolo con travestimento, e il Teatro delle figurine e/o Teatro Mignon.

- **Castaldo Angelo, OGNI LETTORE È UNA NAVE**

Ogni libro è un viaggio e ogni lettore è una nave pronta a salpare verso luoghi ancora inesplorati. Da questa immagine, ispirata al racconto *Il racconto dell'isola sconosciuta* di José Saramago, nasce "Ogni lettore è una nave", un laboratorio di lettura animata e teatro, pensato per promuovere il piacere della lettura attraverso il linguaggio teatrale. Partendo dallo racconto di Saramago, riadattato ai bambini, i partecipanti saranno accompagnati alla scoperta della storia dell'uomo che chiede al Re una nave per cercare un'isola sconosciuta, intraprendendo un viaggio che diventa ricerca di sé, del proprio sguardo sul mondo e del coraggio di immaginare nuovi orizzonti. La narrazione si intreccia con giochi teatrali, attività espressive e momenti di confronto, trasformando la lettura in un'esperienza partecipata. Il libro non sarà soltanto un testo da ascoltare, ma uno spazio da abitare con il corpo, la voce e l'Immaginazione. Il laboratorio intende valorizzare la biblioteca come luogo di scoperta, incontro e crescita, offrendo ai partecipanti l'occasione di sperimentare la lettura come un viaggio personale e condiviso, capace di sviluppare curiosità e consapevolezza. Perché ogni storia apre una rotta diversa e ogni lettore, come una nave, può scegliere il proprio mare.

- **Grisolini Alessandro, LA CATTIVA PRINCIPESSA TURANDOT**

I bambini si troveranno insieme per ascoltare brevemente la storia della Principessa. Poi daremo i ruoli a tutti gli alunni per fare in un'ora la rappresentazione della storia con costumi e trucchi di scena. Viene fornito un breve copione che serve da base per la rappresentazione e vengono spiegati i personaggi, il loro atteggiamento e modo di muoversi e parlare. Mentre proviamo le scene con degli alunni, gli altri si trovano a provare il testo, a truccarsi per le scene o travestirsi per la rappresentazione finale. Faremo una prova generale e poi in scena. Il tutto in 90 minuti. Faremo ascoltare ed useremo le musiche di Puccini per aumentare la drammaticità. Gli indovinelli saranno proposti dai bambini.

- **Il tango delle civiltà APS, MOSTRI, OMBRE E CORAGGIO. QUANDO LA PAURA DIVENTA UN'AVVENTURA**

Attraverso storie, albi illustrati, narrazione e momenti di coinvolgimento del pubblico, con l'utilizzo di tecniche teatrali, il progetto esplora la figura del mostro come metafora delle emozioni che tutti sperimentiamo, con particolare attenzione alla paura. I mostri delle fiabe e della letteratura per l'infanzia diventano strumenti per riconoscere, nominare e trasformare ciò che spaventa. Ogni incontro alterna momenti di lettura espressiva, azione scenica e partecipazione attiva, favorendo il dialogo, l'immaginazione e la condivisione. I bambini sono invitati a osservare come, dietro ogni mostro, possano nascondersi emozioni, fragilità e bisogni, imparando che la paura può essere accolta, raccontata e

superata. La biblioteca si trasforma così in uno spazio sicuro di scoperta, dove la lettura diventa esperienza viva e occasione di crescita emotiva. Il progetto promuove il piacere della lettura, sviluppa competenze relazionali ed emotive e valorizza la biblioteca come luogo di incontro, cultura e benessere, offrendo un'esperienza coinvolgente che unisce teatro, libri e partecipazione.

- **In Fabula APS, NIDI DI NOTE**

L'ascolto rappresenta una delle prime modalità con cui i bambini scoprono e interpretano il mondo. Prima ancora di leggere e scrivere, imparano a riconoscere suoni, ritmi e voci, sviluppando attenzione, immaginazione e capacità di relazione. Da questa riflessione nasce un laboratorio di lettura animata che intreccia narrazione, teatro e stimolazione sensoriale per avvicinare i più piccoli, al piacere della lettura. Il percorso prende avvio dal riadattamento teatrale di *Nidi di note* di Bruno Tognolini. La storia racconta di due fratelli che, stanchi di vivere in un Paese in cui un Re e una Regina stonati hanno privato gli abitanti della possibilità di ascoltare, intraprendono un viaggio alla ricerca di un suono tanto forte quanto dolce, capace di restituire armonia e libertà. Attraverso il racconto, i bambini saranno accompagnati alla scoperta del paesaggio sonoro che li circonda: il silenzio, i rumori del corpo, i suoni prodotti dagli oggetti, quelli della natura e infine la musica. La lettura sarà arricchita da giochi teatrali, esperienze sensoriali e momenti di partecipazione attiva che trasformeranno la narrazione in un'esperienza da vivere con tutto il corpo. Il laboratorio intende promuovere la lettura come esperienza coinvolgente e multisensoriale, stimolando l'ascolto, la curiosità, l'immaginazione e la capacità di riconoscere nei suoni una forma di espressione, comunicazione e scoperta del mondo.

- **Magic Valery & Company (Associazione Culturale), LA GRANDE MAGIA PER BAMBINE E BAMBINI NEI LIBRI PER L'INFANZIA**

Il progetto prende le mosse da un interesse specifico dei bambini per tutto ciò che concerne il magico, in quella fase dello sviluppo cognitivo che il grande pedagogista Jean Piaget definiva fase del "pensiero magico". Esso si basa sulla convinzione che i desideri, pensieri o azioni infantili possano influenzare direttamente la realtà esterna senza una connessione logica o causale. È una delle ragioni non secondarie per la quale i giochi di prestigio affascinano i bambini. L'Illusionista Magic Valery coinvolgerà attivamente le classi in un incontro basato sulla lettura di brani di manuali che trattano della prestigiazione infantile e si soffermerà sulla descrizione di giochi di magia con carte, monete e oggetti facilmente reperibili. Verrà effettuata una lettura animata di brani che trattano la storia della prestigiazione e biografie di prestigiatori illustri, scritti per bambini di quell'età. È un progetto che porta l'attenzione sulla lettura di testi che incuriosiscono i piccoli lettori, illustrati in modo chiaro e dettagliato, un progetto per eccellenza inclusivo, adatto anche a classi in cui sono presenti allievi diversamente abili o stranieri. La magia per bambini parla infatti un linguaggio universale, fatto di parole, ma anche di gesti, di abilità manuali e performative che possono contribuire all'autostima dei bambini. La biblioteca diventa un luogo speciale in cui scoprire libri speciali: quelli che insegnano "come diventare maghi".

- **Neri Michele, GRILLO BEL GRILLO. Novelle e storielline popolari toscane. Narrazione e canto**

Un'occasione per riscoprire un vasto patrimonio di storie della tradizione popolare toscana dalle raccolte di illustri folcloristi e da testi editi da piccoli editori, oltre ad un bagaglio di narrazioni provenienti dalle trascrizioni dei racconti orali e dalla memoria di anziani del Casentino, Valdarno, Mugello, Garfagnana e Amiata.

- **Perrone Antonio, IL SENTIERO PER TORNARE A CASA. UNA LETTURA**

Il sentiero per tornare a casa. Una lettura, è un laboratorio che prevede l'incontro tra persone – bambini, maestre e un attore, un brevissimo percorso di ricerca sulla lettura e, sia pur marginalmente, sul teatro. Il teatro è un'arte e la lettura, lettura ad alta voce, che del teatro è un'attività primaria essenziale, è strumento di conoscenza importante poiché attraverso le modalità del gioco può aprire, rinnovare e stimolare il pensiero e la comunicazione dei ragazzi, allargare le possibilità espressive della persona e, forse, migliorare la comprensione del testo. Il laboratorio di lettura diventa un momento e uno strumento di studio per tutti gli studenti, strumento che apre la possibilità di arricchire e scoprire quali tesori sono nascosti nella lettura e nell'indagine delle storie e nella fattispecie, della fiaba. Il laboratorio quindi è un'occasione per imparare facendo, con la convinzione che l'aspetto più importante risieda nella possibilità di un incontro, di un attraversamento del processo e non nel prodotto finale che è solo un punto nell'ampiezza di un percorso formativo.

- **Solari Ilaria, UN LIBRO, UN VIAGGIO!**

La proposta si baserà su letture ad alta voce animate, espressive e coinvolgenti. I bambini viaggeranno tra storie, personaggi, parole e immagini, esplorando nuovi spazi di lettura attraverso teatro, musica e movimento creativo, stimolando immaginazione, pensiero, creatività, ascolto e condivisione. L'attività si svolgerà presso la Biblioteca Ernesto Ragionieri, valorizzando il libro come strumento di conoscenza e piacere e favorendo la scoperta degli spazi, delle collezioni e dei servizi della biblioteca, promuovendone la frequentazione. Le letture, scelte tra opere di autori riconosciuti della letteratura per l'infanzia, affronteranno temi vicini all'esperienza dei bambini quali amicizia, solidarietà, rispetto delle differenze ed emozioni. Attraverso le storie i bambini saranno accompagnati alla riflessione e al confronto. Dopo la lettura seguirà un momento di dialogo e rielaborazione. I bambini saranno coinvolti in un laboratorio espressivo per trasformare la parola scritta in parola vissuta attraverso corpo, voce, movimento, musica e azioni teatrali. L'esperienza, progettata in un'ottica inclusiva, favorirà la partecipazione attiva di tutti i bambini, compresi quelli non italofofoni, con disabilità, DSA o bisogni comunicativi complessi, valorizzando le diverse modalità espressive e la differenza come risorsa.

- **Teatrombria, LA LEGGENDA DELL'IMPERATORE WU-TI**

Lettura animata dell'antica leggenda dell'imperatore Wut-ti sulla nascita del teatro delle ombre in Cina a seguire un laboratorio creativo sulla costruzione di una sagoma per il teatro delle ombre.

- **Todesca Silvia, PINOCCHIO IN SCENA!**

Il progetto propone un'attività di promozione della lettura rivolta alle classi della scuola primaria, attraverso un percorso che unisce scoperta, ascolto e creatività teatrale. L'esperienza inizierà con una valigia misteriosa contenente alcuni oggetti significativi legati alla storia di Pinocchio. Gli alunni saranno coinvolti nell'osservazione degli oggetti e nella formulazione di ipotesi, cercando di riconoscere il racconto a cui appartengono. Questo momento introduttivo stimolerà curiosità, immaginazione e partecipazione attiva. Seguirà la lettura ad alta voce di alcune pagine di un'edizione di Pinocchio scelta in base all'età degli alunni. La lettura sarà accompagnata da domande e riflessioni per favorire la comprensione della storia, dei personaggi e dei temi principali. La seconda parte del laboratorio sarà dedicata alla rielaborazione creativa del racconto attraverso la messa in scena: i bambini interpreteranno i personaggi incontrati nella storia utilizzando semplici travestimenti e oggetti di scena. Attraverso il gioco teatrale potranno esprimere emozioni, sviluppare collaborazione e vivere il libro in modo diretto e coinvolgente.

- **Zera APS (Associazione culturale), IMMAGINA LEGGENDO**

Il progetto "Immagina leggendo" parte dalla lettura teatralizzata di un testo per l'infanzia: le bambine e i bambini sono guidati in un processo creativo, che stimola l'immaginazione personale e valorizza il proprio mondo interiore. Mediante l'utilizzo di schede didattiche appositamente predisposte, ai partecipanti viene chiesto di sviluppare un proseguimento o una variazione di quello che hanno ascoltato, proponendo nuovi elementi narrativi, in particolare personaggi, che vengono prima disegnati e descritti, e poi narrati e interpretati in una sorta di messa in scena condivisa, mettendo così in gioco differenti linguaggi espressivi. L'attività valorizza la lettura di un libro come innesco di un processo immaginativo, soggettivo e autonomo, che rende il lettore protagonista attivo e quindi creativo. Il processo che vede la trasformazione di un libro, sia scritto che disegnato, in una rappresentazione teatralizzata, viene spiegato durante l'incontro per valorizzare la potenzialità dei libri, per collegare linguaggi espressivi differenti, oltre che per stimolare la pratica dei bambini col linguaggio teatrale. I testi scelti sono quelli dell'autore e disegnatore Simone Frasca, col quale ZERA collabora da diversi anni per la realizzazione di spettacoli teatrali sulle avventure di Bruno lo Zozzo e Zia Natale. In base all'età dei partecipanti e alle caratteristiche specifiche della classe, con particolare attenzione all'inclusione e alla partecipazione attiva di tutte e tutti, viene scelto il libro da cui partire e la scheda didattica usata.