



SO-STARE FRA LE STORIE

SCUOLA SECONDARIA



BIBLIOTECA
ERNESTO
RAGIONIERI

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.

- **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 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.

- **Trallori Fabrizio, RACCONTARE PER IMMAGINI**

"Raccontare per immagini" vuole affrontare alcuni eventi storici o ormai entrati a far parte della cultura generale attraverso il confronto tra parola ed immagini: arazzi, libri miniati, pittura vascolare, affreschi... L'argomento della lezione, previo accordo con gli insegnanti sarà naturalmente legato ai diversi programmi didattici delle classi. Attraverso la lettura ad alta voce di alcune pagine delle opere scelte si vuole mettere a confronto la storia raccontata con la parola a quella raccontata dalle immagini recuperando, tra l'altro, anche il ruolo del fumetto e del gioco. Per le classi prime si tratterà il mondo della cavalleria medievale, per le classi seconde il mondo tra storia e mito dell'Odissea, per le classi terze la comunicazione per immagini attraverso la propaganda politica ed economica della prima metà del XX secolo (libri, cinema, fumetti, giochi, cartoons...).

***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 descritta dagli insegnanti.

***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. GIOIA E FRATELLANZA: L'INNO EUROPEO DI BEETHOVEN**

Nel 2027 si celebra il bicentenario della morte di Ludwig van Beethoven. Il ruolo di questo grande genio nello sviluppo della nostra civiltà è stato enorme, e non è un caso che la comunità europea abbia scelto di essere rappresentata musicalmente da una delle sue composizioni più significative.

Questo progetto vuole essere un'occasione di riflessione su alcuni aspetti della musica che caratterizzano la civiltà europea e la distinguono da altre civiltà, e su quanto l'opera di Beethoven sia stata fondamentale in questo particolare sviluppo che ha portato la musica a essere un linguaggio "assoluto" e autosufficiente, nonché veicolo di valori e ideali.

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.*

- **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, NOSTOI. Il racconto degli eroi**

I miti continuano a parlare al presente perché raccontano emozioni, scelte e conflitti che appartengono ancora all'esperienza umana. Da questa idea nasce "Nostoi – Il racconto degli eroi", un percorso di lettura animata e narrazione teatrale rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, dedicato ai grandi protagonisti della guerra di Troia e ai loro difficili ritorni. Attraverso il linguaggio del teatro, il laboratorio accompagnerà i ragazzi alla scoperta delle storie di Ulisse, Agamennone e di altri eroi che, dopo la caduta di Troia, affrontano viaggi, prove e destini profondamente diversi. Le vicende narrate prenderanno spunto dai poemi omerici e dalla tradizione del ciclo epico, restituendo ai partecipanti un affresco ricco di avventura, coraggio, perdita e desiderio di ritrovare la propria casa. La narrazione sarà arricchita da interpretazione teatrale, letture, immagini evocative e momenti di dialogo, trasformando il racconto in un'esperienza partecipata. Il laboratorio offrirà l'occasione di riflettere sul significato del viaggio, della memoria e dell'identità, mostrando come il mito continui a fornire strumenti per comprendere il presente. L'obiettivo è avvicinare i giovani lettori ai grandi classici attraverso un'esperienza coinvolgente, capace di coniugare lettura, immaginazione e teatro, valorizzando la biblioteca come luogo di incontro, scoperta e trasmissione del patrimonio culturale.

- **Grisolini Alessandro, MARCOVALDO**

Il progetto Marcovaldo prende ispirazione dal libro di Italo Calvino, Marcovaldo ovvero Le stagioni in città che comprende una raccolta di venti novelle, pubblicato negli anni 60, all'epoca del boom economico. Ogni novella è dedicata a una stagione, quindi il ciclo delle quattro stagioni si ripete cinque volte. Tutte le novelle hanno per protagonista Marcovaldo, un uomo semplice, padre di sei figli, che lavora come manovale per una ditta non meglio specificata di una città industriale del nord Italia. La famiglia di Marcovaldo vive prima in un seminterrato (due stanzette), poi in una mansarda; anche se migliora la propria condizione, è ancora lontana dal condurre una vita confortevole. Marcovaldo è un uomo sensibile, ingenuo e malinconico che cerca costantemente un avvicinamento con la natura in città. Ogni tentativo di Marcovaldo di trovare un rapporto autentico con la natura si conclude in un fallimento tragicomico. La natura cittadina si rivela finta, inquinata o ostile, lasciando il protagonista sempre povero e isolato, ma pronto a sperare di nuovo. Questo insieme di racconti

unisce aspetti fiabeschi e ironia per affrontare temi e problematiche attuali: la vita caotica in città, l'urbanizzazione senza razionalità ed ordine, l'industrializzazione crescente, il mondo naturale e la povertà delle fasce più basse della popolazione, la difficoltà dei rapporti umani ed interpersonali. I ragazzi verranno divisi in 4 gruppi rappresentanti le quattro stagioni. Ogni gruppo riceve un racconto di Calvino senza la parte finale. Gli studenti devono preparare la rappresentazione del racconto creando il loro finale e presentando la drammatizzazione ai compagni.

- **Il tango delle civiltà APS, GLI SGUARDI DEGLI ARCANI. Un viaggio teatrale tra lettura, domande e immagini a partire da "La favola dei Tarocchi" e "Il meraviglioso viaggio di Chisono"**

Il laboratorio propone un'esperienza di promozione della lettura attraverso il teatro di narrazione, a partire da La favola dei Tarocchi o il meraviglioso viaggio di Chisono.

Attraverso la lettura ad alta voce di alcuni brani del libro, i ragazzi vengono accompagnati nel viaggio di Chisono e incontrano gli Arcani come figure capaci di offrire diversi sguardi sul mondo. Ogni Arcano porta con sé una domanda: una possibilità di riflessione sul cammino di crescita, sulle scelte, sulle paure e sui desideri che accompagnano ogni viaggio. Dopo la lettura, i partecipanti lavorano in piccoli gruppi per esplorare una delle domande degli Arcani e trasformarla in una creazione teatrale. Attraverso immagini viventi, voce, corpo e un oggetto simbolico, i ragazzi costruiscono brevi quadri scenici capaci di dare forma al senso dell'incontro.

L'oggetto diventa una traccia del viaggio: un elemento scelto per evocare il significato dell'Arcano e accompagnare la narrazione. Il laboratorio si conclude con una restituzione condivisa dei lavori, creando una piccola mappa teatrale degli incontri di Chisono e dei diversi punti di vista che gli Arcani offrono ai lettori.

- **In Fabula APS, SGUARDI. Parole che includono**

Le parole non sono semplici strumenti di comunicazione. Danno forma al pensiero, costruiscono relazioni, raccontano chi siamo e influenzano il modo in cui guardiamo gli altri. Possono creare ponti o distanze, accogliere o escludere. Negli ultimi anni il tema del linguaggio inclusivo è entrato nel dibattito pubblico, spesso generando contrapposizioni. Prima ancora di chiedersi quali parole usare, è importante comprenderne il valore e il potere. Da questa riflessione nasce "Sguardi – Parole che includono", un laboratorio di 1 ora e 30 minuti rivolto alle classi della scuola secondaria di primo grado. Il percorso prende avvio dalla storia di Helen Keller e della sua insegnante Anne Sullivan, protagoniste dello spettacolo Hellen e Hanne prodotto da InFabula. Attraverso il loro incontro, gli studenti scopriranno come il linguaggio renda possibile la conoscenza, l'autonomia, la relazione con gli altri e la costruzione della propria identità. Attraverso attività partecipative, giochi teatrali e momenti di confronto, il laboratorio inviterà i ragazzi e le ragazze a riflettere sul significato delle parole, sulla responsabilità del loro utilizzo e sul valore di una comunicazione capace di riconoscere e rispettare le differenze. L'obiettivo non è indicare un vocabolario "giusto", ma sviluppare uno sguardo più consapevole sul linguaggio come strumento di relazione, inclusione e cittadinanza.

- **Neri Michele, ORLANDO E ANGELICA. Le disavventure di un cavaliere**

Avvicinamento all'epica cavalleresca tramite la proposta, in un linguaggio accessibile e calibrato, ai poemi di Matteo Maria Boiardo e Ludovico Ariosto. A testi in prosa, di autori differenti, che hanno raccontato le gesta fantastiche ed avvincenti di tanti personaggi, con avventure straordinarie, riprese e riproposte sia in romanzi e racconti, che in saghe cinematografiche, che nelle graphic novel, fumetti e serie televisive.

- **Perrone Antonio, HANS UND GRETA. UNA LETTURA**

Hans und Greta. Una lettura, è un laboratorio che prevede l'incontro tra persone – ragazze e ragazzi, professoressa e professori, ed un attore - in uno spazio, nel nostro caso la Biblioteca E. Ragionieri di Sesto Fiorentino. Il pretesto sarà una nota fiaba dei fratelli Grimm, Hansel e Gretel, nella riscrittura di Neil Gaiman, illustrata da Lorenzo Mattotti, edita da Orecchio Acerbo. Vorrei offrire un brevissimo percorso di ricerca sulla lettura e, sia pur marginalmente, sul teatro. Il laboratorio 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. Il laboratorio prevede la creazione di un piccolo testo ispirato dalla fiaba. Il testo potrà ricalcare alcuni dialoghi, o "pensieri", dei personaggi o spostarsi di lato rispetto alla vicenda centrale per coglierne la loro quotidianità. Cosa fanno i personaggi mentre non si parla di loro?

- **Quelli del Bazar, INSIEME SI PUÒ**

Sono tantissimi i ragazzi che hanno difficoltà di lettura e per questo rinunciano ai libri. Il problema della lettura non può essere delegato soltanto alle famiglie, altrimenti non si cambia lo status quo: chi proviene da un contesto culturale privilegiato finirà per aver maggior successo scolastico rispetto a chi proviene da situazioni di povertà educativa. La lettura ad alta voce incentiva il coinvolgimento dei ragazzi lettori più "deboli", portandoli a beneficiare sia del piacere dei libri, sia dei vantaggi cognitivi della lettura stessa. La lettura ad alta voce non è solo promozione della lettura, ma è anche prevenzione della dispersione scolastica e strumento di democrazia cognitiva.

Testi utilizzati:

"Noi Siamo Tempesta" di Michela Murgia: 16 racconti basati su eventi storici realmente accaduti la cui caratteristica è che non esiste un eroe solitario che "salva" gli altri ma il cambiamento avviene ad opera di tante persone che condividono uno stesso percorso.

"La Topastra" di Stefano Benni: un racconto ironico sull'umanità e sulla nostra società dalla prospettiva di una topolina, che risalta la necessità di metterci dalla parte degli sconfitti.

- **Solari Ilaria, UN LIBRO, UN'ESPERIENZA!**

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 italofoni, 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 cinese dell'Imperatore Wu-Ti che narra le origini del teatro delle ombre. A seguire giochi individuali e di gruppo sulle ombre.

- **Todesca Silvia, DENTRO LA STORIA: IL PROCESSO A PINOCCHIO**

Il progetto propone un percorso di lettura e rielaborazione creativa rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado, utilizzando il personaggio di Pinocchio come occasione per riflettere su scelte, responsabilità, errori e crescita personale. L'attività prenderà avvio con una valigia contenente alcuni oggetti simbolici legati alla storia di Pinocchio. Gli studenti saranno coinvolti nell'osservazione e nell'interpretazione degli oggetti, individuando collegamenti con il racconto e attivando conoscenze e curiosità. Seguirà la lettura di alcuni brani scelti dell'opera di Collodi, con particolare attenzione ai momenti della storia che permettono di analizzare il comportamento e le decisioni del protagonista. La parte centrale del laboratorio sarà dedicata alla simulazione di un vero e proprio "processo a Pinocchio": gli studenti assumeranno i ruoli di giudici, avvocati, testimoni e accusatori, portando argomentazioni a favore o contro il protagonista e riflettendo sulle sue azioni. Attraverso il dibattito teatrale i ragazzi saranno stimolati a sviluppare capacità di analisi, espressione orale, ascolto e confronto.