



Istituto Comprensivo di Zelo Buon Persico – Scuola Secondaria I° “C. Cattaneo”

Mondo
un viaggio affascinante

Libro

Titolo del progetto = Progetto Biblioteca '09: SCUOLA ... IN GIOCO . Sfide letterarie e non per conquistare i trofei delle classi Prime, Seconde, Terze.

Anno di realizzazione = Il Progetto Biblioteca della nostra scuola nasce con il nome di “Mondo libro: un viaggio affascinante” nell’Anno Scolastico 1995/1996. E’ stato replicato per molti anni consecutivi, rispettandone l’ossatura e modificandone di volta in volta i contenuti. Ha subito un “ridimensionamento” negli anni scorsi per svariati motivi ed è stato ripreso, con gli adattamenti necessari alla sua attualizzazione, nell’anno scolastico 2007/2008. L’edizione di quest’anno è stata intitolata “Scuola..in gioco – Olimpiadi di Istituto”. Si è scelto come periodo di svolgimento la settimana a cavallo del 23 Aprile, Giornata Mondiale del Libro e del Diritto d’Autore voluta dall’UNESCO.

In precedenza, dall’inizio dell’Anno Scolastico la Biblioteca è stata regolarmente aperta al prestito; nel mese di Dicembre è stata allestita una Mostra delle ultime novità acquistate, perché gli alunni potessero vedere concretamente, oltre che tramite catalogo, tutte le novità presenti e disponibili alla lettura.



Coinvolgimento = Sono state coinvolte tutte le classi e tutti i corsi (4 corsi per un totale di circa 290 alunni). A differenza dell’anno scorso, sono stati coinvolti tutti i docenti: l’orario di servizio è stata modificato per poter effettuare tornei per classi parallele. Il coinvolgimento sul **territorio** ha riguardato una collaborazione, anche questa ultradecennale, con la Libreria del Sole di Lodi, che si è prestata ad allestire una Mostra Mercato di testi in gran parte dedicati ai ragazzi presso la nostra Scuola. Quest’anno poi sono stati coinvolti gli Amministratori locali dei Comuni del bacino di utenza della scuola (Sindaci ed Assessori) e degli “Esperti”, quali il Bibliotecario del Comune di Melegnano ed uno studente dell’Istituto Superiore di Design di Milano: tutti hanno fatto parte della Giuria che ha selezionato i prodotti finali delle classi. Sono stati anche coinvolte parzialmente le famiglie degli alunni, in quanto all’interno della mostra mercato è stata allestita una mini-sezione dedicata agli adulti.





Finalità = Il progetto parte dalla convinzione che l'educazione alla lettura sia uno dei principali obiettivi formativi della scuola, anche nell'odierna realtà multimediale ed ha come finalità

- il passaggio dalla concezione della Lettura intesa come Dovere scolastico alla Lettura intesa come Piacere
- la formazione di lettori autonomi e consapevoli.

Obiettivi =

- Stimolare curiosità - creatività, sviluppare la cooperazione, passare dal gioco all'impegno gratificante
- sviluppare il gusto per la lettura, nella convinzione che c'è un libro "giusto" per ogni lettore

Contenuti = Sono state sospese le normali attività scolastiche e le classi si sono sfidate in tornei sportivi e letterari che, attraverso una fase eliminatória ed il conseguimento di punteggi, hanno portato alla designazione della classe vincitrice. (una Prima, una Seconda, una Terza.)

Punto fondamentale di questi tornei è stata la partecipazione di TUTTI GLI ALUNNI di ogni singola classe, che si sono cimentati nelle gare individualmente come rappresentanti della propria squadra. Volutamente non si sono scelti "i migliori", perché ciascuno fosse protagonista e si sviluppasse lo spirito di gruppo.

Il Concorso, caratteristica costante di questo progetto, quest'anno è stato la prova finale del torneo : le classi prime hanno elaborato il finale di una storia attraverso la realizzazione di un fumetto; le classi seconde hanno inventato e drammatizzato il finale de "Il fantasma di Canterville", di O.Wilde; le classi terze , dopo un'eliminatória interna, si sono misurate con la lettura espressiva.





Come sempre ci sono state attività comuni a tutte le classi:

- ❑ Apertura della Biblioteca Scolastica per l'intera settimana per agevolare la lettura individuale (gli alunni sono iscritti mediante tesseramento alla biblioteca scolastica, che è gestita informaticamente) ;
- ❑ Visita a turni regolamentati di tutte le classi della Mostra Mercato;
- ❑ Visione di film tratti da libri; confronto dei linguaggi espressivi. Le proposte sono state differenziate per le classi prime e terze. Le classi seconde sono state invece spettatrici-attrici di uno spettacolo di improvvisazione teatrale.
- ❑ Esibizione finale dei lavori prodotti e delle attività realizzate davanti alla Giuria ed al pubblico dei coetanei.



Esiti = Tutti i ragazzi si sono messi in gioco con sana competitività ed hanno collaborato divertendosi. Hanno coinvolto le famiglie nell'acquisto di testi e nella organizzazione delle varie attività (ad esempio, nella creazione di striscioni e nella realizzazione di oggetti necessari alla messa in scena teatrale). Molto significativo è stato poi constatare come, avendo proposto per le sfide letterarie brani dei Classici della Letteratura per ragazzi tratti dalle Antologie scolastiche, alcuni alunni abbiano acquistato nella Mostra Mercato proprio quei testi, per la curiosità sviluppata in proposito.

E' stato anche sottoposto agli alunni un questionario di Valutazione finale.



La referente per la scuola secondaria di I Grado

Giovanna Falcone



- Allegati** 1. Questionario di rilevazione finale
2. Quadro orario

Allegato 1. Questionario

QUESTIONARIO DI RILEVAZIONE FINALE

1. L'esperienza della "Scuola in gioco"- olimpiadi di Istituto è stata utile ed interessante?

Se sì, perché?-----

Se no, perché?-----

2. Qual è l'attività che ti è piaciuta di più? Perché?-----

3. Cosa hai imparato da questa esperienza? -----

4. Secondo te, c'è qualcosa che non ha "funzionato"? perché?-----

5. Pensi che questa esperienza possa essere riproposta il prossimo anno?-----

6. Cosa proporresti per migliorare le Olimpiadi di istituto? -----

Zelo B.P., 24 Aprile 2009

Allegato 2. Quadro orario

ORARIO OLIMPIADI ISTITUTO

	MERCOLEDI' 22 Aprile		GIOVEDI' 23 Aprile		VENERDI' 24 Aprile	
8,15- 9,45	Classi I	Gioco palestra scuola	Classi I	Gioco palestra comunale	Classi I	Visita mercatino
	Classi II	Gioco lettura aula magna / sala prof	Classi II	Gioco palestra scuola	Classi II	Gioco palestra scuola
	Classi III	Gioco palestra comunale	Classi III	Film	Classi III	Gioco palestra comunale
9,45 – 11,15	Classi I	Gioco lettura aula magna / sala prof	Classi I	Lettura in classe	Classi I	Gioco palestra scuola
	Classi II	teatro	Classi II	Lettura in classe	Classi II	Lettura in classe
	Classi III	Lettura in classe	Classi III	Gioco palestra scuola	Classi III	Gioco lettura aula magna / sala prof
11,15 – 11,30	INTERVALLO		INTERVALLO		INTERVALLO	
11,30 – 13,00 (13,30)	Classi I	Film	Classi I	Gioco palestra scuola	Classi I	Premiazioni
	Classi II	Visita mercatino	Classi II	Gioco palestra comunale	Classi II	
	Classi III	Gioco palestra scuola	Classi III	Visita mercatino	Classi III	