

## **La lettura nella scuola primaria**

Tra narrazione, testo e gioco

La lettura animata nelle età dell'infanzia, quando la capacità di apprendimento è al suo apice, ha come scopo principale quello di lavorare con le identità in divenire dei bambini e con gli strumenti e le situazioni espressivo-creative capaci di raccontarle.

Ogni incontro prevede, oltre alla lettura e al racconto da parte dell'animatore, un laboratorio, che utilizza scrittura e/o immagini. Questo momento dell'incontro si concretizza attraverso la produzione di elaborati che hanno un duplice scopo: fungere da memoria "storica" dell'incontro ed aprirsi nel tempo a nuovi eventuali sviluppi creativi.

## ***Orme parlanti***

In tutti i luoghi vive una memoria strutturata in almeno tre livelli: quella storica legata alla toponomastica; quella generazionale legata alla vita di chi li percorre; infine, una memoria in divenire fatta di narrazioni estemporanee, di piccoli eventi facilmente dimenticati e patrimonio individuale, di una sensibilità gelosamente custodita da ognuno di noi. La motivazione alla base del progetto è quindi la necessità di raccontarsi -e far raccontare- attraverso le storie delle strade e dei luoghi significativi di città e paesi.

### **Scopo:**

Promuovere la scoperta e la conoscenza dei luoghi della città attraverso percorsi narrativi che integrino la memoria storica del luogo con la memoria individuale dei giovani partecipanti

### **Obiettivi:**

1. Promuovere e stimolare la conoscenza dei luoghi della città attraverso percorsi di lettura basati su documenti storici e narrativi.
2. Puntare sul coinvolgimento dei partecipanti, interpellando costantemente le loro storie ed esperienze.
3. Promuovere un rapporto di osmosi tra la lettura e gli spazi, stimolando così la curiosità per l'uno attraverso la conoscenza dell'altro.
4. Facilitare la creazione di elaborati del gruppo, memoria storica del percorso svolto e prodotto della contaminazione narrativa tra luogo e fruitore.

## ***Lupi per tutti i gusti***

Perché il nostro immaginario deve essere pervaso soltanto dallo stereotipo del "grosso lupo cattivo"? Nella contemporanea narrativa per ragazzi esistono lupi di tutte le dimensioni e dal carattere più svariato: timidi e imbranati, sfortunati e sbeffeggiati, casalinghi e premurosi... Nascono per contrapposizione all'originale, protagonisti della riscrittura della fiaba classica, in cui si parte dal conosciuto per ribaltarlo con spirito ludico: Cappuccetto Rosso, I tre porcellini e tanti altri racconti si alternano facendo solo da sfondo a nuove storie.

### **Scopo:**

L'iniziativa nasce con lo scopo di promuovere la narrativa e avvicinare i bambini a una lettura alternativa e creativa del patrimonio fiabesco.

### **Obiettivi:**

1. Invitare i bambini a osservare da più punti di vista le fiabe classiche, sia nella forma tradizionale che nelle riscritture.
2. Stimolare l'improvvisazione di ulteriori e diverse storie che ripercorrano comunque l'itinerario della fiaba.
3. Sviluppare le capacità dialettiche e grafiche del bambino.

## ***Fumettopoli*** **Storie in vignetta**

Il fumetto è un linguaggio complesso, che si collega, per alcuni aspetti, al codice filmico e a quello televisivo. Si compone di testi e immagini la cui interpretazione non può prescindere dalla conoscenza di alcune nozioni di base: le strisce, la vignetta, i *balloons*, le appoggiature, il rapporto immagine/parola, le linee cinetiche, le onomatopee.

### **Scopo:**

L'iniziativa nasce con lo scopo di far acquisire a bambini e ragazzi una buona padronanza - sia nella lettura che nell'invenzione personale - del linguaggio dei fumetti.

### **Obiettivi:**

1. Trasmettere alcune nozioni di base sul fumetto attraverso la lettura diretta di racconti.
2. Prospettare la possibilità di narrare, oltre che con le parole, anche attraverso le immagini.
3. Proporre la possibilità di essere autori di fumetti anziché soltanto lettori.

## ***Indagine fra le pagine***

Un libro scomparso; tracce e piccoli indizi per rintracciarlo nella sua fisicità, nella sua collocazione, nei suoi contenuti. Con l'aiuto di preziosi testimoni: altri libri che hanno in comune con lo scomparso piccole e grandi impronte tutte da scoprire, indagare, ricostruire.

### **Scopo:**

Scoprire e identificare a tutto tondo un libro, rintracciando notizie su forme e contenuti attraverso l'ascolto attivo di altre storie.

### **Obiettivi:**

1. Promuovere un percorso ludico che induca a scoprire e conoscere le numerose potenzialità dei libri.
2. Stimolare la curiosità per la ricerca e l'indagine personale trasmettendo le basi per un *work in progress*.
3. Far conoscere nuove storie, nelle vesti accattivanti di preziose e sibilline informatrici.

## ***Immagini di parole***

Per il secondo ciclo

Attraverso un polveroso album contenente ingiallite fotografie e grazie ad alcuni brandelli di testi scritti, si tenta di ricostruire la vita di un protagonista sbadato quanto smemorato. Amnesio Poesio ha perso ricordi dalla smagliatura della propria rete di memorie e i ragazzi sono chiamati a inventare, ipotizzare, colmare le sue lacune attraverso la suggestione delle immagini e il fascino della parola scritta. Il presente si mescola al passato, si gioca con la propria identità, ci si tuffa in realtà bizzarre...

### **Scopo:**

L'iniziativa nasce con lo scopo di promuovere la lettura e stimolare le capacità creative e narrative dei ragazzi.

### **Obiettivi:**

1. Sviluppare una buona padronanza e consapevolezza della propria fantasia nell'invenzione di storie.
2. Proporre anche la possibilità di una lettura creativa delle immagini fotografiche.
3. Educare al rispetto delle idee e delle posizioni altrui attraverso il lavoro di gruppo.

## ***E il novellar m'è dolce in questo mare***

Per il secondo ciclo

E' un progetto ampio che sfrutta la potenza narrativa di una serie di testi e l'amalgama creativo dei bambini. L'invenzione di storie viene utilizzata come stimolo alla socializzazione e al confronto durante la creazione e la risoluzione di situazioni che vengono fatte vivere a personaggi immaginari.

### **Scopo:**

Coinvolgere i bambini nella lettura di storie che porteranno alla produzione di elaborati che arricchiranno l'offerta formativa della scuola.

### **Obiettivi:**

1. Stimolare la creatività e la socialità attraverso il confronto e la discussione.
2. Avvicinare i bambini e i ragazzi all'esercizio della narrazione e della scrittura creativa.
3. Stimolare il dialogo fra le differenti intelligenze del gruppo classe.

### **Proposte:**

#### **• Un pozzo di storie**

Una volpe è stata gabbata da un lupo più furbo di lei e adesso si trova in fondo a un pozzo in compagnia di un riflesso di luna scambiato per una forma di cacio. Non potrà far altro che rimuginare sulla sua meschinità, la povera volpe, e tentare di cavarsi d'impiccio inventando delle storie che gli salvino la vita.

#### **• Il gigante che mangiava le storie**

Celluloso è un gigante ingordo di storie tanto che, letteralmente, se le mangia. La sua passione per la carta lo porta a divorare tutti i libri del mondo e allora è davvero un problema perché i racconti spariscono. Ma Celluloso ha in dote anche un grande potere: riesce a proiettare le storie che mangia sui muri delle case e se la sua fame non si placa allora si dovranno inventare sempre nuove storie da fargli mangiare e raccontare.

## ***Il sentiero dei nidi del libro***

Per il secondo ciclo

Entrare in biblioteca e a colpo sicuro trovare il testo che stiamo cercando non è un gioco da ragazzi: vuol dire saper decifrare i misteriosi codici che si trovano sulle costole dei libri. Questo percorso ci porta alla scoperta di una lingua nota in tutto il mondo come CDD, ovvero il "codice decimale Dewey", che ci permetterà di muoverci liberamente sia tra gli scaffali della bibliotechina comunale di San Pancrazio Salentino, sia tra gli infiniti corridoi della National Library di Londra.

### **Scopo:**

Valorizzare la biblioteca pubblica come luogo di apprendimento, ma anche di aggregazione e divertimento.

### **Obiettivi:**

1. Promuovere la biblioteca come luogo di raccolta e catalogazione di testi e di storie.
2. Coinvolgere anche i piccoli non-ancora-lettori attraverso immagini contestuali.
3. Stimolare la curiosità critica dei piccoli lettori nello scoprire le storie nelle storie (storie potenziali da inventare e scrivere).