

SCHEMA TECNICA

1 – Titolo del progetto: IL TOPO DI BIBLIOTECA

Luogo di svolgimento: Biblioteca Comunale di Palermo

2 - Descrizione del progetto: (Finalità generali, obiettivi specifici del progetto, target, attività, risultati previsti)

Il programma, realizzato secondo la metodologia dell’**Interpretazione Culturale**, è indirizzato ai bambini dalla terza alla quinta della scuola primaria e della prima media della scuola secondaria di I livello. È finalizzato ad introdurli al mondo dei libri e della Biblioteca per vie non tradizionali. In questo senso il programma risulta particolarmente adatto ed utilizzabile a fini didattici anche per insegnanti di materie umanistiche.

Durante le fasi di realizzazione del progetto i ragazzi verranno condotti, con l’aiuto di un vero e proprio Topo di Biblioteca, in un’avventura che li avvicinerà al mondo spesso creduto noioso e polveroso della Biblioteca, attraverso un’avventurosa caccia al tesoro e con percorsi di condivisione di gruppo.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- avvicinare i bambini al mondo dei libri;
- far capire ai bambini la funzione di una Biblioteca;
- avvicinarli ad un ambiente di rigore ma che può essere anche divertente;
- responsabilizzarli sul valore dei libri consegnando infine la tessera di Custode della Biblioteca.

3 - Descrizione del tema e delle fasi intorno a cui è costruito il progetto

Il programma “**Il Topo di Biblioteca**” si propone di avvicinare i bambini al mondo dei libri e far capire loro come funzionano le varie fasi di accesso ad un libro pubblico.

I bambini non vengono direttamente portati dagli insegnanti in Biblioteca ma, secondo i principi dell’Interpretazione vengono “agganciati” prima in classe. Per questa fase di gancio un vero e proprio Topo busserà alla porta della classe e, in maniera molto buffa, presenterà loro la mappa invecchiata della Biblioteca Comunale di Palermo e soprattutto li inviterà personalmente a visitare la sua Bibliocasa.

Una volta arrivati in Biblioteca i bambini verranno accompagnati per tutto il tempo dal loro amico Topo e scopriranno come ci si comporta dentro una Biblioteca, come ci si registra, come si richiede un libro in consultazione o in prestito. Infine visiteranno la sezione dei libri antichi. Il tutto legato insieme da una caccia al tesoro che li porterà alla fine a diventare Custodi della Biblioteca.

4 - Descrizione delle valenze innovative del progetto

Il programma mette al bando la tipica visita turistica al luogo di interesse storico-artistico. La guida del gruppo, attraverso espedienti teatrali, è un interprete, in grado di suscitare interesse e provocare i fruitori affinché il messaggio da trasmettere passi nella migliore maniera possibile.

La Biblioteca è da sempre considerato un luogo noioso e polveroso. Il Topo di Biblioteca è un’attività fatta per far ricredere coloro che hanno pensato questo dei luoghi meravigliosi che da secoli conservano il sapere.

Attraverso il gioco e la provocazione, attraverso strumenti didattici come il manuale del Custode della Biblioteca, il gioco dentro alla Biblioteca diventa un modo per conoscere e per rendere indimenticabile una giornata che in un altro modo potrebbe essere ricordata come la solita visita ad un monumento.

Un programma di **Interpretazione Culturale**:

- aggancia e tira i discenti all'interno di esperienze magiche che promettono scoperta ed avventura;
- procede nell'organizzare e definire risultati che i discenti possano identificare già prima e riconsiderare una volta raggiunti;
- enfatizza i valori più importanti da trasmettere;
- pone le descrizioni su un piano concreto attraverso prove che attivino le mani e la mente;
- usa buone tecniche di insegnamento nella costruzione di esperienze focalizzate, sequenziali e cumulative che comincino dove i discenti sono mentalmente e culturalmente e finiscano con un gran numero di rinforzi per le loro nuove conoscenze;
- evita l'approccio del titolo o del quiz a favore di una piena partecipazione che si ottiene attraverso una maggiore condivisione e attuazione;
- focalizza la creazione di buoni sentimenti nei confronti della cultura e del sapere;
- pone grande attenzione ai dettagli in ogni aspetto della situazione di apprendimento;
- trasferisce l'insegnamento attraverso il completamento dell'azione a scuola o a casa in specifiche prove che riguardino lo stile di vita per personali cambiamenti comportamentali.

Le attività previste dal progetto sono:

- un incontro di presentazione del metodo e delle attività a scuola, solo per insegnanti, della durata di circa 1 ora;
- una fase di **Gancio** in cui un interprete travestito da topo si reca in classe ed invita i bambini ad andarlo a trovare in Biblioteca, allo scopo di pre-motivarli;
- una mattinata in Biblioteca per l'attività vera e propria.

6 - Risultati attesi per ciascuna attività

Attività	Risultati
Fase iniziale – Sessione presentazione metodologia e progetto	Coinvolgimento insegnanti e loro formazione relativa alle attività
Fase propedeutica o Gancio	Coinvolgimento dei ragazzi e creazione di aspettative per l'attività in biblioteca
Attività in biblioteca	Coinvolgimento, divertimento, sensibilizzazione e responsabilizzazione

7 - Dati tecnici

Durata:

- Formazione insegnanti: 1 ora a scuola;
- Attività di gancio: 3/4 giorni prima dell'attività in Biblioteca- circa ½ ora da dedicare alla visita del Topo in classe
- Attività in Biblioteca: ½ giornata dalle 9,00 alle 13,00

A chi è destinato:

- bambini di III, IV e V elementare, ragazzi della I media.

Costo dell'attività:

- 10 euro a persona per un minimo di 20 bambini a gruppo, max due gruppi al giorno.

La quota comprende: la realizzazione dell'intero programma e la fornitura dei materiali didattici.

La quota non comprende: le spese di trasporto.

Scheda tecnica per le scuole