



Premessa

Il progetto di lettura/biblioteca nasce con **finalità ludico/creative** e si rivolge indistintamente a tutti i bambini e ragazzi che sono presenti a CASA TUA .

I percorsi saranno progettati per **integrarsi alle varie attività di gioco, artistiche, sportive, lavorative o altro** e saranno adattabili a seconda dell'età dei destinatari, per arricchire e collegarsi ad altre attività in corso.

Le attività saranno condotte da educatori ed animatori avranno luogo nella **sala adibita alle attività pomeridiane**.

Destinatari

Piccolo gruppo di ragazzi (circa 5 o 6 partecipanti), divisi per età.

Obiettivi generali

- **Stimolare alla pratica della lettura ad alta voce:** il libro oggetto e “sfondo integratore” con cui prendere confidenza, giocare, divertirsi per favorire la conoscenza di sé e degli altri.
- **Educazione alla lettura:** promozione della lettura per coinvolgere, incuriosire e affascinare bambini e ragazzi alle pratiche dell'ascolto e della lettura.
- **Educazione all'immagine**
- **Educazione estetica**
- **Educazione e autoeducazione della sfera emozionale:** letture per conoscere, conoscersi ed emozionarsi e per favorire reazioni emotive equilibrate e funzionali.

In considerazione delle differenti età e dei bisogni educativi dei partecipanti sono stati realizzati differenti percorsi e modalità di svolgimento delle attività:

ATTIVITÀ DIVISE PER ETÀ

6/10 anni

Obiettivi specifici:

- Favorire nei bambini lo sviluppo globale: **cognitivo, affettivo, linguistico e creativo**.

Gli animali e la natura nelle Favole di Esopo


Il gallo, la formica, la rana, il bue e tanti altri per rappresentare le emozioni e sentimenti. Utilizzo di storie e racconti sugli animali come sfondo per favorire la conoscenza della natura e del mondo animale, oltre a sviluppare la capacità di distinguere la realtà dalla fantasia.

Laboratori:

- **Fiabe-puzzle:** spezzettiamo la storia e i personaggi, per ricomporli in modo casuale... Cosa verrà fuori?
- **Creature magiche:** quali creature nella storia sono reali e quali immaginarie? Partendo dai personaggi della storia, creiamo con il collage e il disegno delle creature straordinarie.
- **Laboratori di disegno:** Che faccia! Che emozioni provano i personaggi della storia? Disegna con la natura. In quale stagione immaginiamo la storia appena letta? Che emozioni ci dà la natura nelle



varie stagioni? Quali frutti, piante e colori ci circondano? Come cambia la natura nelle varie stagioni?

 **10/14 anni**

Obiettivi specifici:

- Promuovere e far sperimentare il piacere del leggere.
- Motivare il lavoro di gruppo, finalizzandolo alla partecipazione ai giochi e alle attività artistiche.
- Promuovere la riflessione e la discussione.

Un gruppo da favola

Verranno scelte alcune favole di Esopo (come ad esempio “ I due Viandanti e l’Orso” oppure “ Il Leone, il Lupo e la Volpe”) per parlare di sentimenti, atteggiamenti, vizi e virtù e delle loro conseguenze.

Laboratori:

- Giochi di gruppo, giochi da tavolo e altro, di cui di volta in volta verranno forniti regole e materiale per lo svolgimento.
- Attività creative con la creta, carta pesta, collage, realizzazione di poster o altro che prendono spunto dai protagonisti delle letture effettuate.

 **14 anni e oltre**

Obiettivi specifici:

- Produrre integrazione e reciprocità.
- Sviluppare relazioni amichevoli e solidali.
- Stimolare alla risoluzione di compiti e problemi.

Il circolo dei lettori creativi

Per i ragazzi più grandi sono state pensate due differenti attività che hanno, però, gli stessi obiettivi:

- **Partecipare alla realizzazione e allestimento dei progetti dei più piccoli** aiutando gli operatori nel reperimento del materiale necessario o realizzando direttamente oggetti e elaborati per i giochi.
- **Discutere sul tema del superamento delle difficoltà** attraverso un esempio positivo con la lettura di brani significativi tratti dal libro di “ Volevo solo pedalare, ma sono inciampato in una seconda vita” di Alex Zanardi.

Laboratori e attività:

- In circolo lettura ad alta voce
- Realizzazione con la creta, la carta pesta o altro di semplici oggetti che saranno utilizzati per i giochi dei più piccoli
- Laboratorio di informatica. Ricerca e stampa del materiale da internet: favole da leggere, disegni da colorare, immagini che verrà successivamente utilizzato per altri laboratori.

Particolare attenzione sarà rivolta all’impiego delle tecnologie informatiche per **reperire, elaborare, conservare contenuti e produzioni che verranno realizzati nel tempo.**