



**OFFERTA EDUCATIVA
a.s. 2025-2026**

Nato in seguito alla stipula di un Protocollo d'intesa tra il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, la Regione Basilicata e la Provincia di Potenza, il **Polo bibliotecario di Potenza** riunisce le due principali istituzioni bibliotecarie del capoluogo lucano: la Biblioteca provinciale di Potenza, la più antica biblioteca pubblica della Basilicata, e la Biblioteca nazionale di Potenza, una delle nove biblioteche nazionali italiane, cui è affidata la gestione del Polo.

I **sette piani** della sede progettata e costruita dalla Provincia di Potenza nel rione S. Maria contengono un'ampia sala lettura, un'emeroteca, la ricchissima sala lucana, la sala Viggiani, un percorso espositivo, una sala infanzia (presidio Nati per Leggere), ambienti ricreativi e di socializzazione, un laboratorio didattico e digitale, un'ampia ed elegante sala conferenze dotata di tutte le tecnologie, cui vanno aggiunti due piani interrati per i depositi librari, in cui sono conservati circa **450.000 unità bibliografiche**.

Il Polo bibliotecario è un **ambiente di apprendimento** sfaccettato che mette a disposizione di studenti e docenti un'ampia gamma di servizi (consulenza, prestito, ricerche bibliografiche, digitalizzazione, fornitura documenti ecc.), un vasto repertorio di risorse documentarie (volumi, periodici, libri antichi, manoscritti, mappe, fotografie, libri per bambini e per ragazzi, *graphic novel*, audiovisivi, giochi da tavolo, risorse digitali, contenuti in realtà virtuale) e una splendida collezione di opere d'arte tra cui spiccano i dipinti e le sculture di Albert Frisia (New York, 1911 – Roma, 1989).

L'**offerta educativa** del Polo bibliotecario di Potenza prevede una serie di attività progettate all'insegna dell'innovazione e dell'inclusione, finalizzate alla valorizzazione del patrimonio culturale e allo sviluppo delle competenze informative e della cittadinanza digitale degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. La combinazione di educazione alla lettura, catalogazione, *information literacy*, letteratura lucana, *making*, cultura digitale, robotica educativa, *coding*, Wikipedia e altri contenuti modulari rappresenta nel suo insieme una straordinaria occasione di apprendimento creativo e collaborativo, che la Direzione Generale Educazione, Ricerca e Istituti Culturali del Ministero della Cultura ha segnalato come modello a livello nazionale.



I COLORI DEI NOSTRI PERCORSI EDUCATIVI

SCUOLA DELL' INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

DIVERSI GRADI DI SCUOLA

DOCENTI

SCUOLA DELL' INFANZIA

Il mondo dei perché

Attraverso la lettura, ogni bambino ha la possibilità di conoscere nuovi mondi e nuove storie. La lettura è come un gioco che stimola l'immaginazione e la curiosità. Questa considerazione è l'idea alla base di un incontro chiamato "Il mondo dei perché". Nella prima parte i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario attraverso la visita delle sue sale più importanti e rappresentative. La seconda parte si svolge nella Sala infanzia e prevede la lettura di alcuni testi in un percorso guidato che conduce a imbattersi nelle domande che con maggiore frequenza i bambini rivolgono agli adulti. Non è detto che questi testi forniscano delle risposte, ma di certo sviluppano la curiosità intellettuale e la capacità di meravigliarsi. Durante questa esplorazione, non si può fare a meno di scoprire alcuni dei più divertenti "perché" individuati da Rodari nel suo *Il libro dei perché*.

Al termine della lettura, a ogni bambino sarà chiesto di lasciare delle domande sospese e di inserirle in una box chiamando a rispondere coloro i quali arriveranno dopo, in un ideale passaggio di testimone. Dunque, l'attività non si esaurisce in sé stessa, ma crea i presupposti per tracciare una rete di relazioni tra i partecipanti.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- stimolare l'immaginazione e la curiosità
- sviluppare la comprensione dei rapporti causa effetto
- sviluppare la conoscenza e l'uso di nuovi vocaboli
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi che il Polo offre
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 60 minuti



SCUOLA DELL' INFANZIA

Io sono io

La costruzione dell'identità dei bambini è un processo complesso influenzato da genetica, ambiente familiare e culturale. Sin dalla prima infanzia, i bambini sviluppano una consapevolezza di sé e dell'ambiente circostante attraverso interazioni con i genitori e con le persone più prossime. Questo percorso porta ogni individuo a mettersi in rapporto con l'altro per cogliere sia le similitudini, ma soprattutto le differenze che fanno di ogni soggetto un essere unico e speciale.

Nel corso di questo incontro, dopo aver esplorato gli spazi e i servizi del Polo bibliotecario, si terrà la lettura ad alta voce di alcuni testi, tra cui *Che cos'è un bambino?* di Beatrice Alemagna. Sono previsti poi due momenti distinti: il primo riflessivo su cos'è un bambino, cosa rende speciale ogni individuo, cosa lo identifica come un "pezzo unico", sia a livello esteriore che sul piano della personalità e, successivamente, una fase laboratoriale in cui i piccoli armati di colla, cartoncini, colori, ritagli di giornale e quant'altro potranno rappresentare il loro "essere bambino".

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il riconoscimento delle proprie e altrui unicità
- agevolare la costruzione della propria identità, in armonia con gli altri
- incoraggiare il confronto e il rispetto verso ciò che è diverso da noi
- stimolare la creatività e la manualità
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 60 minuti



SCUOLA DELL' INFANZIA

Coding in biblioteca

Nella società odierna la tecnologia è straordinariamente pervasiva, per cui appare quanto mai opportuno avvicinare i bambini alla programmazione e al pensiero computazionale.

Il Polo bibliotecario promuove laboratori e percorsi di coding che utilizzano specifici strumenti ludici ed educativi quali: Cubetto e l'Ape Bee-Bot.

Cubetto è uno gioco composto da un simpatico cubo fatto di legno programmabile tramite un board e dei blocchi colorati. Ad ogni blocco corrisponde una specifica azione (Avanti, destra, sinistra) che permette di farlo muovere su un tappeto illustrato con il quale poter inventare infinite storie.

Ape Bee-Bot, un piccolo robot programmabile in grado di eseguire semplici azioni: avanti, indietro, girare a destra e a sinistra (di 90°). I bambini possono creare dei percorsi, disegnarli su cartelloni, o creare delle storie da mettere in scena con il Bee Bot.

La biblioteca propone un laboratorio in cui i bambini sono prima guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario attraverso una visita delle sale e degli ambienti più importanti, per poi essere accompagnati all'utilizzo di uno dei due strumenti: Cubetto o Ape Bee- Bot (a scelta dell'insegnante). I bambini imparano a programmare lo strumento e a fargli raggiungere un traguardo seguendo un preciso *storytelling*. Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare la logica e la capacità di contare
- sviluppare l'orientamento
- fornire indicazioni spaziali utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali
- apprendere le basi del linguaggio di programmazione
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 60 minuti.



SCUOLA PRIMARIA

Barattolo Magico *(per il primo anno)*

Per sollecitare l'interesse e la curiosità dei bambini verso la lettura, il libro deve diventare nelle loro mani uno strumento magico e allettante, capace di introdurli nel mondo simbolico che è racchiuso nelle sue pagine, attraverso la relazione con l'adulto che lo propone. Un mondo fatto di emozioni, gioie, paure, fantasie, affetti, eventi, scoperte, come in fondo è l'universo stesso del bambino. In questo incontro-laboratorio si prevedono due fasi. I bambini vengono inizialmente accompagnati a scoprire, nel corso di una breve visita guidata, gli spazi più rappresentativi del Polo bibliotecario. Successivamente viene loro proposta la lettura del libro *Il pianeta in un barattolo*. La vita della nonna sembra sempre così noiosa e per niente divertente... ma quello che i due nipoti ancora non sanno è che la nonna nasconde un grande segreto: lei preserva, racchiude e conserva le cose più importanti e belle del pianeta in alcuni barattoli magici. Dopo la lettura, i bambini sono invitati a disegnare il proprio barattolo magico e a inserire all'interno un "qualcosa" che per loro è davvero importante e speciale, qualcosa da preservare e curare: un'emozione, un luogo, una persona, un profumo, un odore, un animale.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini
- sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



SCUOLA PRIMARIA

Il tempo non si compra (dal secondo anno)

Sviluppare e stimolare nei bambini una riflessione sul valore del tempo è uno degli obiettivi di questa proposta educativa.

La giornata si divide in due momenti. Nella prima fase i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi della biblioteca attraverso una visita delle sale lettura più belle e importanti.

Nella seconda fase i bambini sono invitati a riflettere su cosa sia "il tempo" e sul valore che esso ha, sulle priorità che diamo alla nostra vita e sul senso delle scelte. La riflessione è ulteriormente guidata dalla lettura dell'albo illustrato *L'uomo che vendeva il tempo*.

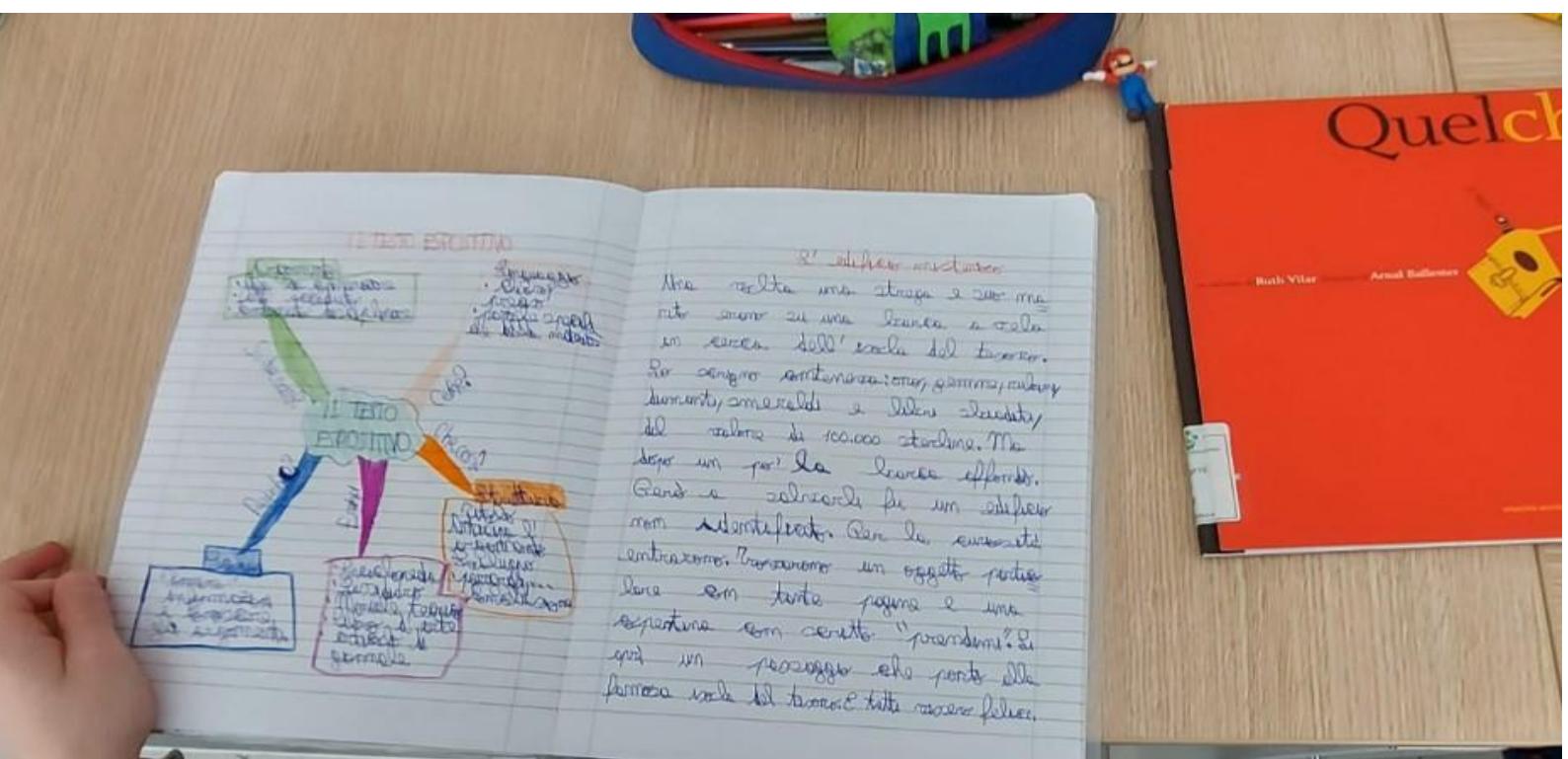
Infine, ad ogni bambino verrà chiesto di scrivere e disegnare la risposta a questa domanda: "Se avessi un'ora in più ogni giorno, la userei per...".

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare le competenze comunicative
- stimolare nei bambini una riflessione sul valore del tempo
- avviare un dialogo filosofico sulle priorità, la felicità e il senso delle scelte
- incentivare la libertà di espressione del singolo favorendo la collaborazione con il gruppo
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



SCUOLA PRIMARIA

Dentro e Fuori *(dal secondo anno)*

L'idea di questa proposta didattica è non solo quella di comprendere i concetti spaziali di dentro e fuori, ma anche quella di sviscerare la differenza fra contenuto e contenitore, fra realtà ed esteriorità.

La giornata si divide in due momenti. Nella prima fase i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi della biblioteca attraverso una visita delle sale lettura più significative, successivamente si passerà alla lettura dell'albo illustrato *Dentro e Fuori*. Con un approccio concreto e ludico verrà affrontato il tema attraverso il disegno. I bambini illustreranno sia la facciata esterna, sia il contenuto interno dello stesso oggetto (lo zaino, l'armadio, il libro...), fino a concentrarsi sull'immagine di sé stessi. Ognuno raffigurerà sé stesso come in un autoritratto, solo in un secondo momento disegnerà cosa c'è dentro di lui includendo pensieri, ricordi, sentimenti ed emozioni.

Obiettivi del laboratorio sono:

- distinguere tra spazio fisico e spazio interiore
- sensibilizzare al rispetto verso il mondo interiore altrui
- favorire l'osservazione di uno stesso fenomeno da punti di vista differenti
- incentivare la libertà di espressione del singolo
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



SCUOLA PRIMARIA

Pesci e parole *(dal secondo anno)*

Sviluppare e stimolare nei bambini una riflessione sulle parole e sul significato delle parole è uno degli obiettivi di questa proposta educativa.

La giornata si divide in due momenti. Nella prima fase i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi della biblioteca attraverso una visita delle sale di lettura più belle e importanti.

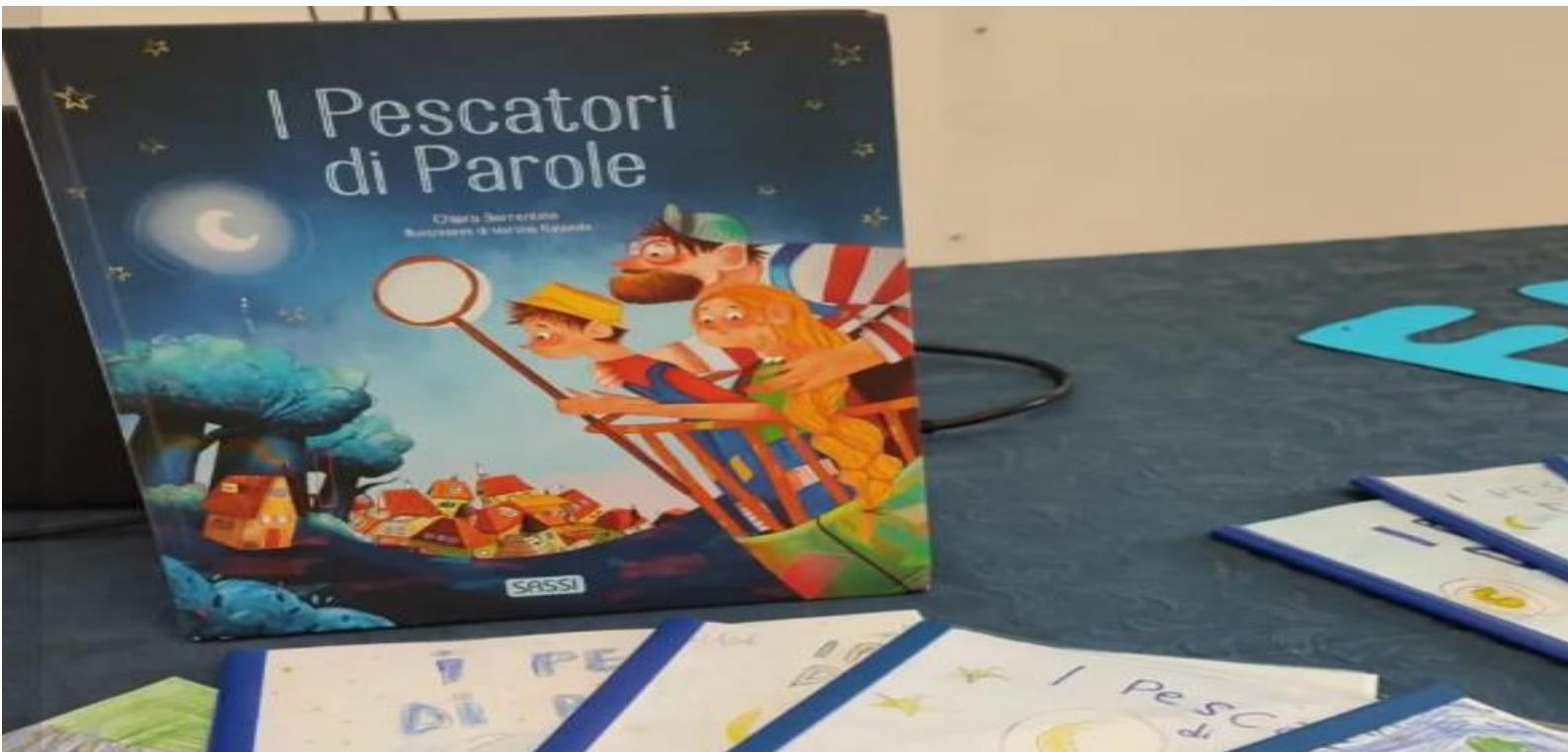
Nella seconda fase i bambini sono invitati a riflettere sulle "parole" e sul significato che noi diamo ad esse. La riflessione partirà dalla lettura dell'albo illustrato *Pescatori di parole* e proseguirà con un'attività di "pesca": da una scatola che simboleggia il mare ogni bimbo pescherà una parola e su un foglietto dovrà spiegarne il significato con le proprie parole, inventare con questa una breve frase e disegnare un'immagine che la rappresenti.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare le competenze comunicative
- stimolare nei bambini una riflessione sul valore e significato delle parole
- avviare un dialogo filosofico sull'importanza dell'uso delle parole
- incentivare la libertà di espressione del singolo favorendo la collaborazione con il gruppo
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



SCUOLA PRIMARIA

Filosofia tra fiori e sogni

Il laboratorio si propone di essere un momento di riflessione sui sogni che stimoli i bambini a riflettere, dialogare e poi esprimere le loro idee anche con le mani attraverso gli origami.

La giornata si divide in due momenti. Nella prima fase i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi della biblioteca attraverso una visita delle sale di lettura più belle e importanti.

Nella seconda fase ai bambini viene letto l'albo illustrato *Il giardiniere dei sogni* di Gobetti e, disposti in cerchio, sono invitati a riflettere su cosa vuol dire "curare un sogno", se i sogni devono diventare sempre realtà e come possiamo aiutare i sogni a crescere. Infine, a ogni bambino verrà chiesto di creare un origami a forma di fiore e sul fiore dovrà scrivere una parola, una frase o disegnare qualcosa che rappresenti il suo sogno.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare le competenze comunicative
- stimolare nei bambini una riflessione sui temi dei sogni e desideri
- incentivare la libertà di espressione del singolo
- avviare una riflessione sull'importanza del rispetto dei sogni e del pensiero altrui
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



Dopo diversi chilometri di fila,
l'animino decise che era giunto il momento
di liberarsi di tutto.

SCUOLA PRIMARIA

Vieni a giocare con le parole *(dal secondo anno)*

Il laboratorio si propone di far scoprire i meccanismi di funzionamento della lingua italiana attraverso un approccio ludico. I bambini hanno come riferimento racconti e albi illustrati, ovvero modelli narrativi la cui struttura è facilmente individuabile, tale da consentire loro di procedere nella comunicazione orale e scritta attraverso la riproposizione del modello, ma in forme nuove e personalizzate.

Le attività proposte consentono di esplorare le potenzialità della lingua in forma di gioco: alfabetieri tautogrammatici, testi oulipiani per sperimentare forme linguistiche come l'acrostico e il mesostico, albi sui desideri e sulle emozioni, testi in rima, animazioni alla lettura.

Non si tratta di produzioni creative, dal momento che non sono richieste doti di fantasia e immaginazione - seppure anche queste dimensioni hanno una parte importante - ma di "analisi" e di applicazione di modelli preesistenti, tali da consentire ad ognuno di procedere secondo il proprio livello di autonomia.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare competenze di ascolto e comunicazione
- riconoscere e comprendere modelli narrativi semplici
- sperimentare l'uso creativo della lingua attraverso il gioco
- promuovere la capacità di riproporre modelli narrativi in forme personalizzate
- sviluppare competenze nella comunicazione orale e scritta
- favorire la partecipazione e la condivisione cooperativa

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti

Durata: circa 60 minuti – Orario pomeridiano (Classi a tempo pieno)



SCUOLA PRIMARIA

Coding in biblioteca

Il Polo bibliotecario è promotore di laboratori e percorsi formativi che avvicinano i ragazzi al coding e al pensiero computazionale. Gli strumenti utilizzabili in questa fascia d'età sono:

- **Lego Educational WeDo 2.0** è un kit di robotica educativa che permette di creare diversi modelli di robot da collegare al pc e da programmare utilizzando un software a blocchi.
- **Ozobot** è un robot in grado di muoversi su superfici fisiche e digitali, che riconosce percorsi colorati come istruzioni per eseguire movimenti di velocità e durata differenti. A ogni segmento colorato del percorso corrisponde un preciso comportamento riferito a direzione, velocità, movimenti speciali.

La giornata prevede prima una visita guidata del Polo bibliotecario e poi il coinvolgimento in uno dei due laboratori seguenti.

- **Laboratorio 1:** i bambini imparano ad utilizzare Ozobot. Il robottino prenderà la forma di "Astro-Samantha" (Samantha Cristoforetti), che dovrà essere guidata in un percorso nello spazio. I partecipanti, divisi in gruppi di due, devono decidere quali colori assegnare alle singole caselle vuote per permettere ad Ozobot di seguire il giusto percorso e giungere, infine, al pianeta Terra.
- **Laboratorio 2:** durante questa esperienza, i bambini, divisi in gruppi, si cimentano nella costruzione di un vero e proprio robottino e imparano il linguaggio di programmazione al fine di far eseguire determinata azione al simpatico WeDo.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare la logica e la capacità di contare
- sviluppare l'orientamento
- fornire indicazioni spaziali utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali
- apprendere le basi del linguaggio di programmazione
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 120 min



SCUOLA INFANZIA (ultimo anno) E SCUOLA PRIMARIA (primo anno)

Il prato fiorito

(età: 5/6 anni)

"I bambini vogliono sapere tutto e non hanno pregiudizi. Essi, più sono piccoli e più sono aperti. Tutto è comprensibile ed è in grado di comunicare per loro con un vasto repertorio di strumenti. Tutto quello che dovete fare è mostrare qualcosa, per farla diventare l'inizio di una nuova cosa".

L'incontro si divide in due momenti distinti. Nella prima parte i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario. La seconda parte è più prettamente laboratoriale e prende spunto dal famoso laboratorio di Hervé Tullet: *il Prato Fiorito*, laboratorio artistico collettivo, progettato per stimolare la creatività e l'immaginazione dei bambini. Dopo aver sfogliato uno dei suoi libri più celebri, si indossano i panni dell'artista e si inizia a giocare con i colori. L'idea centrale è quella di creare un gigantesco prato fiorito partendo da un punto piccolissimo per poi utilizzare grandi macchie di colore fino ad arrivare ai fiori. Punto centrale del laboratorio è il cambio posto, azione che permette di intervenire su qualcosa realizzata dal nostro "vicino di pennello" e che si rivela estremamente divertente e coinvolgente specie se fatto a ritmo di musica.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sollecitare la fantasia e la creatività
- incentivare la libertà di espressione del singolo favorendo la collaborazione con il gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 60 minuti



SCUOLA INFANZIA (ultimo anno) E SCUOLA PRIMARIA (primo anno)

Piccolo blu piccolo giallo (età: 5/6 anni)

"Piccolo blu e piccolo giallo adorano giocare insieme. Ma quando si abbracciano diventano verdi e i loro genitori non li riconoscono più. Come far loro capire che sono sempre gli stessi? Ancora una volta basterà un abbraccio per sciogliere i pregiudizi e comprendere quanto importante sia mescolarsi, imparare, cambiare l'uno a contatto con l'altro per creare una nuova entità più forte e più complessa."

Da questa considerazione nasce l'idea di questo laboratorio che unisce la lettura alla riflessione sulle proprie emozioni. L'incontro si divide in due momenti distinti. Nella prima parte i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario. Nella seconda parte vengono letti alcuni testi che trattano di colori e come ultimo testo *Piccolo blu piccolo giallo* di Lionni. Quando Piccolo Blu e piccolo giallo si abbracciano succede una cosa meravigliosa. Proviamo anche noi? Facciamo una gara di abbracci e vediamo l'effetto che fa. Prendiamo la plastilina gialla e quella blu, creiamo un oggetto fondendo le due e poi cerchiamo di ridividere i due colori...scopriremo che non potremo mai più dividere i due colori e dentro ognuno di esso rimarrà sempre una parte dell'altro.

Obiettivi del laboratorio:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini
- sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni
- riflettere sull'amicizia, sulla propria individualità e sull'incontro con l'altro
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 60-90 minuti



SCUOLA INFANZIA (ultimo anno) E SCUOLA PRIMARIA (primo anno)

Disegnare un albero

“La perfezione, dice un antico proverbio orientale, è bella ma è stupida: bisogna conoscerla ma romperla. Adesso che, come penso, vi sarà chiaro come disegnare un albero, non dovete seguire pedestremente quello che vi ho mostrato; se la regola ormai vi è nota potete disegnare l’albero che volete, tutto diverso da quello che avete visto in questo libro. Potete disegnarli con la matita, con la penna, col pennarello, col pennello, con il pastello, col gesso, con un pezzo di mattone, col carboncino, di cartone ondulato di carta da pacchi, di rete metallica, di plastica e mica di plastica, di cartapesta, di filo di ferro, di ottone, di alluminio, di spago, di spaghetti, di panno, di quello che vi pare. E poi, soprattutto, insegnatelo ad altri”.

Da questa considerazione nasce l’idea di questo incontro-laboratorio che unisce la lettura alla riflessione. L’incontro si divide in due momenti distinti.

Nella prima parte i bambini sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario attraverso una visita delle sale più belle e rappresentative.

Nella seconda parte, dopo aver letto il testo *Io sono foglia* in cui ogni essere umano è visto come una foglia che volteggia e gioca, cade e si rialza, ai ragazzi verrà quindi chiesto di disegnare il loro albero.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i bambini all’ascolto, all’attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini
- sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni
- agevolare la costruzione della propria identità, in armonia con gli altri
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- instillare nei bambini l’amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 60-90 minuti



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Io, Persona

L'incontro prevede una prima fase in cui i ragazzi saranno guidati a esplorare il Polo bibliotecario, a conoscerne la storia e ad attraversare le sale e gli ambienti più significativi. In un secondo momento, si entrerà nel vivo dell'attività: a partire dal testo *Io, Persona* che offre spunti interessanti per parlare di crescita personale, di relazioni e di emozioni, e dall'osservazione di alcune delle vignette raffigurate, ci si interrogherà sulla base delle sollecitazioni presenti. Successivamente i ragazzi saranno chiamati in causa e invitati a rappresentare una nuova scena dal titolo *Tabula Rasa: immagina di svegliarti un giorno e di non ricordarti più nulla della tua vita. Sai chi sei, ma non hai più memoria del tuo passato.*

- Che cosa proveresti?
- Se ritrovassi il diario segreto al quale avevi affidato tutti i tuoi pensieri, le emozioni e i fatti che ti sono capitati, avresti voglia di ritornare a essere quello che eri oppure vorresti cambiare?
- Vorresti modificare qualche cosa della tua vita trascorsa oppure vorresti essere un altro?
- E se modificassi qualche cosa della tua vita, pensi che saresti lo stesso?

Gli interrogativi stimoleranno i ragazzi a ragionare su di sé, sulla propria identità e sul rapporto con gli altri. A quel punto a ogni studente sarà data la possibilità di creare ex novo la sua carta di identità con nome, cognome, data di nascita (o del giorno in cui ha avuto la consapevolezza di essere diventato "sé stesso"), indirizzo, segni particolari e professione desiderata.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- incoraggiare l'espressione di sé, sia a livello verbale che creativo
- agevolare la costruzione della propria identità, in armonia con gli altri
- favorire la creazione un ambiente non giudicante e rispettoso dove potersi confrontare senza remore
- sviluppare l'empatia e la capacità di riconoscersi nelle esperienze altrui

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La doppia pagina

La realtà non è soltanto quello che l'occhio vede e l'orecchio ode e la mano può toccare, bensì anche quel che sta nascosto alla vista e al tatto, e si svela ogni tanto, solo per un momento, a chi lo cerca con gli occhi della mente e a chi sa ascoltare e udire con le orecchie dell'animo e toccare con le dita del pensiero.

Il laboratorio in questione ruota attorno al tema dell'apparenza, del pregiudizio e della diversità di vedute relativamente a uno stesso fenomeno. L'incontro didattico prevede una prima fase in cui i ragazzi saranno guidati a esplorare il Polo bibliotecario, a conoscerne la storia e ad attraversare le sale e gli ambienti più significativi. Poi, si entrerà nel vivo dell'attività. Dopo aver letto il testo *Nessuno sa* in cui Arianna Papini scardina gli stereotipi più comuni legati ad alcuni animali, dimostrando che spesso la realtà ha tante sfaccettature e che è nostro dovere non fermarci all'apparenza, gli studenti vengono invitati ad andare oltre il primo impatto, a non focalizzarsi su un unico punto di vista, ma a cogliere le diverse sfumature di uno stesso fenomeno. A questo punto a ogni ragazzo verrà chiesto di creare la propria doppia pagina, seguendo il modello del libro: dovranno scrivere una frase che descriva la percezione comune e superficiale di ciò che hanno scelto ("Tutti sanno che...") e un'altra che sveli una sua caratteristica inaspettata o meno nota ("Pochi sanno che..."). Le doppie pagine unite andranno a creare il *Nessuno sa* della classe che ha partecipato al laboratorio che sarà un ottimo strumento di riflessione.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- incoraggiare a superare le apparenze
- invitare a riconoscere e rispettare i diversi punti di vista
- sviluppare il pensiero critico mettendo in discussione i propri preconcetti
- favorire la ricerca delle sfumature e dei dettagli che si nascondono a uno sguardo più superficiale
- sviluppare l'empatia

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Processo a Socrate

L'incontro si divide in due momenti distinti: nella prima fase i ragazzi sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi della biblioteca attraverso una visita delle sale lettura più significative, successivamente si leggeranno alcune storie tratte dal testo *Perché? 100 storie di filosofi per ragazzi curiosi* di Umberto Galimberti e ci si focalizzerà sulla figura di un pensatore le cui tesi hanno creato accesi dibattiti nella società. A questo punto la sala lettura diventerà una Corte di Giustizia e gli studenti, divisi in due gruppi, prenderanno parte a un processo cui verrà sottoposto il filosofo e il suo pensiero, assumendo alcuni il ruolo della difesa, altri dell'accusa, argomentando a favore o contro di lui. L'idea guida è quella di stimolare il pensiero critico circa le tematiche individuate, accompagnando e rafforzando la naturale inclinazione dell'essere umano a interrogare, a porre domande, fare collegamenti e ragionare. Farà seguito un momento di confronto in cui i ragazzi saranno coinvolti in una conversazione attiva e partecipata, in cui esprimeranno cosa pensano della questione, quali sono le loro ipotesi o le loro esperienze in merito.

Obiettivi del laboratorio:

- sviluppare le competenze comunicative
- avvicinare i ragazzi alla filosofia in maniera coinvolgente
- sollecitare il pensiero critico, l'argomentazione e la capacità di dialogo
- educare al confronto e al rispetto dei punti di vista altrui
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Tutte le giornate educative sono rivolte a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 90 minuti.



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Una canzone in biblioteca

Tutta la scrittura serve alla scrittura. Chiunque scriva ha a disposizione un infinito repertorio di storie dalle quali ripartire, riscrivere, ricreare. Scrivere storie aiuta i ragazzi e dare forma al mondo: si impara che ogni cosa può diventare interessante attraverso il linguaggio. Scrivere alimenta la memoria e ne moltiplica le possibilità.

Questo laboratorio di scrittura prevede un primo momento (della durata di circa 45 minuti) in cui gli studenti sono guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi della biblioteca, delle sue collezioni artistiche e librerie e del FabLab. La seconda fase (della durata di circa 45 minuti) è più prettamente laboratoriale ed è ospitata in Sala Euterpe. I ragazzi, in questa sala, si cimentano nella scrittura di un ritornello di una canzone.

Gli studenti, divisi in gruppi, hanno a disposizione per qualche minuto il libro *Un anno di poesia* di Bernard Friot e Hervé Tullet. In questo libro/agenda, Friot cerca di rispondere alla domanda "Che cos'è la poesia?" utilizzando 365 incontri suddivisi giorno per giorno (il libro è organizzato proprio come un'agenda giornaliera). Ogni giorno (ogni pagina) apre un mondo diverso. Ogni gruppo sceglie una data, apre il libro/agenda alla pagina corrispondente e seleziona 4 parole chiave all'interno del testo. Con le parole chiave selezionate possono scegliere se scrivere una breve poesia o il ritornello di una canzone.

Obiettivi dei laboratori:

- sviluppare le competenze comunicative e narrative
- sollecitare la fantasia e la creatività
- incentivare la libertà di espressione del singolo favorendo la collaborazione con il gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Tutte le giornate educative sono rivolte a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 90 minuti.



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Coding in biblioteca

Il percorso si svolge all'interno del FabLab allestito all'ultimo piano del Polo bibliotecario, uno spazio che promuove la cultura dell'innovazione e dell'apprendimento collaborativo attraverso strumenti e tecnologie per la formazione STEAM, il *coding*, il *making* e la robotica educativa. Il laboratorio è dotato di n. 6 Kit Lego Mindstorm EV3. Gli studenti sono guidati alla costruzione di modelli di robot quali macchine, bracci meccanici, selezionatori di colore e similari e imparano a programmarli attraverso un programma similare allo "Scratch" sulla piattaforma Lego ad essa associata.

I percorsi possibili sono di due tipi:

- Laboratorio singolo in cui, dopo una visita della biblioteca, ci si concentra sulla costruzione di un robot macchina e alla programmazione dei suoi movimenti mediante il sensore ad ultrasuoni.

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 120 minuti.

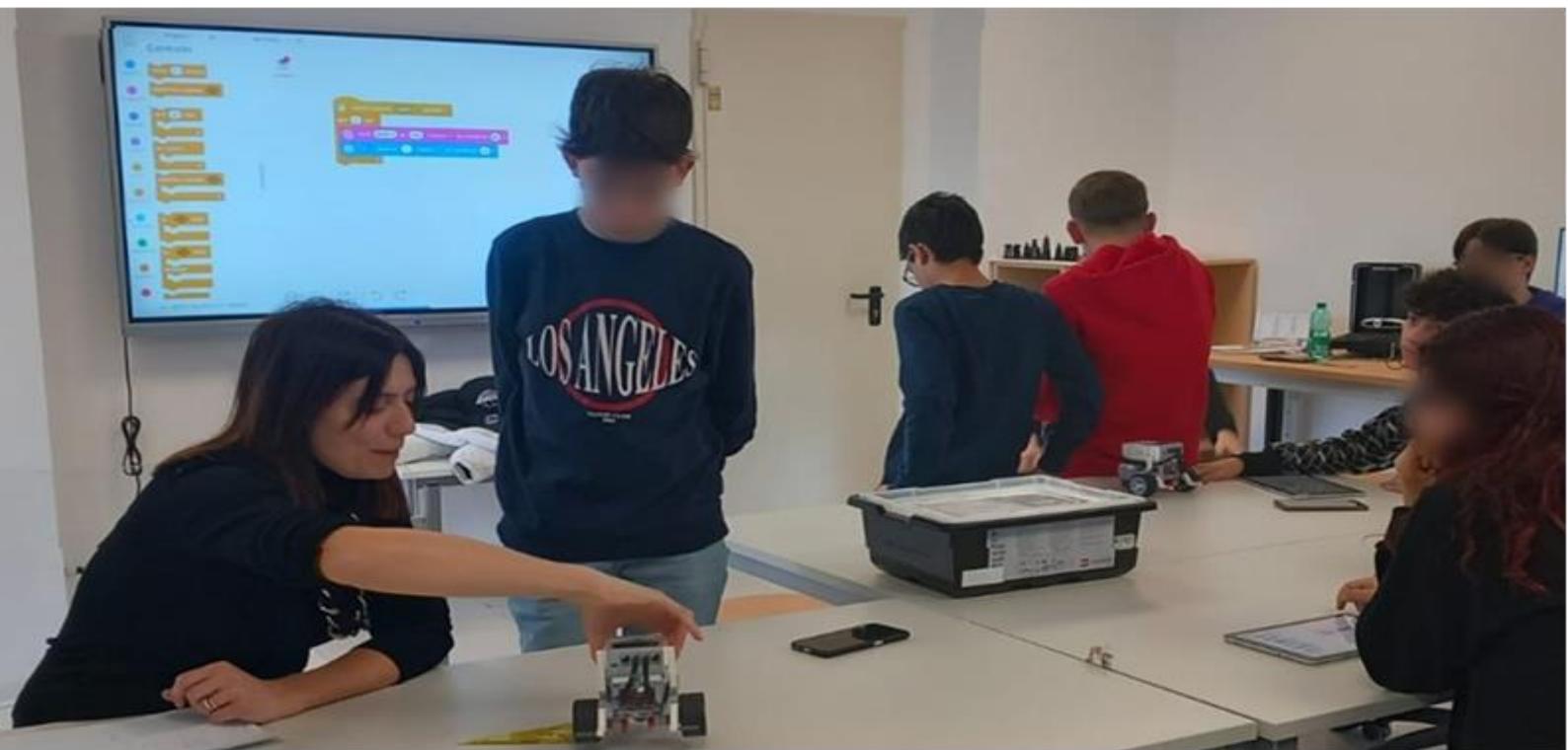
- Percorso educativo articolato in un ciclo di 3 incontri della durata di un'ora ciascuno. Nella prima giornata, gli studenti scoprono gli spazi, le risorse e i servizi della biblioteca. Nelle successive giornate, i ragazzi si cimentano nella costruzione del robot, sui comandi per il movimento, sui concetti di velocità e potenza, sulla programmazione dei sensori.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 4 incontri da 60 minuti.

Obiettivi del laboratorio:

- sviluppare la logica e la capacità di contare
- sviluppare l'orientamento
- fornire indicazioni spaziali utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali
- apprendere le basi del linguaggio di programmazione
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi



SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Lia in biblioteca

*(lettura performativa & diario della memoria – per bambini
dagli 8 ai 12 anni)*

Un incontro, a cura di Gommalacca Teatro impresa di produzione teatrale per l'infanzia e la gioventù, che avvicina bambine e bambini alla memoria e all'inclusione a partire dall'immaginario di *Una bambina e basta* di Lia Levi. L'attività si snoda attraverso una lettura performativa con semplici oggetti scenici, seguita dalla creazione di una pagina-diario e di una mappa delle emozioni. La cornice è quella della biblioteca come luogo di storie, cittadinanza e cura.

Struttura dell'attività

1. Lettura espressiva di brani selezionati e breve gioco teatrale (voce/corpo).
2. Laboratorio creativo: “La mia pagina per Lia” (testo) + mappa emotiva (3 scene/3 emozioni).
3. Cerchio di parola e raccolta dei lavori.

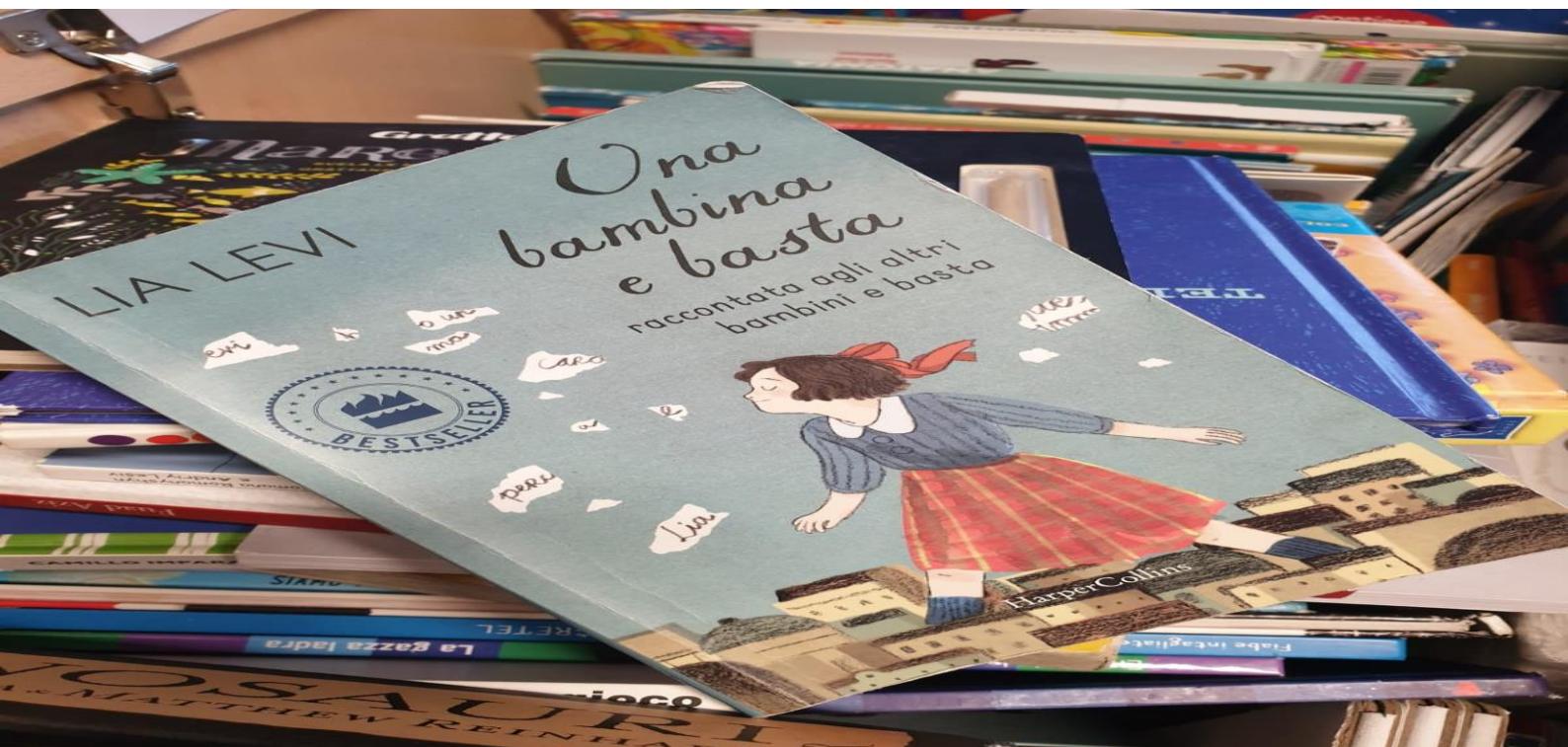
Obiettivi

- Stimolare ascolto, attenzione, partecipazione e lessico emotivo.
- Introdurre, in forma accessibile, i temi di memoria, identità, inclusione.
- Favorire narrazione personale e lavoro cooperativo.

Destinatari

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti

Durata circa 60 minuti



SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

FilosofIA

Giochi filosofici per approcciare criticamente l'Intelligenza Artificiale *(dal terzo anno di primaria)*

"Se puoi sognarlo, puoi farlo" recita il motto di Walt Disney. E se direttamente dalle Mille e una notte, dalla caverna delle meraviglie, fosse stato liberato di nuovo il genio della lampada e questa volta si chiamasse IA? Sarà un *jinn* buono o uno cattivo? E se, al posto di fornire risposte, ci focalizzassimo sulle domande? Che rapporto hanno fra loro le parole e le cose? Come fa l'IA a parlare? Comprende? Immagina? Ispirandosi alla P4C (*Philosophy for children*) di Lipman, la filosofia diviene lo strumento d'elezione per fornire mezzi adatti ad un uso critico e consapevole delle nuove tecnologie emergenti. Il laboratorio prende vita a partire dalle domande dei bambini e propone di riflettere sul rapporto fra parole e cose attraverso la lettura di un albo illustrato e un'esperienza ludico-espressiva. Quali parole userei per descrivere un'opera d'arte a chi non può vederla? Quali immagini evocherebbero queste parole? E cosa produrrebbe l'IA? E se giocassimo? In questo laboratorio non si forniscono risposte, ma si vuole introdurre al piacere del tessere trame di pensiero. La parola e i LLM (*Large Language Model*) si confrontano nella creatività al fine di scoprire la cifra peculiare dell'intelligenza umana.

Obiettivi del laboratorio:

- stimolare il pensiero critico e la curiosità;
- mettere alla prova le proprie capacità espressive anche con concetti più astratti;
- imparare a formulare domande;
- favorire la collaborazione e l'ascolto reciproco;
- valorizzazione dell'unicità di ognuno.

La giornata educativa è rivolta a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: circa 60 minuti



SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

BiblioAut: l'inclusione possibile oltre l'etichetta

Nato grazie alla sinergia tra il Polo bibliotecario di Potenza, la Cooperativa NORAA e l'Istituto Walden ABA center di Potenza, il progetto "BiblioAut: l'inclusione possibile oltre l'etichetta", il cui coordinamento scientifico è affidato alla dott.ssa Debora Benatti e alla dott.ssa Amalia Sabia, mette in pratica l'idea di biblioteca inclusiva attraverso l'organizzazione di attività di lettura dedicate ai bambini con disturbi dello spettro autistico e ai loro bisogni.

Il valore aggiunto del progetto, già sperimentato con successo, consiste nel fatto che le attività prevedono la partecipazione attiva dell'intera classe, favorendo l'integrazione spontanea tra gli studenti.

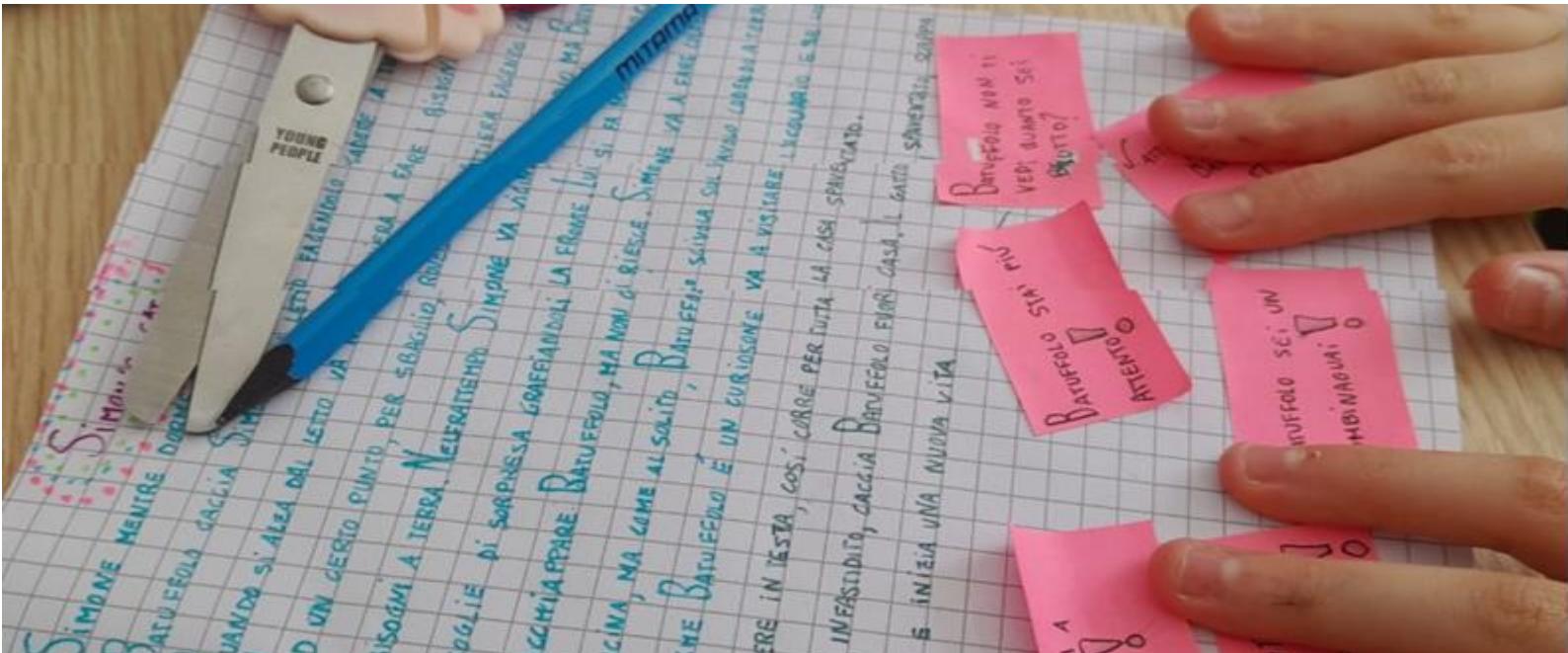
I bambini ci insegnano che non esistono etichette e che con la motivazione e le competenze tutto è possibile.

Objettivi del laboratorio:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
 - sviluppare l'integrazione all'interno del gruppo classe
 - creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
 - instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 4 incontri da 60 minuti



SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Leggiamo la resilienza

Il progetto, messo a punto dagli psicologi esperti della Società Italiana di Psicologia dell'Emergenza Social Support (SIPREM SoS) Basilicata, è volto a promuovere la consapevolezza dei propri stati emotivi interni così da sopportare eventuali situazioni di tensione e prevenire forme di disagio psichico e traumi. La pandemia ha seriamente compromesso il benessere psico-fisico nella popolazione mondiale con una conseguente necessità di interventi di prevenzione e formazione. Nell'ambito delle operazioni di risposta ad eventi critici, l'intervento di assistenza psicologica e sociale rappresenta oggi un elemento fondamentale per normalizzare le emozioni in contesti emergenziali e promuovere la resilienza.

Il percorso propone una metodologia psico-educativa basata sul confronto e sulla lettura ad alta voce di testi incentrati sugli eventi emergenziali. Studi recenti hanno dimostrato come questa attività sia in grado di recare benefici tangibili dal punto di vista cognitivo ed emotivo, sviluppando la capacità dei partecipanti di addentrarsi nelle proprie emozioni per dare loro la giusta voce.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini
- sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni
- agevolare la costruzione della propria identità, in armonia con gli altri
- sviluppare le tecniche narrative e di coinvolgimento emotivo
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 2/6 ore (2/3 incontri da 2 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

La biblioteca come ipertesto

L'attività prevede un percorso educativo suddiviso in 6 incontri. Nel primo incontro gli studenti sono guidati alla scoperta degli spazi, dei servizi e delle risorse del Polo bibliotecario. Nei successivi quattro incontri gli studenti, divisi in gruppi di 4/5 unità, esplorano in autonomia il patrimonio della biblioteca, alternandosi nelle diverse sale sotto la supervisione dei docenti e dei bibliotecari.

Ogni gruppo costruirà in maniera libera e creativa un inedito percorso di lettura basato sull'individuazione di documenti diversi collegati tra loro da nessi (link) di natura diversa (tematica, spazio-temporale, autoriale, emozionale ecc.). Nel sesto incontro, gli studenti presentano il proprio percorso di lettura nella Sala conferenze: ciascun gruppo, dopo aver introdotto il proprio lavoro illustrando i criteri adottati per la scelta dei libri e degli altri documenti, fa ascoltare il breve *podcast* realizzato cucendo insieme citazioni e parole di raccordo, che sarà diffuso tramite i canali della biblioteca come esempio di lettura trasversale del patrimonio culturale conservato nel Polo.

Obiettivi del laboratorio:

- sviluppare le competenze comunicative e narrative
- sollecitare la fantasia e la creatività
- incentivare la libertà di espressione del singolo favorendo la collaborazione con il gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 18/24 ore (6 incontri da 3/4 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Dalla biblioteca pubblica alla biblioteca scolastica

Il percorso formativo conduce gli studenti alla scoperta dei servizi, delle risorse e degli strumenti della biblioteca, allo scopo di applicare le conoscenze acquisite all'interno della propria biblioteca scolastica.

Il percorso prevede due incontri in presenza. Il primo è dedicato all'esplorazione degli spazi e delle risorse del Polo bibliotecario, ai processi lavorativi, alla progettazione dei servizi e alle piattaforme digitali.

Il secondo incontro è dedicato alle regole di catalogazione, classificazione e collocazione del patrimonio bibliografico e alla conoscenza del software gestionale adottato dal Polo delle biblioteche scolastiche lucane.

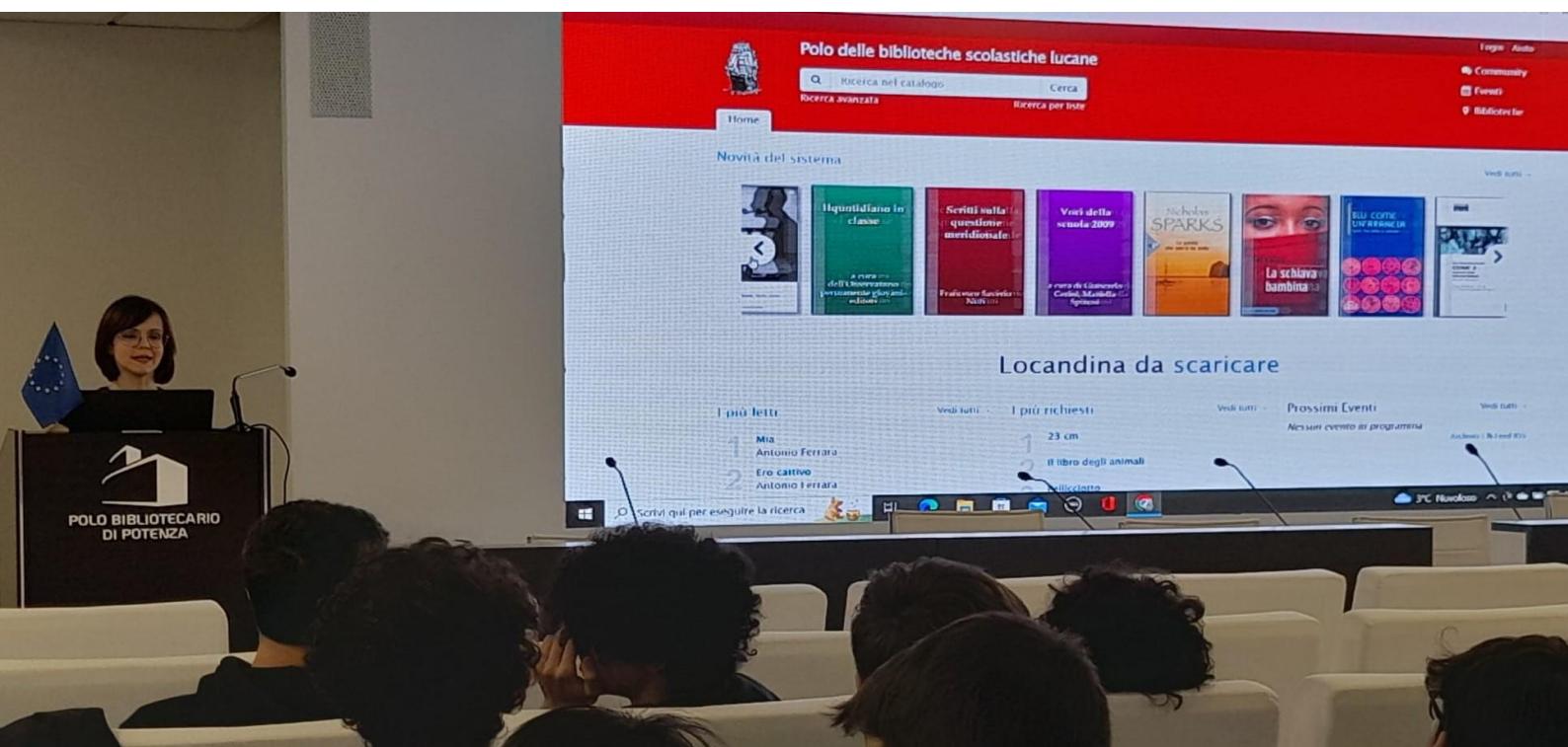
Il percorso può prevedere un ulteriore incontro presso la biblioteca scolastica per impostare le attività di catalogazione del materiale bibliografico.

Obiettivi del laboratorio:

- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- offrire competenze per la gestione della Biblioteca scolastica

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 8 ore in biblioteca (2 incontri da 4 ore).



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Cartografia digitale collaborativa

Il progetto Cartografia Digitale Collaborativa si compone di due laboratori:

1. Mappiamo con Open Street Map: Il laboratorio si propone di far conoscere agli studenti ad Open Street Map, "il più grande database geografico libero e modificabile di tutto il mondo". Per avvicinarsi alla mappatura all'interno di OSM si utilizzeranno alcune applicazioni umanitarie che ne sono derivate. Fra queste l'Humanitarian OpenStreetMap Team (HOT), che si propone di mappare le aree del mondo in seguito a disastri per agevolare i soccorsi, e Missing Maps, che cerca di mappare le zone più svantaggiate per prevenire queste situazioni. In seguito si lavorerà direttamente sul database principale di OSM per modificare zone di conoscenza dell'alunno.
2. Dal testo alla mappa: Il laboratorio prevede come risultato finale la creazione di una mappa tramite l'utilizzo dei Sistemi Informativi Geografici (GIS) e nello specifico tramite il software open source QGIS. La mappa potrà essere creata a partire da un soggetto trattato a lezione, quindi diventare strumento di aiuto per lo studio della stessa, o a partire da uno o più libri da cui si estrapoleranno le informazioni geografiche. Inoltre, il risultato potrà essere esportato come semplice immagine statica o come webmap consultabile tramite applicazione web.

Obiettivi dei laboratori

- Conoscere le basi della cartografia digitale
- Sviluppare abilità tecnologiche e digitali e capacità collaborative
- Sviluppare competenze di cittadinanza attiva.

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 20 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata laboratorio 1: 6/9 ore - Durata laboratorio 2: 8/12 ore



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Patrimonio digitalizzato e Storie con MLOL

Il laboratorio si propone l'obiettivo di far conoscere agli studenti il patrimonio delle collezioni digitalizzate della Biblioteca nazionale di Potenza presenti su MLOL (Media Library OnLine). Con queste risorse, e con quelle presenti sul catalogo open dello stesso servizio, sarà possibile creare delle Storie utilizzando le potenzialità del formato IIIF.

Il percorso educativo si suddivide in diversi incontro:

1. Nel primo incontro gli studenti sono guidati alla scoperta degli spazi, dei servizi e delle risorse del Polo bibliotecario.
2. Nel secondo incontro vi sarà un focus sulla sala Lucana, le sue collezioni e sull'utilizzo della piattaforma MLOL e le sue "stories"
3. Seguirà una fase in cui i ragazzi lavoreranno in autonomia nella realizzazione dei contenuti e delle "stories"
4. Infine, è previsto un momento di restituzione in cui i ragazzi presenteranno i loro lavori agli altri studenti e ai referenti per l'attività del Polo Bibliotecario

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 20 studenti

Durata laboratorio: 2 incontri da 2 ore ciascuno, a seguire lavoro in autonomia ed infine un incontro in plenaria da 2 ore

© Sara I.

Due volti si uniscono in un bacio su uno sfondo di tonalità blu-verde. I contorni chiari di naso, bocca e mento si mescolano in modo sovrapposto, creando forme piane chiuse con linee pulite e definite. I profili assumono una postura tesa, mentre il tocco delicato suggerisce una durata che si protrae nel tempo.

IL BACIO NELL'ARTE

The Kiss (Peter Behrens)

Peter Behrens, celebre architetto e designer tedesco, è noto per introdurre il design industriale presso la AEG. Il bacio rappresenta un'immagine centrale dello Jugendstil, l'equivalente tedesco dell'Art Nouveau. Questo stile avvolgente prese il suo nome dalla rivista Jugend, fondata a Monaco nel 1896, che sostiene il nuovo movimento. Nello stesso periodo a Berlino, la rivista letterario-artistica Pan svolse un ruolo altrettanto significativo nella promozione dell'estetica Jugendstil, e fu all'interno delle pagine di questa rivista (vol. iv, n. 2, 1898) che comparve per la prima volta questo esemplare xilografia a colori.

La semplificazione del disegno in motivi puri e piatti enfatizza il tema della coppia che si scambiano un bacio, i cui profili sono incorniciati da curve distintive a forma di 'frusta' create dalle loro fluide chiome voluttuose. L'intrecciarsi sensuale dei capelli non solo esprime la profondità dell'abbandono reciproco degli amanti, ma suggerisce anche l'antico concetto del bacio come fusione e scambio di anime. L'ambiguità di genere della coppia aggiunge ulteriormente al magnetismo dell'opera.

Senza dubbio, nel periodo del fin-de-siècle, si osservava una prevalenza di figure androgine nelle opere letterarie e artistiche, lodate per le loro presunte sensibilità artistiche e spirituali elevate.

Title: The Kiss

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Alla scoperta dei tesori del Polo bibliotecario

Il percorso guida gli studenti alla scoperta di alcune risorse di particolare interesse del Polo bibliotecario d'biografie: le opere d'arte di Albert Friscia, i fondi antichi, gli esemplari manoscritti, gli erbari, le carte dell'archivio storico della Biblioteca provinciale di Potenza (la prima biblioteca pubblica lucana), le collezioni digitali.

Su richiesta, al termine di ogni incontro, gli studenti avranno la possibilità di trattenersi in biblioteca per documentarsi sul personaggio appena trattato attraverso gli strumenti bibliografici messi a disposizione dal personale.

Temi e relatori degli incontri:

- La collezione delle opere d'arte di Albert Friscia: statue, dipinti, disegni, opere cinetiche – Barbara Improta e Marika Coronato
- Incunaboli, cinquecentine, manoscritti, erbari, mappe antiche e Le collezioni digitali – Vito Telesca
- L'archivio storico della Biblioteca provinciale di Potenza – Antonella Trombone

Obiettivi del percorso sono:

- Approfondire la conoscenza delle collezioni del Polo bibliotecario di Potenza
- Approfondire le relazioni tra carte d'archivio, opere d'arte, fondi antichi e risorse digitali
- Acquisire gli strumenti utili per ricerche e approfondimenti

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 100 studenti.



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Information literacy e Wikipedia

Il percorso prevede la produzione collaborativa da parte degli studenti di voci encyclopediche e altri contenuti culturali dedicati al patrimonio storico, archeologico, artistico e paesaggistico della Basilicata e la loro pubblicazione con licenza Creative Commons su Wikipedia e sulle altre piattaforme del sapere libero.

Il primo incontro prevede una visita guidata del Polo bibliotecario, alla scoperta dei suoi servizi e delle sue risorse, con particolare attenzione alla Sala lucana, che documenta la storia e la cultura della nostra regione. Nella seconda parte dell'incontro, che si svolge in Sala conferenze, gli studenti approfondiscono le linee guida e le regole di Wikipedia.

Nel secondo incontro, gli studenti sono guidati alla registrazione su Wikipedia, si focalizzano sul concetto di fonte e sul fenomeno del plagio, imparano a citare correttamente una fonte cartacea o digitale, a stilare una bibliografia e ad inserire una nota bibliografica. Individuano infine un argomento relativo alla storia e alla cultura della Basilicata e imparano a consultare il catalogo elettronico per selezionare i libri e gli articoli disponibili in biblioteca sull'argomento.

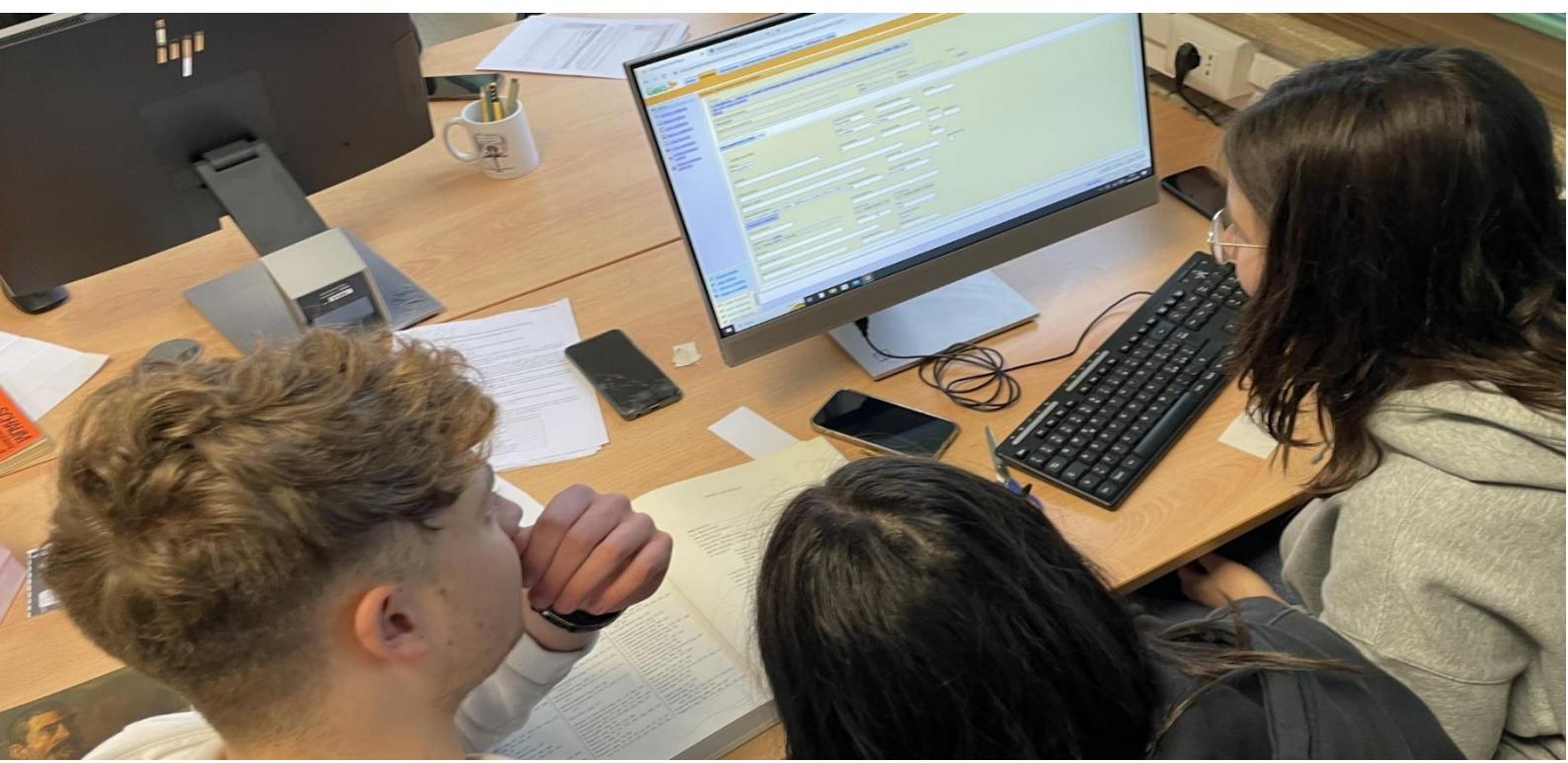
Il percorso prevede poi un numero variabile di ore di attività autonoma sulla piattaforma online per la produzione dei contenuti (voci encyclopediche, fotografie) e un ultimo incontro in presenza per la restituzione del lavoro svolto.

Obiettivi del laboratorio:

- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- offrire competenze per la gestione e la produzione di voci encyclopediche e contenuti culturali

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 10 ore (2 incontri da 4 ore, un incontro da 2 ore) a cui vanno aggiunte ca. 10 ore di lavoro online.



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Hedy Lamarr: teatro, scienza e cittadinanza digitale

(Donne, STEM & media literacy per le superiori)

Un laboratorio, a cura di Gommalacca Teatro impresa di produzione teatrale per l'infanzia e la gioventù, che intreccia teatro e scienza partendo dalla figura di Hedy Lamarr (attrice e inventrice del salto di frequenza, alla base della tecnologia del wi-fi) per riflettere su stereotipi di genere, innovazione e cittadinanza digitale. L'attività utilizza risorse bibliografiche e audiovisive del Polo e si può svolgere in sala conferenze, dotata di attrezzature per presentazioni e ascolto. Un laboratorio teatrale per riconoscere e comunicare i talenti personali. Attraverso micro-esercizi di presenza, voce e improvvisazione, gli studenti trasformano interessi e capacità in una storia breve da raccontare, costruendo un poster del talento (o "carta talento") da portare in classe. La biblioteca diventa luogo di ispirazione, ricerca e condivisione.

Struttura dell'attività:

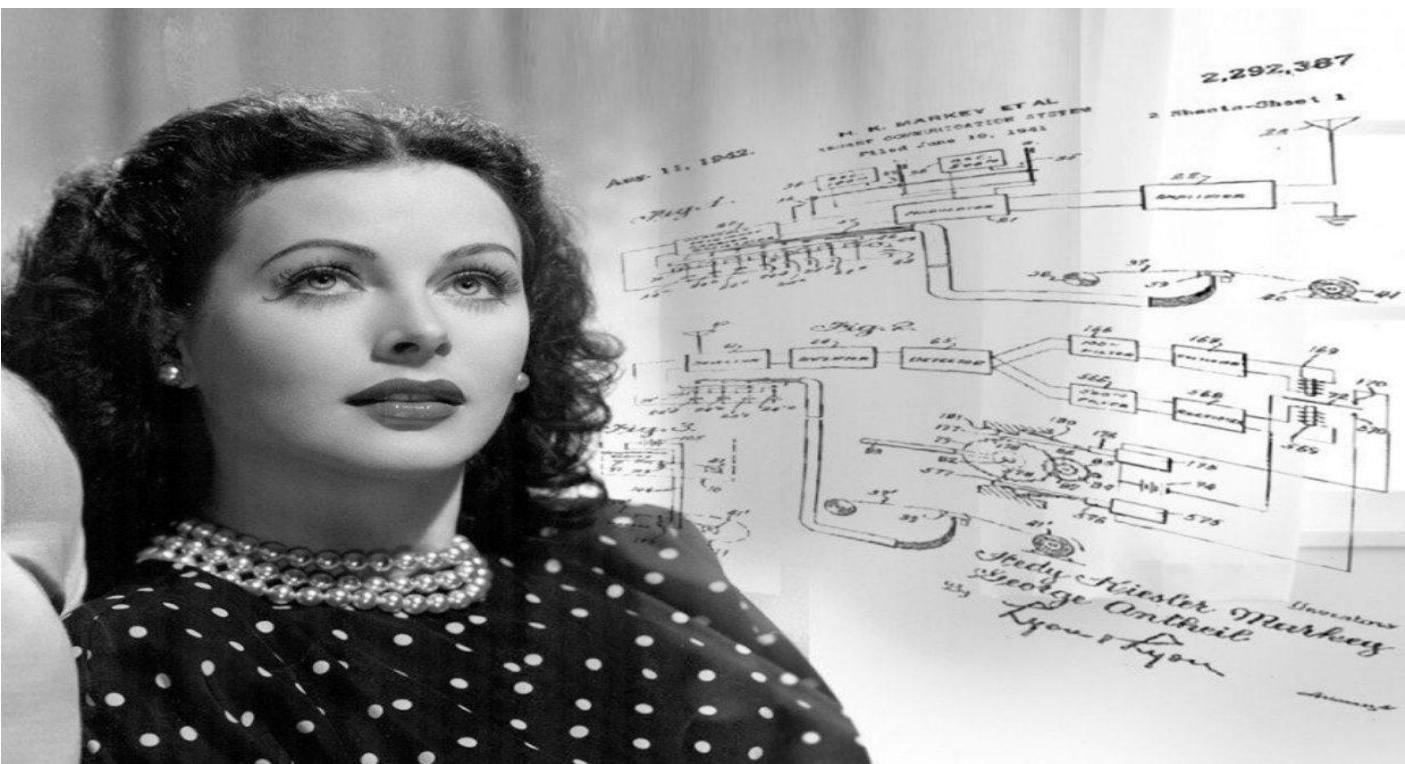
1. Storytelling teatrale: Hedy Lamarr tra immaginario e innovazione (voce/corpo/spazio).
2. Laboratorio in piccoli gruppi:
Carta Talento Arte e Innovazione (schema concettuale + parole-chiave);
Il talento fa 90'': raccontare un'abilità/interesse
3. Condivisione pubblica in Sala conferenze e feedback.

Obiettivi

- Collegare storia della scienza e cittadinanza digitale; riconoscere bias/stereotipi.
- Sviluppare soft skills (ricerca, sintesi, public speaking) e media literacy.
- Produrre evidenze valutabili utili anche per PCTO.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 2 ore (opzione 4 ore con 2 incontri da 2 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Potenza, che storia!

Il percorso è un viaggio suggestivo e sorprendente lungo due millenni di storia di Potenza, dall'epoca romana al Rinascimento, dal Risorgimento al Novecento. A guidare gli studenti alla scoperta della propria città saranno guide d'eccezione: storici, archeologi, giornalisti, ricercatori amanti della divulgazione.

Ogni incontro, della durata complessiva di due ore, prevede l'esposizione dell'argomento, accompagnata da supporti videofotografici, seguita dalla discussione.

Su richiesta, al termine di ogni incontro, gli studenti avranno la possibilità di trattenersi in biblioteca per documentarsi sull'argomento appena affrontato attraverso gli strumenti bibliografici messi a disposizione dal personale.

Temi e relatori degli incontri:

- *Res publica Potentinorum*: storia di una città romana – Domenico Colucci
- Le antiche porte di Potenza e lo sviluppo della cinta muraria – Domenico Viggiano
- San Gerardo della Porta, patrono di Potenza – Don Gerardo Lasalvia
- Potenza nel Cinquecento: vita sociale e politica – Paolo Conte
- Settembre 1943: l'annuncio dell'Armistizio, i bombardamenti aerei e la Liberazione – Domenico Viggiano
- Emilio Colombo: dall'Assemblea Costituente alla Presidenza del Parlamento Europeo – Donato Verrastro

Obiettivi del percorso sono:

- Approfondire la conoscenza della propria città e di alcuni suoi personaggi di rilievo
- Dialogare con autorevoli esponenti del mondo della cultura lucana
- Acquisire gli strumenti utili per ricerche e approfondimenti

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 12 ore (6 incontri da 2 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Memoria delle Parole, Parole della Memoria

In questo percorso, sviluppato dall'Associazione Insieme ETS in collaborazione con il Polo Bibliotecario, si intende favorire una riflessione da parte dei ragazzi sul potere delle parole, con un focus particolare e attuale su quelle legate alla guerra e al genocidio.

Il percorso si articola in tre fasi distinte:

- Prima fase: tre incontri-laboratorio sul tema “Parole e memoria”, da tenersi presso la sede dell'Associazione Insieme ETS.
- Seconda fase: un incontro dedicato all'approfondimento sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, da svolgersi presso il Polo Bibliotecario di Potenza.
- Terza fase: un incontro conclusivo, presso il Polo Bibliotecario di Potenza, in occasione della Giornata della Memoria e della VIII Staffetta della Memoria.

Obiettivi del laboratorio

- Favorire la riflessione sul potere delle parole che circondano la guerra e il genocidio
- Promuovere la memoria di episodi significativi di opposizione e resistenza
- Stimolare la scrittura creativa come forma di empatia e testimonianza
- Avvicinare i giovani all'uso etico e consapevole dell'Intelligenza Artificiale nella produzione culturale
- Promuovere un percorso di cittadinanza attiva e memoria collettiva
- Realizzare un atto di memoria attraverso l'incontro e la produzione di materiali scritti, audio e video

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 90 studenti.

Durata: 12 ore (5 incontri da 2-3 ore ciascuno)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Voci dalla Luceania: viaggio nella letteratura della Basilicata

Il percorso educativo prende ispirazione dal volume di Andrea Galgano *41esimo Parallello Nord. Poesie delle Terre di Lucania* e si articola in 6 incontri a cadenza mensile dedicati ad alcuni tra gli autori più significativi della poesia e della letteratura lucana (Isabella Morra, Aurora Sanseverino, Laura Battista, Michele Parrella, Rocco Scotellaro, Leonardo Sinigallì, Vito Riviello, Beatrice Viggiani, Beppe Salvia, Mario Trufelli), le cui opere sono disponibili presso la Sala lucana del Polo bibliotecario. Gli incontri sono condotti dallo scrittore Andrea Galgano e dalla giornalista Eva Bonitatibus, ideatrice del Circolo culturale Gocce d'Autore. Ogni incontro prevede inoltre una breve sessione di laboratorio di scrittura creativa.

Obiettivi del laboratorio:

- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- conoscere gli autori lucani più significativi

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 12 ore (6 incontri da 2 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

La Fabbrica delle idee

Il percorso educativo si svolge all'interno del FabLab allestito all'ultimo piano del Polo bibliotecario. Le attività laboratoriali sono orientate allo sviluppo della creatività, delle competenze digitali e dell'apprendere facendo.

Nei due incontri, gli studenti dapprima sono guidati alla scoperta degli spazi, dei servizi, degli strumenti (sito web, catalogo elettronico, app) e delle risorse (bibliografiche e digitali) del Polo bibliotecario.

Successivamente si addentrano nella tematica della programmazione e del coding costruendo prima un vero e proprio robot della serie Lego Mindstorms e poi imparando a programmarlo e ad utilizzare i sensori di cui è dotato.

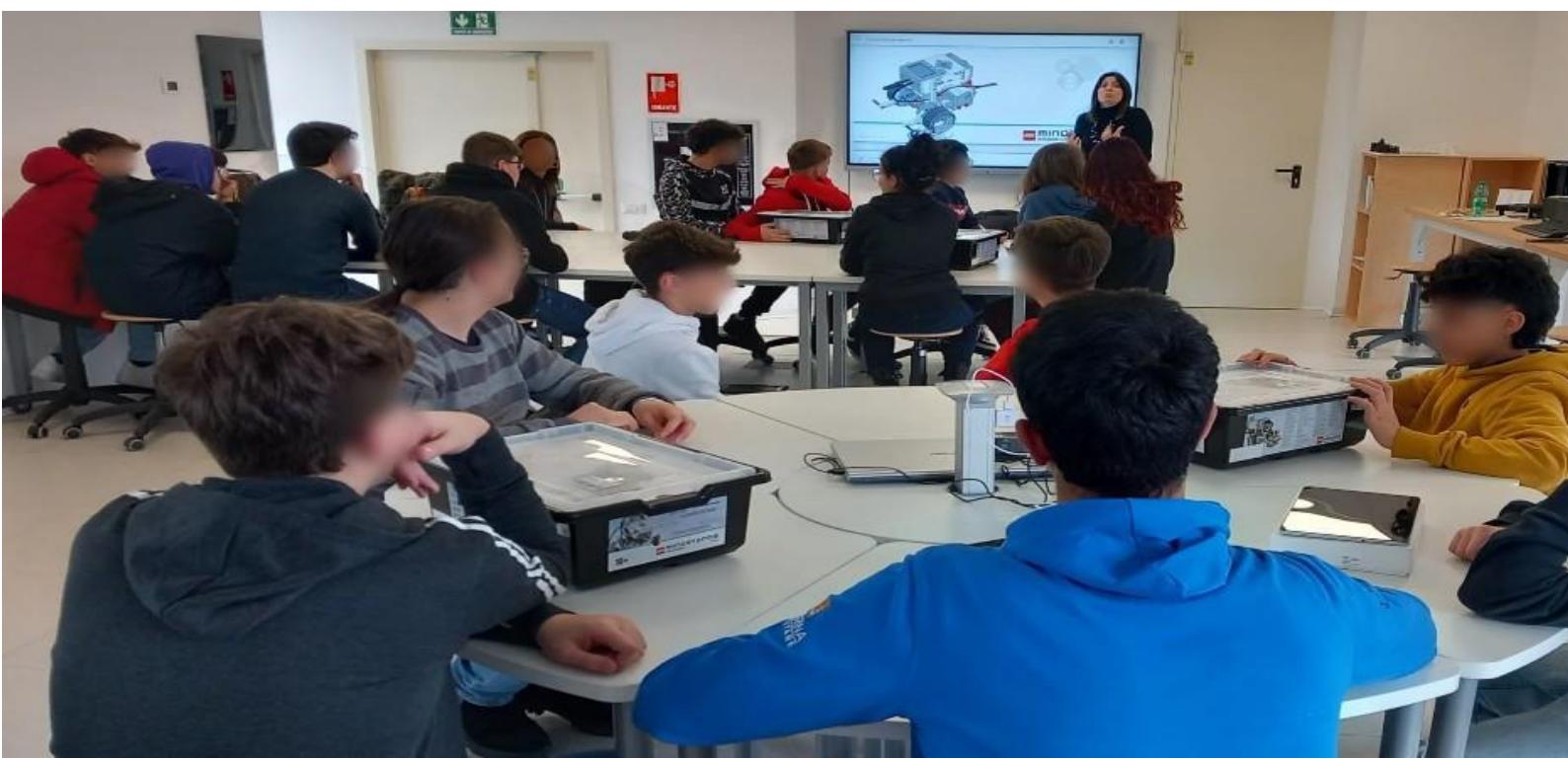
Infine ai ragazzi verrà presentata la filosofia *maker* e verranno dati i concetti base per l'utilizzo della stampante 3D, e della taglierina laser.

Obiettivi del laboratorio:

- sviluppare la logica e la capacità di contare
- sviluppare l'orientamento
- fornire indicazioni spaziali utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali
- apprendere le basi del linguaggio di programmazione
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 20 studenti

Durata: 8 ore (2 incontri da 4 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Educhiamo alla finanza

Il Polo Bibliotecario, in virtù di un Protocollo d'Intesa stipulato tra la Biblioteca Nazionale di Potenza e la Fondazione Educazione Assicurativa Tancredi, propone un percorso educativo in materia finanziaria, rivolto agli studenti della Scuola Secondaria di Secondo Grado, con l'obiettivo di fornire le competenze di base per gestire il proprio denaro e fare scelte economiche consapevoli, in linea con la recente normativa (L. 21/2024).

Il percorso si articola in due moduli:

1. l'evoluzione dei pagamenti (storia della moneta; la nascita delle banche; come si pagava ieri e come si paga oggi; il web e i dati personali-la sicurezza nei pagamenti e nella gestione dei dati);
2. i principali prodotti bancari (tipologie di prodotti bancari; TAEG e TAN; come funziona una carta di credito).

Obiettivi del laboratorio:

- stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- conoscere e sviluppare le competenze basi per fare scelte economiche
- avere un approccio consapevole al denaro
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 5 ore (2 incontri da 2,5 ore).



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

La nascita della Repubblica

Nell'ambito del Protocollo d'Intesa fra Ministero dell'Istruzione e del Merito e ANPI (Associazione Nazionale Partigiani d'Italia) del 23 aprile 2024, e di quello stipulato tra Biblioteca nazionale di Potenza e ANPI provinciale Potenza lo scorso 25 aprile, si propone alle Istituzioni secondarie di secondo grado, per l'a.s. 2025/2026, il progetto "1946-2026: donne, voto e conquiste di libertà e di democrazia".

Come è noto, nel 2026 ricorrono le celebrazioni dell'80° anniversario della nascita della Repubblica, del voto alle donne, delle attività e del dibattito svoltisi all'interno dell'Assemblea costituente.

Il progetto proposto intende quindi approfondire la conoscenza di quanto accaduto tra il 1945 e 1946, quando, dopo la Liberazione dell'Italia, si diede avvio a quella fase storica che avrebbe condotto alla nascita della Repubblica, alla promulgazione della Costituzione e all'affermazione dei principi fondamentali di libertà, di uguaglianza, di solidarietà, di giustizia, di unità nazionale.

Tutto ciò nel solco dell'idea cardine dell'ANPI di "memoria attiva", che consiste nel rendere vivo e operante il sistema di valori radicati nella Resistenza e affermati nella nostra Costituzione, e per fare della conoscenza e della elaborazione critica della storia uno strumento potente di impegno civile e di cambiamento sociale.

Obiettivi del laboratorio

- Apprendere l'uso di fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.
- Selezionare e organizzare le informazioni.
- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici.
- Usare le proprie conoscenze per comprendere problemi attuali.

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 100 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze dei docenti.

Durata: 5 ore (2 incontri da 2,5 ore).



SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Giochiamo con l'Intelligenza Artificiale

L'arrivo dell'IA è un'evidenza che non possiamo ignorare, essa sta diventando da promessa a solido strumento di lavoro, crescita e confronto che se usato bene diventerà uno strumento di potenziamento in ogni settore, da quello dell'intrattenimento a quello della formazione e poi del lavoro. In un modo che non sempre ci è stato del tutto chiaro questo progresso fa già parte della vita di tutti i giorni, semplicemente adesso abbiamo accesso alla parte più divertente, quella generativa; è necessario che le nuove generazioni imparino a usarlo nella maniera più proficua possibile.

Il percorso laboratoriale avrà la seguente struttura:

- ✓ Introduzione degli strumenti e breve narrazione di come nasce e si sviluppa l'intelligenza artificiale generativa (tarata per fasce d'età);
- ✓ Laboratorio per la costruzione delle storie;
- ✓ Storie in formato audiolibro/podcast, libro interattivo/illustrato;
- ✓ Familiarizzazione con il concetto di distribuzione dei contenuti e uso consapevole degli strumenti per la diffusione e la fruizione delle storie (solo per i laboratori in età più avanzata).

Obiettivi del laboratorio:

- stimolare la fantasia e il pensiero laterale
- giocare, divertirsi e acquisire competenze nell'ambito dell'intelligenza artificiale, della creazione delle storie e della loro distribuzione
- formare all'utilizzo consapevole delle tecnologie
- sviluppare un'etica della comunicazione

Per le scuole primarie (a partire dal secondo anno): 1 incontro da 90 minuti

Per le scuole secondarie di primo grado e secondo grado: 1 incontro da 120



SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Il Cinema in Biblioteca

Rete Cinema Sociale APS in collaborazione con il Polo Bibliotecario di Potenza presenta il progetto “Cinema in Biblioteca. Visioni, incontri, testimonianze e laboratori di cinema e nuovi audiovisivi” che vuole essere un percorso permanente di cinema per il sociale rivolto alle scuole della città di Potenza e della sua provincia e all’intera cittadinanza.

Il progetto prevede la proiezione di opere cinematografiche, incontri con autori e/o professionisti del cinema, incontri con rappresentanti della società civile della città di Potenza all’interno di un percorso strutturato di Film & Media Literacy. Promuovendo un continuo dialogo interculturale ed intergenerazionale attraverso il cinema, i film scelti rimanderanno ai grandi temi che rientrano nei 17 Goals dell’Agenda 2030.

L’iniziativa prevede un ciclo di proiezioni e momenti di confronto con l’obiettivo di:

- offrire agli studenti uno spazio di dialogo e di approfondimento attraverso il cinema;
- promuovere la conoscenza e la riflessione sui temi della sostenibilità, dell’inclusione e della cittadinanza attiva;
- valorizzare le esperienze e i percorsi didattici già in atto nelle scuole.

Il progetto non si configura come una proposta “calata dall’alto”, ma come un percorso condiviso, costruito insieme agli istituti partecipanti: i film saranno scelti in accordo con i docenti referenti, in base alle fasce d’età e agli obiettivi formativi di ciascuna scuola individuati nei percorsi disciplinari e/o di educazione civica. Le proiezioni saranno introdotte e accompagnate da esperti di cinema presenti in sala o in collegamento da remoto. Le attività avranno inizio a partire dal mese di ottobre 2025 e termineranno nel mese di maggio 2026. Gli incontri si terranno a cadenza mensile ogni mattina del primo sabato del mese in orario mattutino.

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 100 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata: 16-24 ore (8 incontri da 2-3 ore)



SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Educazione Emotiva

Il Polo bibliotecario, in virtù di un protocollo d'intesa con il Comitato Provinciale UNICEF di Potenza, propone percorsi di educazione alle emozioni, finalizzati allo sviluppo di competenze trasversali per favorire l'ascolto attivo, la relazione autentica, il rispetto verso il prossimo, il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni. Il percorso prevede inoltre attività per prevenire la discriminazione, la violenza e fenomeni come il bullismo e il cyberbullismo.

Obiettivi del laboratorio:

- stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni
- sostegno nella prevenzione di fenomeni quali il bullismo
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 50 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata: 6 ore (3 incontri da 2 ore)



SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

Legalità e diritti umani

Il progetto, ideato e curato da Serendipity e Libera Basilicata, nasce dalla volontà di promuovere la cultura della legalità per educare i bambini al rispetto della dignità della persona umana, attraverso la consapevolezza dei diritti e dei doveri, con l'acquisizione delle conoscenze e l'interiorizzazione dei valori che stanno alla base della convivenza civile per una società più giusta e democratica, in un percorso che ci permetta di guardare all'altro come "al noi", a una persona con cui dialogare e insieme alla quale condividere un sistema di regole. L'idea è quella di condurre i ragazzi alla scoperta della legalità quale strumento e opportunità di convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo. Il progetto pone al centro dell'attenzione "la persona" quale protagonista della propria crescita, rafforzando la propria identità, costruendo il senso di responsabilità e sperimentando il valore della solidarietà e della interculturalità finalizzato alla formazione del buon cittadino, una persona che stia bene con sé e con gli altri, responsabile, partecipe alla vita sociale e solidale, che conosca le problematiche ed i pericoli del mondo che la circonda per imparare a prevenirli o tentare di risolverli. Il Progetto, intende sviluppare una presa di coscienza della necessità del rispetto delle norme per una pacifica civile, verso la conoscenza, la tolleranza e l'interazione tra le diversità.

Obiettivi del laboratorio

- Educare alla solidarietà e alla tolleranza;
- Sviluppare le capacità di collaborare, comunicare, dialogare;
- Formare l'uomo e il cittadino, nel quadro dei principi affermati dalla Costituzione;
- Acquisire i valori che stanno alla base della convivenza civile, nella consapevolezza di essere titolari di diritti e di doveri e nel rispetto degli altri e della loro dignità;
- Trasmettere valori e modelli culturali di contrasto alle mafie;
- Sviluppare la coscienza civile, costituzionale e democratica;
- Educare all'interiorizzazione e al rispetto delle regole come strumenti indispensabili per una civile convivenza e all'ascolto.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 6/8 ore (3/4 incontri da 2 ore)

**La parola, la verità lotta
alla**

a II A

Maf ia

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

(quinto anno)

Orientamento e politiche attive del lavoro

Il Polo bibliotecario, in virtù di un protocollo d'intesa stipulato con il Centro di Ateneo Orientamento Studenti dell'Università degli Studi della Basilicata e il Consorzio dell'ateneo lucano ConUnibas, offre agli studenti del triennio un piccolo ciclo di incontri dedicati all'offerta educativa e ai servizi offerti dall'Università degli Studi della Basilicata e ad alcune azioni di politiche attive del lavoro, con un focus particolare sulle competenze trasversali e digitali, sulle tecniche di public speaking e sull'utilizzo consapevole dei social media nel modo del lavoro.

Gli incontri organizzati con il Centro di Ateneo Orientamento Studenti dell'Università degli Studi della Basilicata hanno la durata di 4 ore, di cui 2 presso il Polo bibliotecario e 2 presso il vicino Campus universitario di Macchia Romana. Gli incontri organizzati con il Consorzio dell'ateneo lucano ConUnibas hanno la durata di 2 ore.

Obiettivi del laboratorio:

- orientare i ragazzi nella scelta del loro percorso universitario
- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 100 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata: 4/6 ore.



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

(quinto anno)

Potenza Novecento

Potenza Novecento focalizza l'attenzione sulla storia della città capoluogo di Regione a partire dalla fine dell'Ottocento e lungo il cosiddetto "secolo breve", coniugando il rigore metodologico della ricerca con gli aspetti più divulgativi legati alle pratiche della *public history* e alla comunicazione dei saperi storici.

La proposta formativa promossa dalla Cattedra di Storia contemporanea dell'Università della Basilicata), prevede l'alternanza tra lezioni frontali e attività laboratoriali, avvalendosi delle risorse documentarie e multimediali rinvenibili nei portali di *Potenza Novecento* ed *Hemera (1918-1922)* nonché nei database disponibili per la ricerca.

L'attività di *public history* sarà introdotta da nozioni sui contenuti e le metodologie per la divulgazione dei saperi storici, anche attraverso la proiezione dimostrativa di short video sulla storia della città.

Obiettivi:

- Conoscere le principali coordinate storiche del Novecento;
- Introdurre gli studenti alla metodologia della ricerca storica;
- Apprendere nozioni e snodi storici della storia della città di Potenza del Novecento;
- Acquisire competenze nel campo della divulgazione dei saperi storici.

Incontri:

- 1) Potenza nel primo Novecento: l'età liberale, la guerra e il dopoguerra;
- 2) Politica, economia e società
- 3) Presentazione delle risorse documentarie del portale Hemera e attività laboratoriale sulle fonti;

L'attività prevede n. 4 incontri di due ore ciascuno, rivolti a un massimo di 80 studenti.

Team di lavoro: Donato Verrastro, Michele Fasanella, Martina Marzocchi, Achille Conti, Raffaele La Regina, Nicola Sileo.



DOCENTI

Playhouse

(formazione docenti – modulo 2h)

Laboratorio intensivo, a cura di Gommalacca Teatro impresa di produzione teatrale per l'infanzia e la gioventù, per docenti/educatori che fornisce routine teatrali da condividere in classe: warm-up voce/corpo, circle-time, lettura espressiva e un compito autentico. La biblioteca diventa spazio di pratiche educative e condivisione.

Struttura dell'attività:

1. **Accoglienza e setting** (10') – patti di lavoro, regole di sicurezza/inclusione.
2. **Warm-up voce/corpo** (15') – respiro, postura, articolazione, ritmo.
3. **Circle-time** (20') – domanda-guida, turni, riformulazione, chiusura.
4. **Lettura espressiva** (25') – accento, pausa, volume; prova su brani della biblioteca.
5. **Teatro Immagine** per micro-conflitti di classe (20') – immagini, ruoli, strategie.
6. **Compito autentico + rubrica** (25') – mini-reading o audio 60'' + criteri 3x3.
7. **Piano d'azione** (5') – una routine da applicare.

Obiettivi

- Condurre 2 routine da 10' (warm-up + circle-time).
- Migliorare voce, presenza, gestione del gruppo.
- Progettare un compito autentico breve

Numeri massimi partecipanti: 15 partecipanti per edizione.

Durata: 2 ore (modulo unico). (Opzione: follow-up con la compagnia lezioni 90' da 2 a 4 settimane).



DOCENTI

Capire e sostenere bambini e ragazzi con ADHD

Laboratorio dell'Associazione A. I. D. A. I. Basilicata (Associazione Italiana Deficit di Attenzione e Iperattività – Basilicata) che mira ad offrire a docenti e genitori strumenti per poter comprendere meglio e, soprattutto, sostenere ragazzi con ADHD.

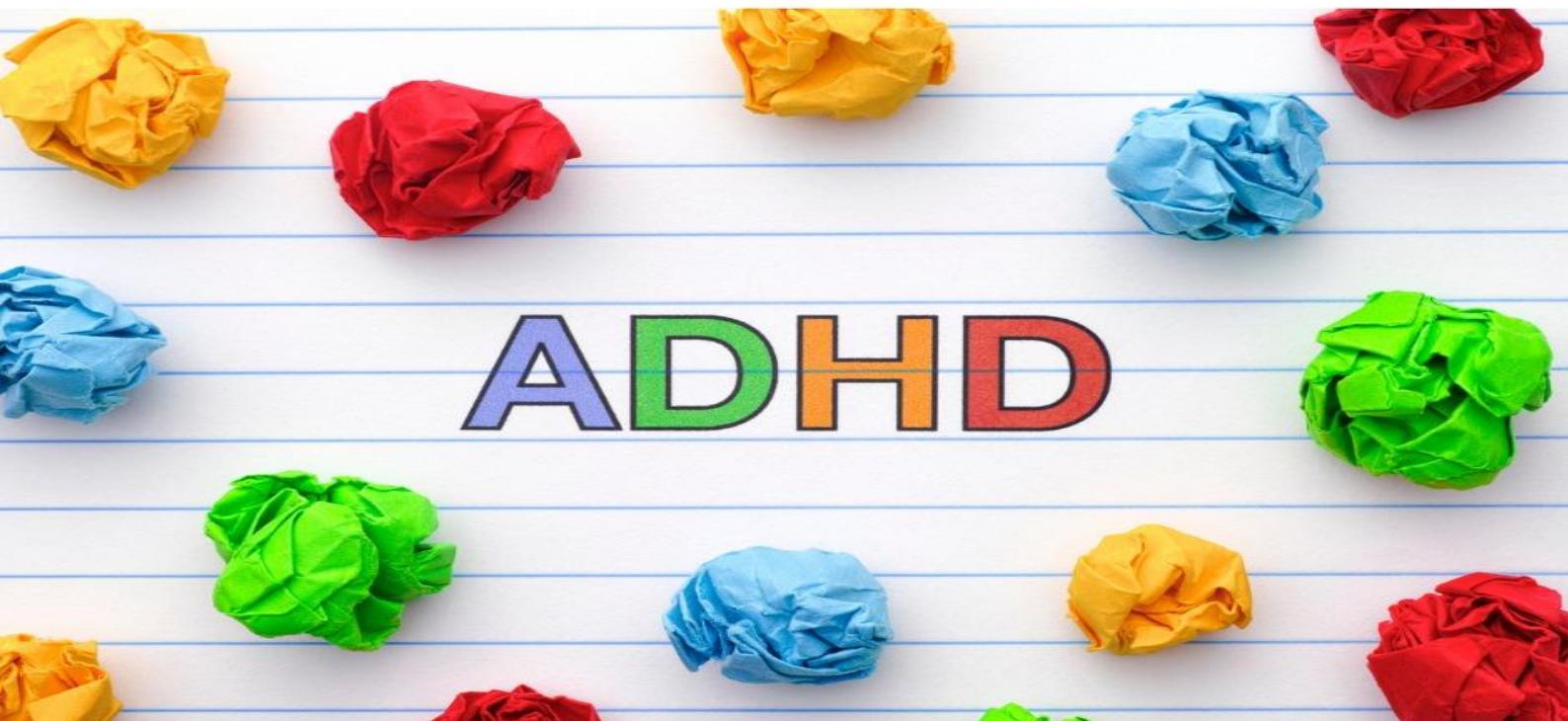
Il programma prevede 3 incontri così suddivisi:

- 1) Conoscere l'ADHD: aspetti clinici e neuropsicologici, falsi miti, segnali da riconoscere, piccole simulazioni per 'indossare' le difficoltà attenteive.
- 2) Strategie educative e didattiche: gestione dei tempi, regole e rinforzi, strumenti compensativi, tecniche di autoregolazione; costruzione della 'cassetta degli attrezzi'.
- 3) Scuola–famiglia che funziona: comunicazione efficace, piano di intervento condiviso, casi reali e role playing.

Metodologia Lezione interattiva, attività pratiche, schede operative, confronto tra pari.

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- Comprendere l'ADHD nei suoi profili di disattenzione, iperattività e impulsività.
- Offrire strategie educative e didattiche applicabili subito in classe e a casa.
- Favorire la collaborazione scuola–famiglia con strumenti concreti.



COME ATTIVARE I PERCORSI EDUCATIVI

Per le richieste di informazioni e la programmazione degli incontri si prega di contattare:

Polo bibliotecario di Potenza
Ufficio Servizi educativi e FabLab
Tel: 0971 394247 | 394211

Ing. Debora Cataldo
debora.cataldo@cultura.gov.it

Dott.ssa Marika Coronato
marika.coronato@cultura.gov.it

Le richieste di attivazione dei percorsi formativi vanno trasmesse agli indirizzi istituzionali:

Mail: bn-pz@cultura.gov.it
Pec: bn-pz@pec.cultura.gov.it

Polo bibliotecario di Potenza
Via Don Minozzi snc
85100 Potenza

Centralino 0971 394211
Sito web <https://www.bn pz.beniculturali.it>
Facebook <https://www.facebook.com/polobibliotecariopotenza>
Instagram <https://www.instagram.com/polobibliotecariopotenza>