



**POLO
BIBLIOTECARIO
DI POTENZA**



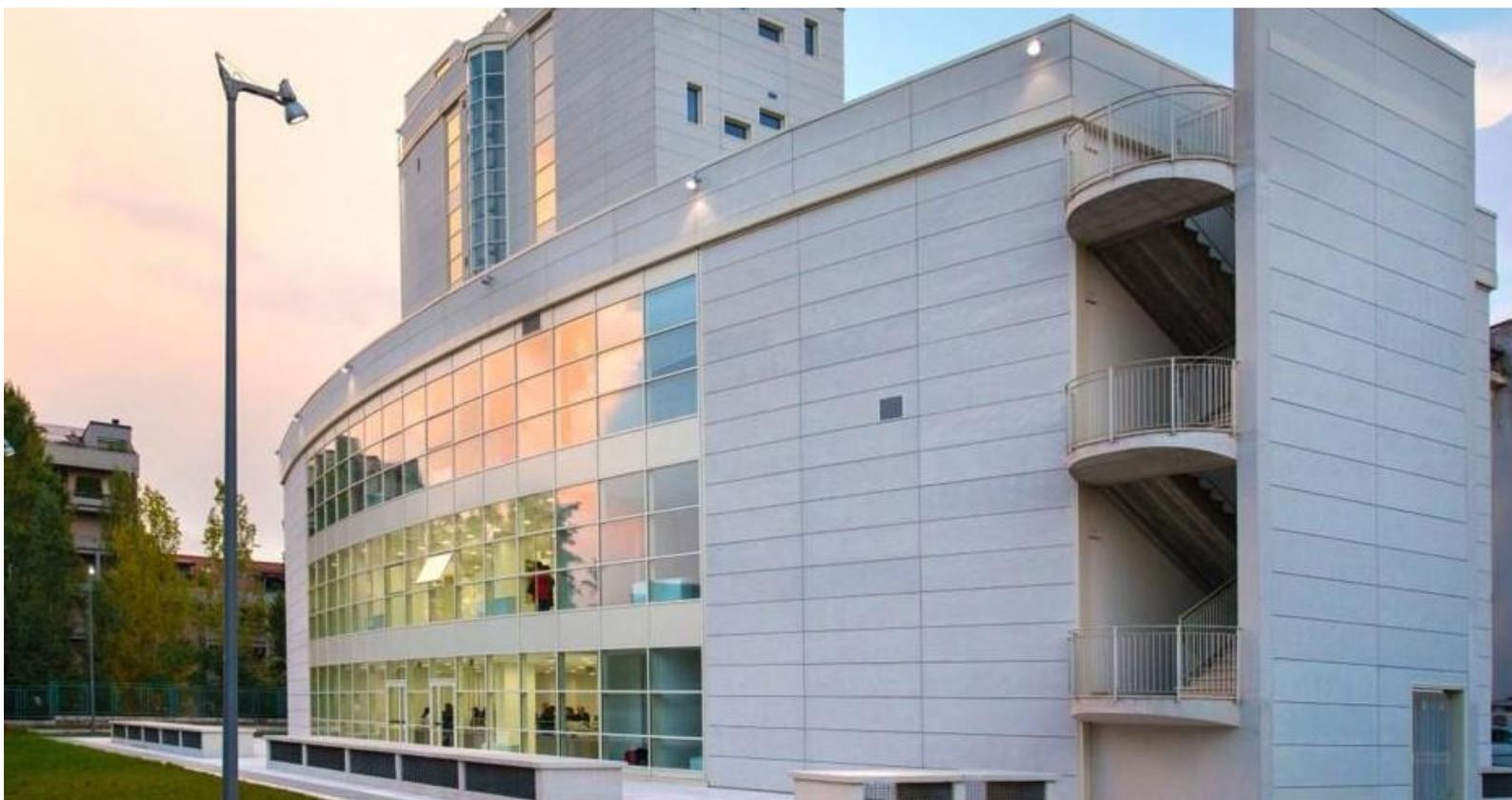
**OFFERTA EDUCATIVA
a.s. 2024-2025**

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 Friscia (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

Il mondo dei libri

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 libri*.

Nella prima parte dell'incontro 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 i bambini alla scoperta dei diversi tipi di libri: da quelli classici, che prevedono l'ascolto di una storia, a quelli più interattivi, che li invitano a risolvere quesiti, a svolgere delle azioni sollecitati dal racconto, a giocare individuando personaggi tra le ombre.

Obiettivi del laboratorio sono:

- stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione
- sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini
- sviluppare la comprensione dei rapporti temporali e spaziali nella trama
- sviluppare la conoscenza e l'uso di nuovi vocaboli
- 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



Le emozioni

“Le emozioni dei bimbi sono le stesse degli adulti; essi possono infatti provare rabbia, gioia, paura, tristezza, disgusto e sorpresa proprio come gli adulti. La possibilità di poterle esprimere liberamente, attraverso il pianto, le urla di gioia o di rabbia, sarà il primo passo per accettarle tutte e imparare a viverle serenamente”.

Da questa considerazione nasce l'idea di questo incontro- 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 attraverso una visita delle sale più belle e rappresentative.

Nella seconda parte vengono letti alcuni testi che trattano le emozioni e per ultimo l'album illustrato “I colori delle emozioni” di Anna Llenas. Alla fine delle letture ai bimbi viene proposto di colorare uno o più “mostri” raffiguranti con le espressioni le diverse emozioni.

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 minuti



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 un 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 15 studenti.

Durata: 60 minuti.



Il dado delle emozioni (per il primo anno)

“Le emozioni dei bimbi sono le stesse degli adulti; essi possono infatti provare rabbia, gioia, paura, tristezza, disgusto e sorpresa proprio come gli adulti. La possibilità di poterle esprimere liberamente, attraverso il pianto, le urla di gioia o di rabbia, sarà il primo passo per accettarle tutte e imparare a viverle serenamente”. Da questa considerazione nasce l’idea di questo incontro - 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 attraverso una visita delle sale più belle e rappresentative. Nella seconda parte vengono letti alcuni testi che trattano le emozioni e per ultimo l'albo illustrato “I colori delle emozioni” di Anna Llenas. Alla fine delle letture ai bimbi viene proposto di colorare e costruire un dado su cui sono rappresentate le diverse emozioni.

Se lancio il dado quale emozione è rappresentata? Quando ho provato quella emozione? Ogni bambino con la propria sensibilità e con il proprio vissuto potrà raccontarsi e accrescerà la sua capacità di guardare verso l’altro con una nuova prospettiva.

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
- 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

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

Durata: circa 60 minuti



Un racconto da costruire (dal secondo anno)

Sviluppare la fantasia dei bambini è uno degli obiettivi del Polo bibliotecario. Questa proposta educativa vuole perseguire tale scopo.

La giornata educativa 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.

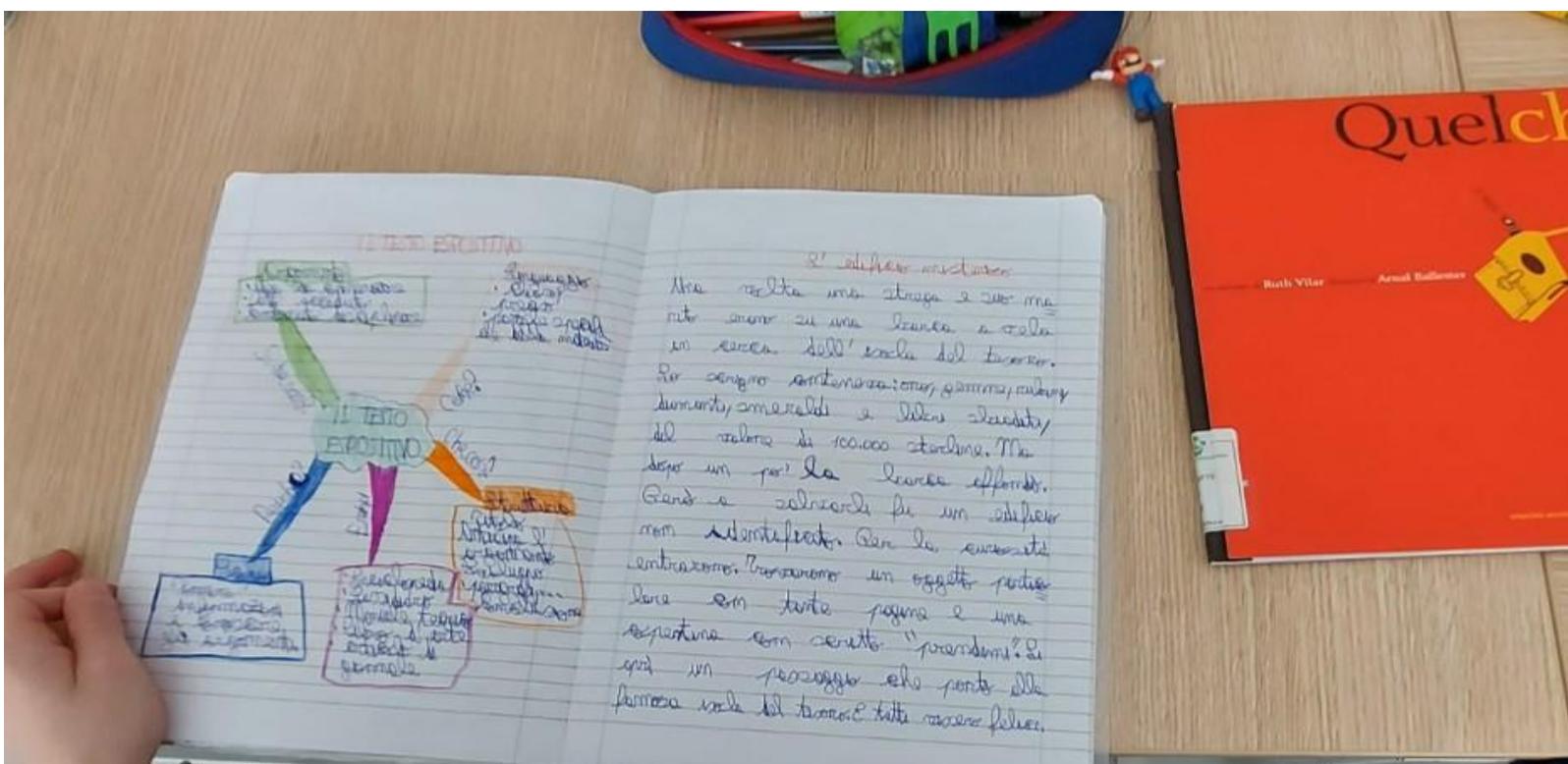
Nella seconda fase i bambini sono invitati a creare, tutti insieme in gruppo, una storia. Guidati dal personale della Biblioteca e partendo dalla lettura delle prime pagine di un libro si proseguirà utilizzando la tecnica del *brainstorming* per creare un nuovo racconto. Occorre raccogliere più idee possibili sul seguito che si vuole dare al racconto, pensando liberamente a tutte le associazioni che vengono in mente, raccogliendo le idee anche più bizzarre e strampalate. Ma poiché, come diceva Munari, "Creatività non vuol dire improvvisazione senza metodo", ai bambini verranno fornite delle indicazioni operative per far in modo che possano diventare abili progettisti del racconto.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare le competenze comunicative e narrative
- sviluppare la comprensione dei rapporti temporali e spaziali nella trama
- 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
- 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



Storia macchiata, storia sbagliata (dal secondo anno)

La giornata educativa 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 creare, tutti insieme in gruppo, una storia.

Guidati dal personale della Biblioteca e partendo dalla lettura del libro "A sbagliare le storie" di Gianni Rodari, si proseguirà con lo stravolgimento di fiabe molto note. I bambini verranno divisi in gruppi e ogni gruppo riceverà la versione "imbrattata" della fiaba. Toccherà ai bambini inserire le parole mancanti, occultate dalle macchie di caffè accidentalmente versato dal nonno mentre leggeva il giornale. I bambini introdurranno nella narrazione degli elementi totalmente nuovi che andranno a incidere sulla trama modificandola o rovesciandola.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare le competenze narrative e linguistiche
- sollecitare la fantasia e la creatività
- favorire lo sviluppo del pensiero divergente
- 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
- 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



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)*



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:

- **Legò 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 determinate azioni 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 DELL'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 DELL'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. Coloriamo tanti piccoli cerchietti unendo due o più colori e con questi cerchi creiamo su dei fogli tante forme di animali colorati.

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 minuti



Caro Lupo ti scrivo

Il Polo bibliotecario promuove diversi laboratori di scrittura creativa. Tutti i laboratori prevedono un primo momento 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 è più prettamente laboratoriale ed è ospitata in Sala Euterpe.

In questo laboratorio i ragazzi saranno divisi in gruppi e partendo da una fiaba classica, che verrà letta assieme al personale della Biblioteca, dovranno reinterpretare il racconto utilizzando messaggi (sms o whatsapp). Ognuno vestirà i panni di un personaggio e tra i vari componenti del gruppo partirà un vero e proprio scambio di messaggi. Alla fine verranno letti i vari messaggi in sequenza.
Se Cappuccetto Rosso avesse il cellulare a chi o cosa scriverebbe?

Obiettivi dei laboratori:

- sviluppare le competenze comunicative e narrative
- sviluppare la comprensione dei rapporti temporali e spaziali nella trama
- 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
- educare all'uso positivo della tecnologia e dei social network
- 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.



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.



Un racconto da costruire

Sviluppare la fantasia dei ragazzi è uno degli obiettivi del Polo bibliotecario.

La giornata educativa si divide in due momenti. Nella prima fase i ragazzi 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 gli studenti sono invitati a creare, tutti insieme in gruppo, una storia. Guidati dal personale della Biblioteca e partendo dalla lettura delle prime pagine di un libro, si proseguirà utilizzando la tecnica del *brainstorming* per creare un nuovo racconto. Occorre raccogliere più idee possibili sul seguito che si vuole dare al racconto, pensando liberamente a tutte le associazioni che vengono in mente, raccogliendo le idee anche più bizzarre e strampalate. Ma poiché, come diceva Munari, "Creatività non vuol dire improvvisazione senza metodo", ai ragazzi verranno fornite delle indicazioni operative per far in modo che possano diventare i progettisti del racconto.

Obiettivi del laboratorio sono:

- sviluppare le competenze comunicative e narrative
- sviluppare la comprensione dei rapporti temporali e spaziali nella trama
- 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.

UNO STRANO COMPLEANNO

È il compleanno di porcellino senza libri. I genitori si sconsigliavano perché pretendeva sempre tante cose, solo i libri non li pretendeva affatto! Il giorno del suo compleanno Eugenio l'inventore gli regalò un libro magico fatto da lui. Era magico perché gli ingredienti usati da Eugenio erano stati prelevati dall'albero delle mille dolcissime. Questi erano: polvere di stelle, polvere di luna, amore e un pizzico di felicità. Ma Eugenio non sapeva che il compleanno di porcellino era nel mese saggio. Quando il porcellino senza libri rimase su laacca aperta: non aveva mai letto un libro! Ma quando iniziò a leggerlo, era bellissimo!



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 e imparano a programmarli attraverso un programma similare allo "Scratch" sulla piattaforma Lego ad essa associata.

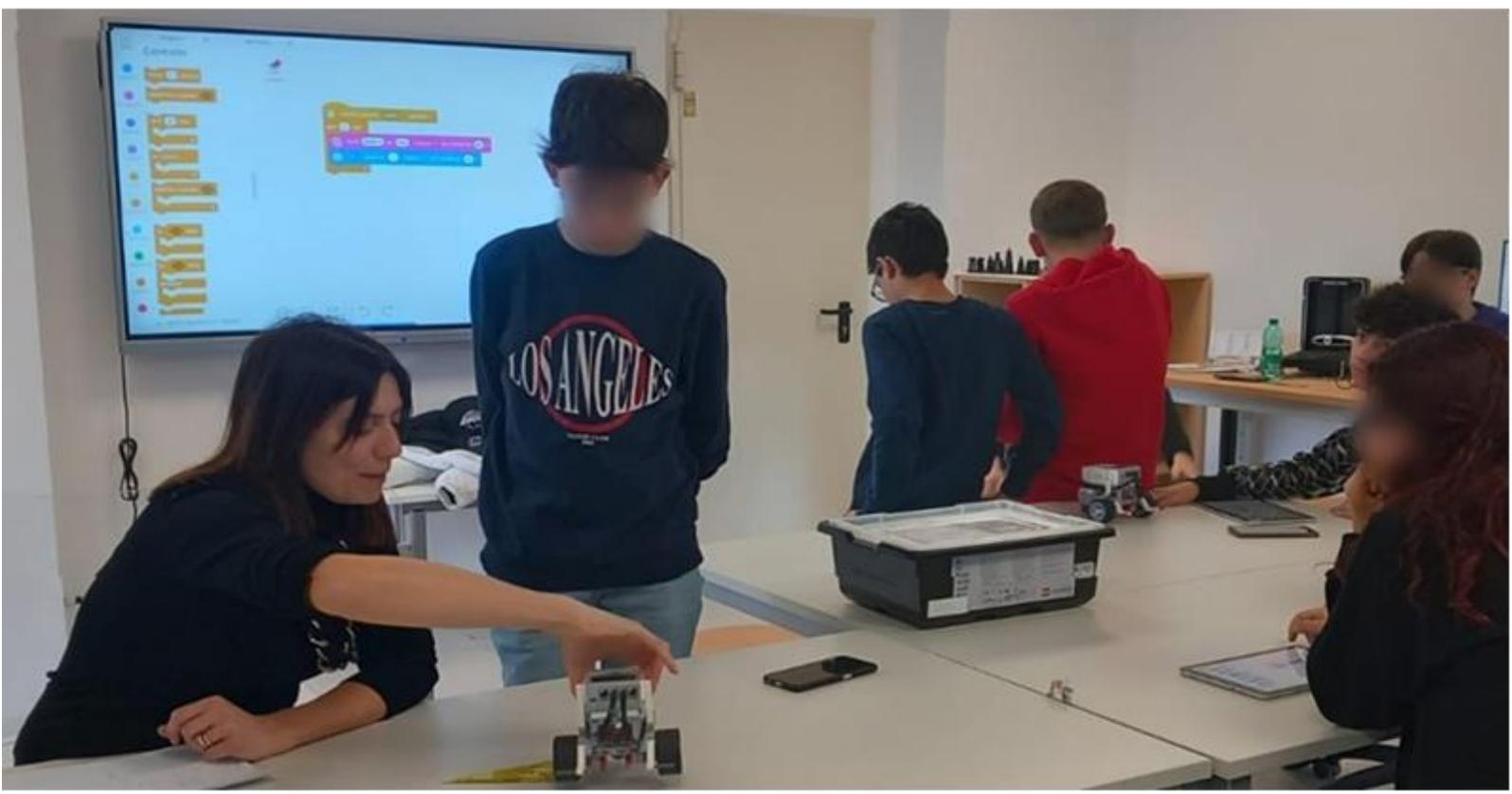
I percorsi possibili sono di due tipi:

- 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 del Polo



SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

BiblioAut: l'inclusione possibile oltre l'etichetta

Nato grazie alla sinergia tra il Polo bibliotecario di Potenza, l'Associazione Nazionale Genitori Soggetti Autistici sede di Potenza e l'Istituto Walden, 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 (Walden ABA center di Potenza, centro per la terapia dei disturbi dello spettro autistico), 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.

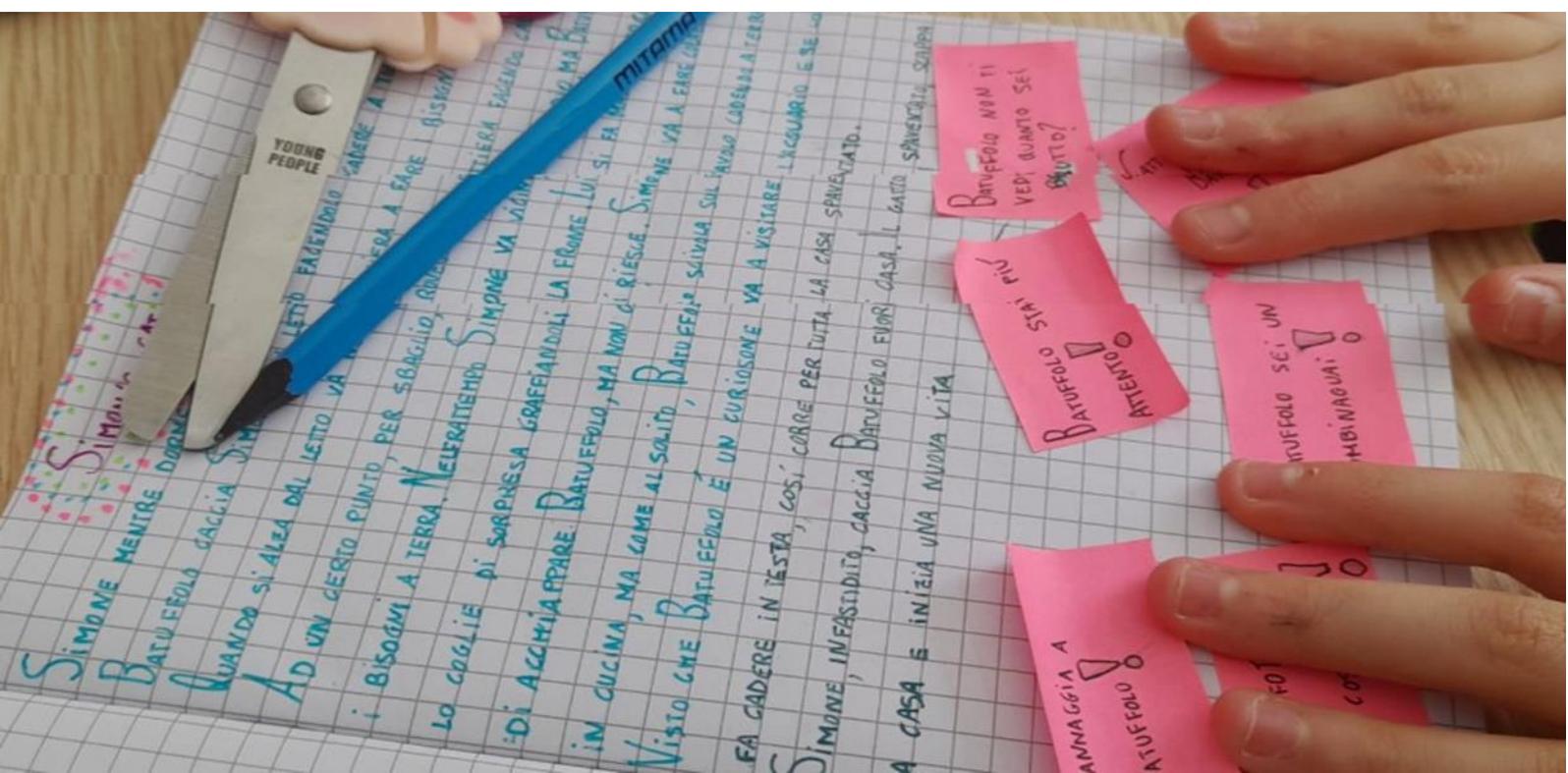
I bambini ci insegnano che non esistono etichette e che con la motivazione e le competenze tutto è possibile.

Obiettivi 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 SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Leggiamo la resilienza

Il progetto, messo a punto dagli psicologi esperti della Società Italiana di Psicologia dell'Emergenza Social Support (SIPEM 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 PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO e DI 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, SECONDARIA DI PRIMO e DI 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: min 2 e max 6 moduli totali, ognuno da 60 minuti (45+15 di confronto o merenda creativa) con numero di partecipanti di max 5/8 bambini

Per le scuole secondarie di primo grado: min 2 e max 15 moduli totali da 120 minuti (90+30 di confronto) con numero di partecipanti di 10/12 ragazzi

Per le scuole secondarie di secondo grado: min 5 e max 20 moduli da 120 minuti (90+30 di confronto) con numero di partecipanti pari a 10/15 ragazzi



SCUOLA PRIMARIA, SECONDARIA DI PRIMO e DI SECONDO GRADO

Cinema Futuro Remoto

Cinema Futuro Remoto è un Laboratorio di cinema sociale e nuovi media immersivi promosso dal Polo bibliotecario in collaborazione con la società di produzione cinematografica Noeltan Film Studio e rivolto alle scuole della Basilicata per trasmettere un uso responsabile in termini di educazione al cinema e ai nuovi media.

I laboratori rientrano in percorsi di *Media literacy* volti a sviluppare competenze alfabetiche, critiche ed espressive degli studenti. Gli obiettivi dei laboratori sono quelli di migliorare la consapevolezza critica dei ragazzi nella costruzione di un prodotto audiovisivo e di fornire strumenti utili ad utilizzare il linguaggio audiovisivo come forma di racconto cinematografico anche attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie immersive XR che vanno dalla Virtual Reality (VR) alla Mixed Reality (MR) passando per l'Augmented Reality (AR).

Il percorso si articola in tre momenti:

Primo modulo: La scrittura per immagini in movimento

Secondo modulo: La produzione audiovisiva

Terzo modulo: La post-produzione audiovisiva

Obiettivi del laboratorio:

- creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo
- sviluppare competenze alfabetiche, critiche ed espressive degli studenti.

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 25 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze dei docenti.

Durata: 9 ore (3 incontri da 3 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO e 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 e 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 – Francesca Fiorile
- L'archivio storico della Biblioteca provinciale di Potenza – Antonella Trombone
- Le collezioni digitali: libri antichi, cartoline, giornali d'epoca – Vito Telesca

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 PRIMO (terzo anno) e SECONDO GRADO

Conosciamo la Basilicata

Il percorso è una straordinaria opportunità per approfondire alcuni aspetti della Basilicata dialogando con esponenti di spicco del mondo della cultura, della ricerca, dell'arte e della società lucana.

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 sul tema appena affrontato attraverso gli strumenti bibliografici messi a disposizione dal personale.

Temi e relatori degli incontri:

- Castelli e fortificazioni in Basilicata – Nicola Masini
- Gli Ordini cavallereschi in Basilicata – Antonella Pellettieri
- I luoghi del sacro in Basilicata – Valeria Verrastro
- I dialetti lucani: un grande patrimonio linguistico, storico e culturale – Patrizia Del Puente
- La musica popolare lucana – Graziano Accinni
- Lucani altrove: storie di un popolo con la valigia – Renato Cantore

Obiettivi del percorso sono:

- Approfondire la conoscenza della propria regione
- 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 PRIMO (terzo anno) e 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
- Potenza nell'Ottocento: vita sociale e politica – Paolo Conte
- Settembre 1943: l'annuncio dell'Armistizio, i bombardamenti aerei e la Liberazione – Domenico Viggiano
- Il Rinascimento a Potenza – Pino A. Quartana
- Architettura d'arte e architettura d'epoca: l'elegante bellezza di Potenza – Pino A. Quartana

Obiettivi del percorso sono:

- Approfondire la conoscenza della propria città
- 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 PRIMO (terzo anno) e SECONDO GRADO

Profili di personaggi lucani

Il percorso guida gli studenti alla scoperta delle biografie di cinque personaggi molto diversi tra loro, che hanno segnato la storia ecclesiastica, culturale, sociale e politica della Basilicata.

Ogni incontro, della durata complessiva di due ore, prevede l'esposizione da parte dell'esperto, 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 sul personaggio appena trattato attraverso gli strumenti bibliografici messi a disposizione dal personale.

Temi e relatori degli incontri:

- San Gerardo della Porta, patrono di Potenza – Don Gerardo Lasalvia
- Teodoro Rendina e il sogno della Città dell'Utopia – Giuseppe Damone
- Leonardo Sinisgalli: il labirinto del poeta ingegnere – Biagio Russo
- Vincenzo Verrastro, primo presidente della Regione Basilicata – Valeria Verrastro
- Emilio Colombo: dall'Assemblea Costituente alla Presidenza del Parlamento Europeo – Donato Verrastro

Obiettivi del percorso sono:

- Approfondire la conoscenza di alcuni personaggi di rilievo della Basilicata
- 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: 10 ore (5 incontri da 2 ore)



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO (PCTO)

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



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO (PCTO)

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.

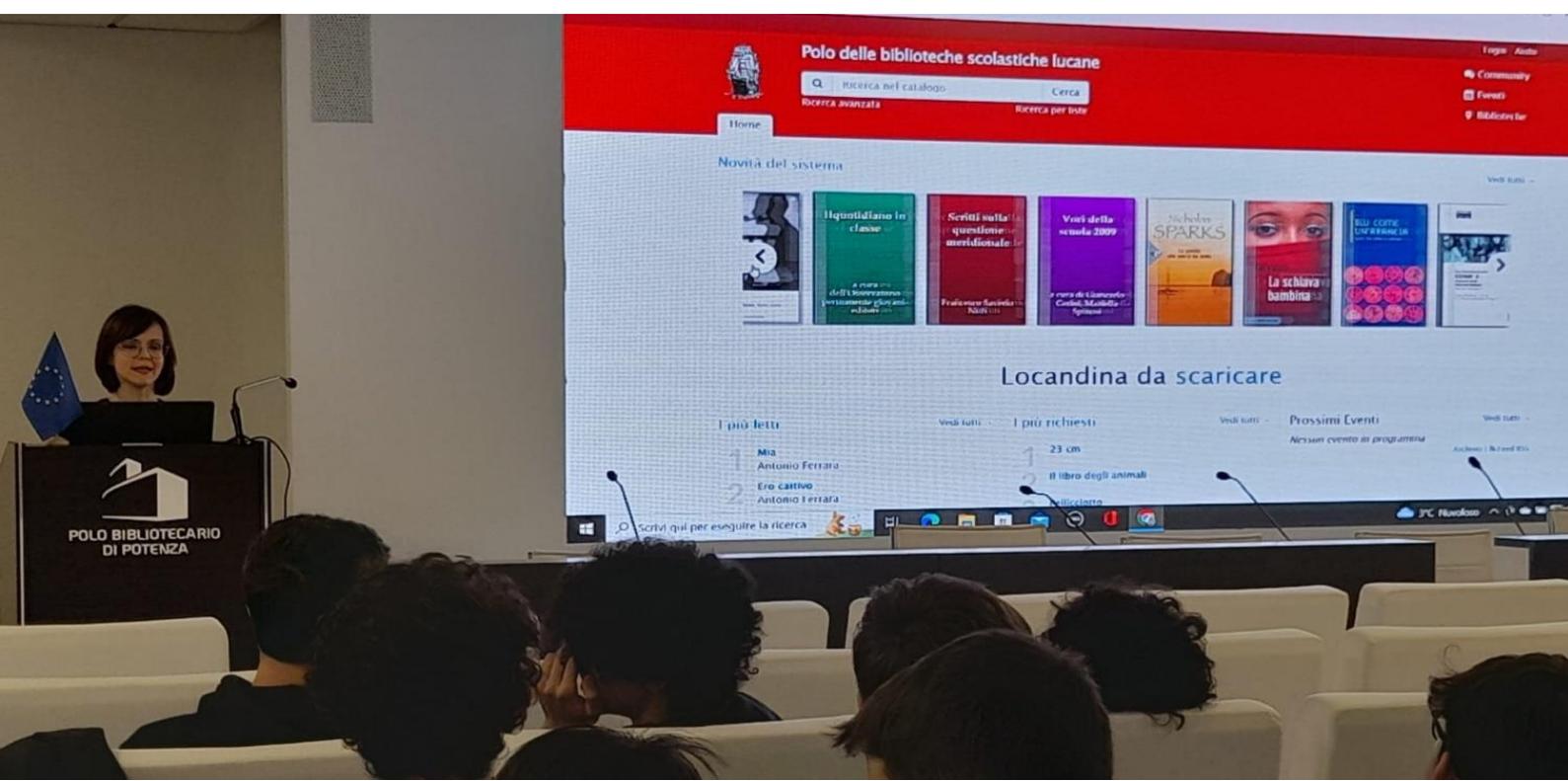
Il percorso può prevedere un ulteriore incontro presso la biblioteca scolastica per impostare le attività di catalogazione del materiale bibliografico.

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 (PCTO)

Information literacy e Wikipedia

Il percorso prevede la produzione collaborativa da parte degli studenti di voci enciclopediche 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.

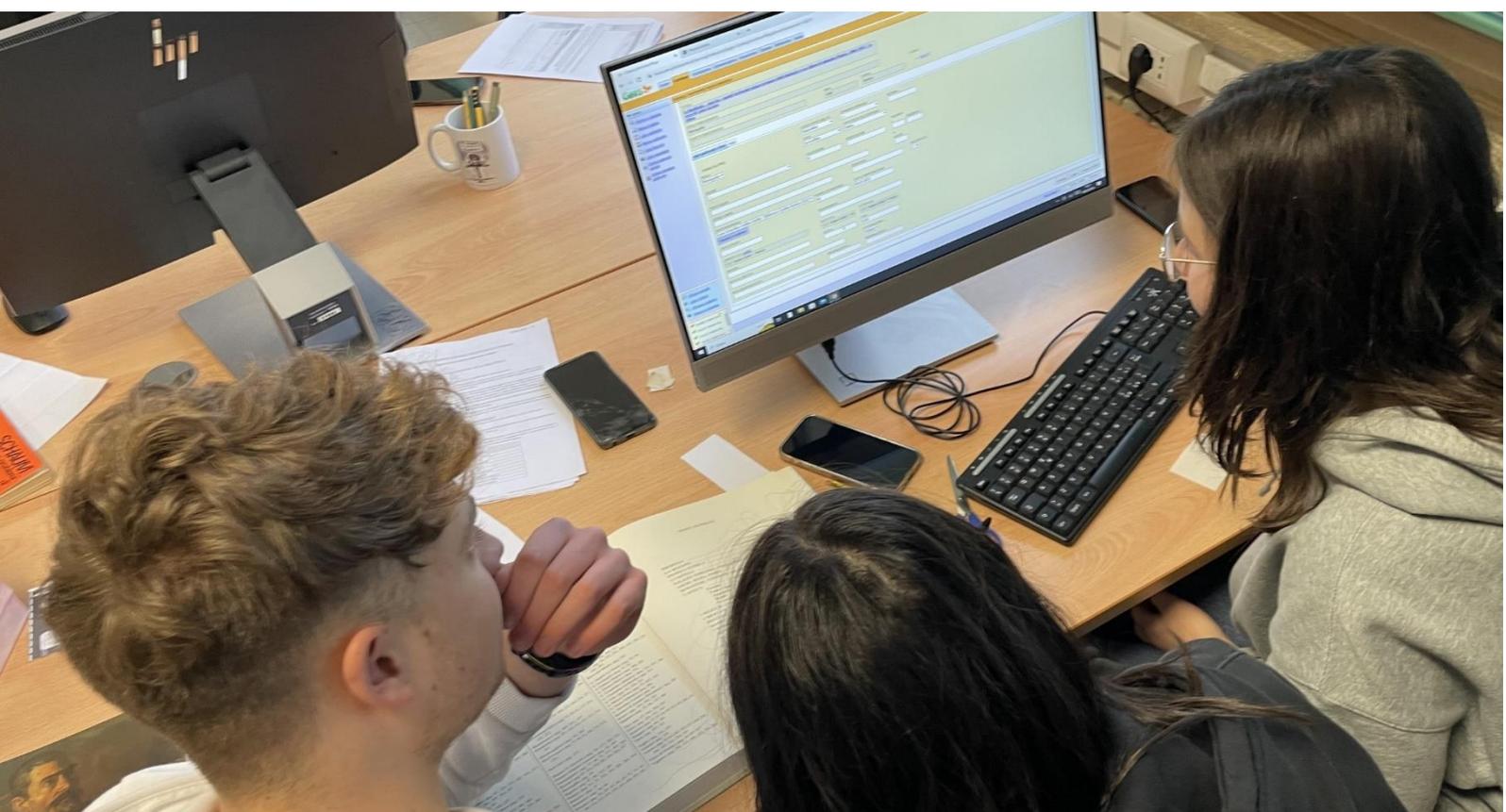
Il percorso prevede poi un numero variabile di ore di attività autonoma sulla piattaforma online per la produzione dei contenuti (voci enciclopediche, fotografie) e un ultimo incontro in presenza per la restituzione del lavoro svolto.

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 enciclopediche 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 (PCTO)

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 (PCTO)

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 (PCTO)

Voci dalla Luceania: viaggio nella letteratura della Basilicata

Il percorso educativo prende ispirazione dal volume di Andrea Galgano *41esimo Parallelo 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 Sinisgalli, 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 (PCTO)

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 (quinto anno - PCTO)

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 - PCTO)

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;
- 4) Infanzia e adolescenza a Potenza nel primo Novecento

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.



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.bnpz.beniculturali.it>

Facebook <https://www.facebook.com/polobibliotecariopotenza>

Instagram <https://www.instagram.com/polobibliotecariopotenza>