SCHEDA DI PARTECIPAZIONE DELLE SCUOLE AL CONCORSO “LA BIBLIOTECA CHE VORREI”

Il concorso, promosso all’interno del percorso partecipativo ***VULCANIA – Valdelsa Urban Library - Cultura Aggregazione Natura Innovazione Arte***, è aperto alle scuole di ogni ordine e grado del Comune di Colle Val d’Elsa con gli obiettivi indicati in tale percorso.

Il sito di riferimento del progetto è https://partecipa.toscana.it/fr/web/vulcania-valdelsa- urban-library-cultura-aggregazione-natura-innovazione-arte/home

**MODALITA’ DI ADESIONE**

**L’intenzione di aderire al concorso deve essere comunicata entro il 15 Gennaio 2022** inviando una mail a [cultura@comune.collevaldelsa.it,](mailto:cultura@comune.collevaldelsa.it) specificando nell’oggetto: Adesione al concorso “La biblioteca che vorrei”.

Nella mail dovrà essere specificato quali classi intendono partecipare all’assegnazione di premi previsti nell’ambito di questo concorso.

**MODALITA’ DI PARTECIPAZIONE**

**La presente scheda deve essere compilata e inviata entro e non oltre il 28 Febbraio 2022** a [urp@comune.collevaldelsa.it](mailto:urp@comune.collevaldelsa.it) unitamente ai materiali prodotti, in forma digitale.

Le attività proposte dovranno essere tali da poter essere realizzate nel 2022, preferibilmente entro l’anno scolastico 2021-2022.

I premi saranno assegnati ai vincitori delle scuole dell’infanzia, primarie e secondarie di I e II all’interno di una specifica cerimonia prevista entro e non oltre fine marzo 2022.

La scheda va compilata ed inviata in formato word (senza modifiche di alcun genere al formato), secondo il modello che segue, specificando nell’oggetto della mail di trasmissione: Partecipazione al concorso “La biblioteca che vorrei”.

Altre modalità di invio non saranno considerate.

Lo scopo della scheda è quello di chiedervi di illustrare, **sinteticamente e chiaramente**, il contenuto degli elaborati che saranno inviati dalle classi che vorranno aderire al concorso.

Sono ammessi sia **elaborati narrativi, sia prodotti multimediali, giochi da tavolo, sia disegni, fotografie e altri prodotti artistici o espressivi, sia proposte di patti di collaborazione, relativi al tema della biblioteca di Colle Val d’Elsa. Particolare attenzione sarà posta a brevi video che potranno essere utilizzati come “spot” pubblicitario della biblioteca stessa che sarà ideata con la partecipazione di tutte/i, come da progetto.**

Si prega di specificare, nella scheda da inviare, le attività organizzate, le metodologie di lavoro, i risultati ottenuti in termini di competenze acquisite, di persone coinvolte, di proposte raccolte sia in ambito scolastico che nel territorio.

La scheda si compone di tre parti:

* La **prima**, sintetica, deve occupare non più di una cartella (2500 battute circa), e seguire lo schema proposto di seguito.
* La **seconda**, narrativa, deve mostrare la qualità dell’iniziativa, tenendo conto dei criteri di qualità elencati. Lo spazio massimo è di tre cartelle (7000 battute circa).
* La **terza** è costituita da allegati (foto, schede di lavoro, attestazioni, brani di diario,…) che permettano di comprendere meglio la qualità del lavoro svolto, fino ad un massimo di 6 pagine di allegati.

**ALTRE INFORMAZIONI**

Tutte le schede di partecipazione al bando saranno caricate e disponibili **on line sul portale Open Toscana,** evidenziando anche gli elaborati che saranno risultati migliori e premiati dal presente concorso. A tal fine sarà richiesta la liberatoria. Sullo stesso sito potranno essere raccolte le indicazioni bibliografiche ed i materiali di riferimento utili e utilizzati nel concorso, creando una sorta di **biblioteca on line** sul tema oggetto del concorso stesso.

Per la valutazione degli elaborati sarà nominata dall’A.C. **una commissione giudicatrice**

composta da esperti per il tipo di elaborati partecipanti al concorso.

Saranno premiati gli elaborati risultati vincenti per ogni ordine di scuola (primo classificato per le scuole superiori, primo classificato per le scuole medie, primo classificato per le scuole elementari, primo classificato per l’infanzia).

Le classi vincitrici saranno coinvolte attivamente per presentare le loro idee negli eventi del percorso partecipativo.

Alla fine dell’anno scolastico verranno inoltre scelte tre proposte che risulteranno le migliori tra tutte le scuole di Colle Val D’Elsa per realizzabilità, fase di implementazione e impatto sulla comunità.

**I premi messi in palio** consistono in abbonamenti o buoni per spettacoli cinematografici, teatrali e sportivi, oltre che pacchi dono di libri e visite virtuali ad alcune biblioteche di eccellenza.

**I risultati del concorso potranno essere utilizzati per mostre ed iniziative** da svolgersi sul territorio del comune, sia in luoghi pubblici (per es: scuole, giardini, teatro, Comune, ecc.) che privati (per esempio: negozi, bar, ecc.), sulla base di quanto sarà indicato dalle scuole stesse e approvato dal Comune.

Si informa inoltre che sarà preliminarmente dedicato **uno spazio di condivisione con gli insegnanti per facilitare l’avvio e gestione del concorso** e del connesso percorso partecipativo nelle scuole. Saranno programmati a tal fine alcuni incontri on line a gennaio 2022 per fornire risposte a quesiti e offrire supporti. Per ulteriori informazioni potete scrivere a [Caselli@labsus.net](mailto:Caselli@labsus.net) ponendo le vostre domande.

TITOLO PERCORSO/ATTIVITA’:…

**Scheda di partecipazione - PARTE SECONDA**

L’attività è stata scelta a partire dal presupposto che la biblioteca rappresenta uno spazio di interesse e condivisione in cui si possano creare nuovi spazi per l’insegnamento e l’apprendimento. Considerando gli spunti di riflessione proposti nel progetto, il nostro lavoro si avvicina molto alla convinzione che gli spazi della biblioteca debbano essere vissuti come bene comune e palestra educativa. Immaginarne di nuovi permette agli studenti di vivere i libri e i luoghi deputati alla loro raccolta come spazi in evoluzione, soggetti al cambiamento e plasmabili sulla base di nuove e rinnovate esigenze. Tra gli obiettivi c’è quello di indurre i ragazzi ad abbandonare un’idea antica e stereotipata della biblioteca come luogo potenzialmente noioso, silenzioso e poco dinamico. Nelle varie fasi del lavoro sono emersi alcuni tratti comuni tra le proposte degli alunni. In molti hanno auspicato che la biblioteca si trasformasse in uno spazio di azione e di attività. Ovviamente abbiamo deciso di lasciare ampia libertà alla fantasia per cui è evidente che alcune proposte risultino di difficile realizzazione. Tuttavia vale la pena citare alcuni suggerimenti come : spazi di pratica musicale, stanza di apprendimento di attività manuali artigianali, stanza per condividere lo studio, stanza per scrivere ,stanza per leggere e condividere diari personali. Nelle loro proposte la lettura non viene vista come attività solitaria ma come momento di condivisione e socialità per cui molti hanno manifestato il desiderio di conoscere , parlare e confrontarsi sia tra di loro che con interlocutori più grandi, protagonisti loro stessi di storie o scrittori. Nel video realizzato abbiamo riportato tutte le loro idee, conservando il più possibile le loro frasi autentiche e le loro parole ed evitando correzioni che andassero oltre l’ortografia. I brevi testi sono perciò tutti virgolettati perché riportano le parole autentiche dei bambini, nella loro forma più spontanea e espressiva. Il mondo della tecnologia e dell’informatica, nei giovani, è spesso predominante. Non sono mancate infatti proposte che manifestano il desiderio di veder avvicinato il mondo dei videogiochi a quello classico della lettura. Il tema del gioco rientra anche in altre stanze ideali come quella della magia. Molte stanze sono sognate anche con caratteristiche fisiche precise: disegni alle pareti, giochi ottici sul soffitto nella stanza del cosmo e in quella già citata della magia. La trasformazione dello spazio interessa quindi vari aspetti: libri e oggetti in esso contenuti, colori e immagini all’interno della stanza, alternarsi di lettura passiva e attività pratiche, momenti di scambio e socializzazione, presenza della tecnologia come supporto all’attività di lettura (ascolto e produzione di musica, proiezioni cinematografiche…) . La creazione di questo video è stata un’esperienza estremamente positiva che ha permesso ai ragazzi di liberare la propria fantasia lasciando emergere i loro interessi e agli insegnanti di imparare e trarre spunto per nuove proposte e nuove attività. L’insegnante di arte e quella di italiano hanno collaborato per la realizzazione della parte di disegno e dei componimenti scritti.

**Scheda di partecipazione - PARTE TERZA**

Elenco degli allegati, ognuno con una breve descrizione (2-3 righe massimo), evidenziando il collegamento con gli elementi di qualità prescelti nella seconda parte:

https://emaze.link/@RKYRAF

Il link riportato consente di vedere il montaggio su video dei lavori svolti. Si dove ancora lavorare per perfezionare alcune cose e poi vedere se è possibile salvarlo in altri formati.

Si consiglia per la visione lo scorrimento manuale perché consente di leggere con calma le varie proposte