



STORIE X GIOCO

gara di lettura XIV edizione



Fondazione Cogeme Onlus

REGOLAMENTO

Il Sistema Bibliotecario Sud Ovest Bresciano, Fondazione Cogeme ed Acli provinciale di Brescia promuovono per l'anno scolastico 2016-17 la gara di lettura "Storie per gioco". La XIV edizione della gara sarà caratterizzata dall'essere un'edizione verde. La gara di quest'anno sarà maggiormente caratterizzata da temi quali l'ambiente, i rifiuti, il riciclo, il clima, la Terra, tutto teso a confermare una nuova tendenza ecologica che si definisce al giorno d'oggi nei termini di "economia circolare".

Le tre sezioni previste nella gara 2016-17 sono:

- Storie per gioco, la gara tradizionale che si compone di sei giochi da risolvere via internet;
- Sezione letteraria, parallela alla gara tradizionale, obbligatoria, con regole e premi ad hoc;
- Sezione artistica, facoltativa.



La gara di lettura è un torneo a squadre per giovani lettori. Si tratta di un gioco che presuppone la lettura di un certo numero di libri (nel nostro caso cinquanta) presentati in una bibliografia che vuole essere una scelta ragionata secondo criteri di qualità e di varietà.

I giochi potranno essere risolti solo conoscendo le storie narrate nei libri. Il punteggio viene assegnato in base ad ogni prova correttamente risolta (complessivamente o solo in parte).

Le classi meglio classificate (nel numero stabilito insindacabilmente dagli organizzatori, in base ai punteggi ottenuti dalle squadre e all'andamento della gara) al termine della prima fase che si gioca online su un apposito sito internet, si sfideranno in una finale "faccia a faccia" presso la sede del Sistema Bibliotecario a Chiari.

Perché iscriversi?

- perché gli alunni, anche i più riluttanti, inizieranno DAVVERO a leggere;
- perché molto spesso di si crea nel "gruppo classe" un clima di collaborazione e di coesione tale per cui si superano individualismi, si gioisce insieme e si accettano eventuali sconfitte in maniera condivisa;
- perché nell'affrontare i differenti giochi potranno essere valorizzati differenti competenze cognitive;
- perché leggere diventerà un gioco appassionante (è una fatto provato da 13 anni di esperienza!);
- perché la varietà dei testi, dei generi letterari e dei livelli di lettura proposti potrà soddisfare inclinazioni, gusti e gradi di comprensione differenti: tutti troveranno il "proprio" libro;
- perché durante la gara spesso si invertono i ruoli tipici, e capita che chi solitamente è più in difficoltà può contribuire allo stesso modo degli altri (ad esempio perché è tra i pochi ad aver letto il libro oggetto di una domanda);
- perché avviando alla pratica del leggere il lettore "in erba" sarà più facile che diventi un lettore per sempre;
- perché è importante sperimentare i principi di sostenibilità ambientale in formule innovative di apprendimento.

Gli obiettivi curricolari raggiungibili con l'adesione alla gara:

Partecipare alla gara di lettura Storie per gioco vuole dire:

- utilizzare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione;





STORIE X GIOCO

gara di lettura **X**iv edizione



Fondazione
Cogeme Onlus

- leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere;
- ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ect.) per scopi pratici o conoscitivi applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, etc.);
- leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà;
- leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale;
- confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative e affidabili; riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle);
- formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.

Partecipanti e iscrizioni

A "Storie per gioco" partecipano le classi quinte della primaria e, in una gara distinta, le prime e le seconde della secondaria di primo grado di scuole statali e paritarie. Ogni classe partecipa obbligatoriamente come soggetto collettivo.

È non solo vietato, ma anche sconsigliabile viste le finalità della gara, che classi della stessa scuola collaborino tra loro per la risoluzione dei giochi; qualora gli organizzatori intuiscano che ciò avvenga prenderanno tutti i provvedimenti del caso, fino all'esclusione di una classe nell'eventualità che più squadre della stessa scuola si classifichino per la finale.

Ogni classe deve scegliersi un "nome di gara" che comunicherà al momento dell'iscrizione. Poco prima della data d'inizio della gara ad ogni classe verranno comunicati un codice identificativo e una password riservata per visualizzare on-line le pagine con i giochi.

Attenzione: le classi delle scuole facenti parte del territorio del Sistema Sud Ovest Bresciano (comuni aderenti: Berlingo, Castegnato, Castelcovati, Castel Mella, Castrezzato, Cazzago San Martino, Cellatica, Chiari, Coccaglio, Comezzano Cizzago, Gussago, Lograto, Maclodio, Ospitaletto, Passirano, Roccafranca, Rodengo Saiano, Roncadelle, Rovato, Rudiano, Torbole Casaglia, Travagliato, Trenzano, Urigo d'Oglio) e quelle dei comuni aderenti al tavolo "Carta della Terra" (Berlingo, Castegnato, Castrezzato, Cazzago San Martino, Comezzano-Cizzago, Erbusco, Lograto, Maclodio, Passirano, Pontoglio, Rovato, Rudiano, Torbole Casaglia, Trenzano, Urigo d'Oglio, Provaglio d'Iseo) non devono sostenere alcun costo per la partecipazione a Storie per gioco, mentre le singole classi delle scuole che non fanno parte di questi comuni devono versare la quota di 100,00 euro (per ogni classe-squadra), a titolo di rimborso spese.

Pagamento della quota di iscrizione

Il versamento della quota di iscrizione dovrà essere effettuato entro **venerdì 14 ottobre 2016** (è possibile la concessione di una proroga a patto che venga espressamente richiesta prima della scadenza):

nel caso in cui l'istituto scolastico sia un ente pubblico come giro fondi (e non bonifico) intestandolo a "Tesoreria Unica presso la Banca d'Italia" codice IBAN: IT 77V01 00003245131300065072;

nel caso in cui l'istituto scolastico sia un ente privato, a favore della tesoreria del Comune di Chiari, Istituto Bancario Unicredit Spa, codice IBAN: IT29 F 02008 54341 000006507271;

in entrambi i casi indicando nella causale del versamento "Pagamento quota di iscrizione a Storie per Gioco, Sistema Bibliotecario Sud Ovest Bresciano".





STORIE X GIOCO

gara di lettura **X** GioCo
xiv edizione



Fondazione
Cogeme Onlus

Modalità di gioco

I giochi proposti sono illustrati in una pagina web, quest'anno in una versione grafica rinnovata e collegata al "Festival Carta della Terra", che contiene campi standard in cui inserire le risposte e un link per inviare le soluzioni. Le soluzioni possono altresì essere inviate tramite messaggio di posta elettronica. Non è necessario avere a disposizione un computer sempre connesso a internet, basta che lo sia nella fase di visualizzazione delle prove e per l'invio delle soluzioni. Ogni gioco proposto ha durata settimanale:

- mercoledì: pubblicazione del gioco della settimana;
- mercoledì successivo: è fissato alle ore 12.00 il termine ultimo per l'invio della soluzione alla prova della settimana (ogni ritardo comporterà la decurtazione di punti in classifica, stabiliti di volta in volta dagli organizzatori);
- mercoledì successivo all'invio della soluzione: pubblicazione della soluzione del gioco e aggiornamento della classifica generale.

Tempistiche

14 ottobre: è il termine per presentare le richieste di iscrizione (vedi scheda di iscrizione allegata). Le richieste potranno pervenire via e-mail all'indirizzo info@sistemasudovestbresciano.it (ogni squadra dovrà accertarsi dell'avvenuta ricezione da parte del Sistema della e-mail, verificando il recapito del messaggio di conferma o telefonando al numero 030-7008339) oppure tramite posta ordinaria o consegna a mano presso la sede del Sistema Bibliotecario. Ogni classe deve disporre di un indirizzo e-mail; a questo indirizzo verranno comunicati il codice identificativo e la password per potere giocare.

9 novembre: pubblicazione della bibliografia di riferimento, composta da cinquanta testi, sul sito internet <http://www.sistemasudovestbresciano.it/storiepergioco/>

Le squadre partecipanti hanno due mesi di tempo per leggere dal momento della comunicazione dei titoli a quello dell'avvio della gara,

potendo così sfruttare anche il periodo delle vacanze di Natale (la lettura dei testi potrà ovviamente proseguire anche durante la fase dei giochi). La gara prenderà il via **mercoledì 11 gennaio 2017** con la pubblicazione del primo gioco; nella prima fase, completamente online, sono sei i giochi che si svilupperanno su sei settimane (una di pausa, in concomitanza con il carnevale, dopo i primi tre giochi), e verranno pubblicati nei giorni:

- **11 gennaio**, I gioco (soluzione entro il 18 gennaio)
- **18 gennaio**, II gioco (soluzione entro il 25 gennaio)
- **25 gennaio**, III gioco (soluzione entro l'1 febbraio)
- **1 febbraio**, IV gioco (soluzione entro l'8 febbraio)
- **8 febbraio**, V gioco (soluzione entro il 15 febbraio)
- **15 febbraio**, VI gioco (soluzione entro il 22 febbraio)

Le finali verranno effettuate entro la fine di marzo, indicativamente in data di mercoledì 22 marzo 2017, la mattina per la scuola primaria e il pomeriggio per la secondaria di primo grado.

La bibliografia

Sarà composta complessivamente da 50 titoli (differenti tra scuola primaria e secondaria), libri gradevoli, appassionanti e anche, per tenere conto delle diverse capacità di lettura, alcuni libri particolarmente accessibili (sia per quanto concerne il numero di pagine sia per quanto riguarda il grado di difficoltà dei testi). Nella bibliografia sono compresi libri scritti con font speciali per dislessici e almeno un audiolibro (libro cartaceo con cd audio che racconta integralmente la storia del libro). Gli organizzatori indicheranno agli insegnanti delle classi partecipanti il livello di lettura dei testi e il tema principale affrontato in ogni libro. Gli organizzatori sono altresì a disposizione per ogni eventuale richiesta da parte degli insegnanti su qualsiasi aspetto della gara.

I volumi, dove possibile, verranno messi a disposizione dalle biblioteche ma, soprattutto nei comuni in cui le squadre partecipanti saranno molte, è possibile che sia la scuola stessa a dover provvedere





STORIE X GIOCO

gara di lettura **X**iv edizione



Fondazione
Cogeme Onlus

all'acquisto o al reperimento dei libri per fare partecipare più squadre, o comunque consigliarne l'acquisto ai genitori (ogni scuola che intenda partecipare è bene che si accordi con il proprio bibliotecario).

Biblioteca chiama terra! Il focus sull'ambiente



Come detto, la 14esima edizione della gara di lettura si caratterizzerà per il legame ai temi della sostenibilità. L'obiettivo è quello di sensibilizzare gli alunni in merito alle tematiche ambientali, in particolar modo sul tema del riciclo e dell'economia circolare. Tutto ciò in Storie per Gioco sarà concretizzato attraverso l'inserimento in bibliografia di alcune pubblicazioni riguardanti questi temi, le quali, assieme al documento della "Carta della Terra", saranno oggetto di specifiche domande. In questa nuova ottica, oltre alla fase tradizionale della gara, a partire da quest'anno si potrà partecipare a due sezioni aggiuntive, una sezione letteraria ed una sezione artistica (per entrambe se ne dà una esauriente spiegazione nelle FAQ, Frequently Asked Questions, in allegato):

Sezione letteraria (obbligatoria per tutte le squadre, aggiuntiva ai sei giochi sui libri): a seguito di un gioco condotto dalle insegnanti seguendo una traccia fornita dagli organizzatori, ciascuna squadra deve scegliere la migliore storia prodotta dagli studenti, ampliarla e trasformarla in un testo completo da presentare alla giuria, che la valuterà in base a criteri quali l'originalità e la pertinenza con il tema del Festival. Al termine della gara tutte le storie faranno parte di un e-book che ciascuna scuola può tenere come ricordo del concorso. L'obiettivo di questa sezione è rendere protagonisti gli studenti nella produzione di una storia che li aiuti a riflettere sulle tematiche ambientali, mediante il linguaggio potente della narrativa. Le squadre autrici delle opere migliori verranno premiate.

Sezione artistica (facoltativa per le tutte le classi): utilizzando materiali di scarto o da riciclo, ciascuna classe potrà costruire un oggetto utile per la vita della classe stessa (es. porta matite, calendario, appendiabiti/appendisacche, etc.) da donare ad altre scuole.

Solo le classi che produrranno un elaborato artistico ne riceveranno un altro in cambio, secondo una logica circolare. L'obiettivo è quello di aiutare gli studenti a fare una riflessione sia sul riciclo creativo sia, soprattutto, sul dono e sull'economia circolare.

Questionari

Al termine della gara ogni ragazzo partecipante è invitato a compilare il questionario on-line dove gli viene chiesto un bilancio dell'esperienza (tramite domande a risposta multipla), quali i libri preferiti e i consigli che si sente di dare agli organizzatori. Anche agli insegnanti è chiesta la compilazione di un questionario tramite il quale gli organizzatori possono conoscere il parere di chi propone la gara nelle classi e ne segue l'andamento.

Obiettivi e motivazioni

Scopo principale della gara è giocare con i libri, facendo leva sulla competitività sana e motivante per invogliare i ragazzi a leggere, confidando nel potere di attrazione dei libri per dare continuità allo stimolo proposto.

Un altro elemento caratterizzante che può motivare gli insegnanti a sperimentare questa forma di promozione della lettura è la possibilità di promuovere un uso diverso da quello abituale (legato ad esempio ai social o ai videogiochi) dello strumento informatico (invio di email, compilazione di moduli online, etc.).

STORIE X GIOCO

Per iscriversi a Storie per gioco è necessario inviare il modulo d'iscrizione e, qualora previsto, pagare la quota d'iscrizione. Per ogni informazione ci si può rivolgere al numero di telefono 030.7008339 o all'indirizzo email info@sistemasudovestbresciano.it

