



REGOLAMENTO

Il Sistema Bibliotecario Sud Ovest Bresciano, Fondazione Cogeme ed Acli provinciali di Brescia promuovono per l'anno scolastico 2017-18 la gara di lettura STORIE X 410(0.

La XV edizione della gara sarà ancora caratterizzata dall'essere un'"edizione verde" grazie all'inserimento nella bibliografia di testi che trattano i temi dei rifiuti, della raccolta differenziata, del riciclo, del cambiamento climatico, il 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 2017-18 sono:

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



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 al-l'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 legqere;
- perché molto spesso 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 un fatto provato da 14 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 possa 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 e con lo strumento del gioco.

















Gli obiettivi curricolari raggiungibili con l'adesione alla gara

Partecipare alla gara di lettura STORIE X 410(o 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;
- 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, etc.) 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 X GIO(0** 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 necessari per visualizzare on-line le pagine con i giochi e inviare le soluzioni.

Attenzione: 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, Urago 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, Urago d'Oglio, Provaglio d'Iseo, Ospitaletto, Adro, Capriolo, Cellatica, Coccaglio, Cologn, Cortefranca, Gussago, Iseo, Monticelli Brusati, Ome, Paderno FC, Paratico, Rodengo Saiano) 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

codice IBAN: IT 77V01 00003245131300065072:

Il versamento della quota di iscrizione dovrà essere effettuato entro venerdì 13 ottobre 2017 (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"

nel caso in cui l'istituto scolastico sia un ente privato, o nel caso venga effettuato da un privato, tramite un bonifico 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 X GIOCO**, Sistema Bibliotecario Sud Ovest Bresciano".

















Modalità di gioco

I giochi proposti sono illustrati in una pagina web 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, queste le tempistiche:

- 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

13 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 ancora con 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.

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

Le squadre partecipanti avranno 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 10 gennaio 2018 con la

pubblicazione del primo gioco; nella prima fase, completamente online, sono sei i giochi che si svilupperanno su sei settimane e verranno pubblicati nei giorni:

■ 10 gennaio	l gioco (soluzione entro il 17 gennaio)
■ 17 gennaio	Il gioco (soluzione entro il 24 gennaio)
24 gennaio	III gioco (soluzione entro il 31 gennaio)
■ 31 gennaio	IV gioco (soluzione entro il 7 febbraio)
7 febbraio	V gioco (soluzione entro il 21 febbraio)
21 febbraio	VI gioco (soluzione entro il 28 febbraio)

Le finali verranno effettuate entro la fine di marzo, indicativamente in data di mercoledì 21 marzo 2018, la mattina per la scuola primaria e il pomeriggio per la secondaria di primo grado. Le squadre vincitrici delle sezioni artistica e musicale verranno premiate in occasione dei festeggiamenti della Giornata della Terra che si svolgerà il 22 aprile.

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 (ogni classe che intenda partecipare è bene che si accordi con il proprio bibliotecario di riferimento).

















Questionari

Al termine della gara ogni ragazzo partecipante sarà invitato a compilare un questionario on-line nel quale gli verrà richiesto un bilancio dell'esperienza (tramite domande a risposta multipla): quali sono stati i libri preferiti e i libri meno amati, quali sono gli aspetti della gara più piacevoli e quali quelli noiosi, e quali sono i consigli che si sente di dare agli organizzatori. Anche agli insegnanti sarà chiesta la compilazione di un questionario.

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 delle strorie 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 (download dei giochi, invio di email, compilazione di moduli online, etc.).

STORIEX 410(0

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

SEZIONE MUSICALE

Partecipanti e iscrizioni

Come per la gara di lettura, 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 unitario. L'iscrizione a questa sezione è facoltativa, gratuita e avviene barrando la casella corrispondente nella scheda di iscrizione alla gara di lettura. È possibile iscriversi sia alla sezione musicale che quella artistica perché hanno classifiche separate.

Modalità di partecipazione

Gli organizzatori forniranno alle squadre due basi musicali di genere rap, ciascuna classe partecipante dovrà comporre una canzone composta da una strofa iniziale in rima e un ritornello (non per forza in rima) e con giochi di parole.ll tema delle canzoni deve riguardare l'ecologia e le classi possono trarre spunto dalla Carta della Terra. Oltre al testo, i partecipanti dovranno obbligatoriamente far pervenire alla giuria la registrazione audio della canzone cantata (la registrazione può essere fatta con un cellulare, è molto importante però che sia registrata in modo comprensibile).

Tempistiche

Le classi hanno tempo fino al 21 marzo per far pervenire il proprio elaborato (testo scritto al computer e registrazione della canzone) alla giuria, via email all'indirizzo info@sistemasudovestbresciano.it (ogni classe deve accertarsi della ricezione da parte degli organizzatori).

Obiettivi e motivazioni

L'obiettivo della sezione musicale è stimolare gli studenti nella riflessione intorno ai temi dell'economia circolare e dell'ecologia, attraverso lo strumento potente della musica. La scelta di un genere particolarmente apprezzato dai ragazzi vorrebbe incentivarne la partecipazione. Inoltre, la canzone dovrebbe essere un messaggio che i giovani vogliono lanciare ai coetanei e agli adulti sui temi sopra descritti.

















SEZIONE ARTISTICA

Partecipanti e iscrizioni

La partecipazione a questa sezione del concorso è facoltativa e come per le altre due possono partecipare 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 unitario. L'iscrizione è gratuita e avviene barrando la casella "sì" della domanda apposita nel modulo di iscrizione per la gara di lettura.

Modalità di partecipazione

Utilizzando materiali di scarto o da riciclo, ciascuna classe potrà costruire un oggetto utile per la vita della classe stessa (es. portamatite, calendario, appendiabiti/appendisacche, etc.) da donare ad altre classi.

Solo le squadre che produrranno un elaborato artistico ne riceveranno un altro in cambio, secondo una logica circolare. Ogni oggetto dovrà avere come dimensioni massime: lunghezza 36 cm, altezza 60 cm, profondità 26 cm.

Spedizione degli elaborati

Le squadre delle scuole situate nei Comuni facenti parte della Rete Bibliotecaria Bresciana e Cremonese (qui l'elenco dei Comuni: http://opac.provincia.brescia.it/library) potranno consegnare l'elaborato alla propria biblioteca, e nella propria biblioteca potranno ritirare l'elaborato che riceveranno in dono.

Le squadre delle scuole NON dei Comuni aderenti alla Rete dovranno far pervenire, sempre al suddetto indirizzo email, foto/video dell'elaborato, in un numero e formato consono perché la giuria possa, guardandoli, essere in grado di valutarli.

Alla fine delle valutazioni la giuria comunicherà alle suddette scuole a quali altri classi e istituti spedire l'elaborato (tramite posta, corriere espresso o qualsiasi altro mezzo) a loro carico, per permettere la circolarità caratteristica del concorso.

Tempistiche

Le classi hanno tempo fino al 21 marzo per far pervenire il proprio elaborato alla giuria, mediante le modalità sopra indicate.

Obiettivi e motivazioni

L'obiettivo è quello di aiutare gli studenti a fare una riflessione sia sul riciclo creativo sia sul tema dell'economia circolare che verrà sperimentata concretamente attraverso la creazione di un nuovo oggetto, e la ricezione di un altro in cambio.











