



STORIE X GIOCO

gara di lettura XVI edizione



REGOLAMENTO

Il Sistema Bibliotecario Sud Ovest Bresciano, Fondazione Cogeme ed Acli provinciali di Brescia promuovono per l'anno scolastico 2018-19 la gara di lettura **STORIE X GIOCO**.

La XVI 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".

STORIE X GIOCO

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 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 15 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 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;
- 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;



STORIE X GIOCO

gara di lettura XVI edizione



- 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 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 necessari per visualizzare on-line le pagine con i giochi e inviare le soluzioni

Attenzione: le classi delle scuole facenti parte del territorio del Sistema Sud Ovest Bresciano (comuni aderenti: Berlingo, Castegnato, Castelvovati, Castel Mella, Castrezzato, Cazzago San Martino, Cel-

latica, Chiari, Coccaglio, Comezzano-Cizzago, Gussago, Lograto, Macclodio, Ospitaletto, Passirano, Roccafranca, Rodengo Saiano, Roncadelle, Rovato, Rudiano, Torbole Casaglia, Travagliato, Trezzano, Urago d'Oglio) non devono sostenere alcun costo per la partecipazione a **STORIE X 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 12 ottobre 2018** (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, 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





STORIE X GIOCO

gara di lettura XVI edizione



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

12 ottobre: è il termine per presentare le richieste di iscrizione. Le richieste potranno pervenire via e-mail all'indirizzo biblioteca-sistema@comune.chiari.brescia.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 email; a questo indirizzo verranno comunicati il codice identificativo e la password per potere giocare.

14 novembre: pubblicazione della bibliografia di riferimento, composta da cinquanta testi, sul sito internet della gara.

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 9 gennaio 2019 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:

■ 09 gennaio	I gioco	(soluzione entro il 16 gennaio)
■ 16 gennaio	II gioco	(soluzione entro il 23 gennaio)
■ 23 gennaio	III gioco	(soluzione entro il 30 gennaio)
■ 30 gennaio	IV gioco	(soluzione entro il 06 febbraio)
■ 06 febbraio	V gioco	(soluzione entro il 13 febbraio)
■ 13 febbraio	VI gioco	(soluzione entro il 20 febbraio)

Le finali verranno effettuate entro la fine di marzo, indicativamente in data di mercoledì 13 marzo 2019 (in caso di cambio data provvederemo a darne immediata comunicazione), 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 (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 storie 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.).

