



La biblioteca formativa, la didattica in presenza e a distanza Progetti, Laboratori e Percorsi educativi, formativi, culturali

In questi ultimi anni il sistema bibliotecario viareggino ha subito grandi trasformazioni, divenendo un punto d'incontro per chi desidera approfondire le proprie conoscenze, fare esercizio d'immaginazione e creatività, ma anche vivere la biblioteca come luogo di formazione permanente e di confronto con l'altro.

La pandemia da Coronavirus e le misure nazionali necessarie per contrastarne la diffusione hanno generato un cambiamento improvviso delle abitudini e degli stili di vita di tutti, portando significative modifiche anche nell'offerta didattica, educativa e formativa. Si riscoprono i grandi vantaggi connessi all'uso delle tecnologie digitali che forniscono collegamenti tra biblioteca, istituzioni scolastiche, cittadini e colmano le distanze fisiche.

Le biblioteche Guglielmo Marconi e Multimedia Immaginaria dei Ragazzi – Laboratorio Città dei bambini della Città di Viareggio sono luoghi di relazione in cui vengono promosse le condizioni che rendono effettivo il diritto alla scoperta, allo studio, alla ricerca, all'informazione, alla lettura, ma anche il *diritto di accedere ai nuovi linguaggi digitali*, comprenderne i messaggi, avviare buone pratiche per un uso consapevole e critico delle vecchie e nuove tecnologie.

I servizi bibliotecari, digitali e multimediali, rivestono un ruolo importante nella vita dei giovani, delle loro famiglie. In questi ultimi anni, infatti, è divenuto prioritario poter accedere alle ricchezze multiculturali anche dalla poltrona di casa, dal proprio smartphone, in qualsiasi luogo uno si trovi.

Per garantire la continuità delle attività didattiche, laboratoriali e i corsi formativi rivolti a bambini, ragazzi, docenti, famiglie e cittadini, le Biblioteche comunali offrono la possibilità di accedere ai propri materiali didattici, digitali, documentali, archivistici sia in presenza sia attraverso l'attivazione di modalità on-line:

- **Laboratori di educazione multimediale “Digital lab”** attraverso Piattaforme per la didattica e soluzioni per videoconferenze.
- **Video tutorial** di didattica - multimedia - formazione.
- **Piattaforme per la consultazione:** Sebina Next, Rete Indaco, MLOL Media Library On Line.
- **#BibliotecaFuoridiSé** – Format di intrattenimento culturale (Musica, Letteratura, Teatro, Arte, Psicologia, Pedagogia, Interviste, video didattica) consultabili alla pagina Istituzionale Facebook: “Biblioteca comunale Guglielmo Marconi Città di Viareggio”.
- **Incontri culturali #nbiblioteca:** musica, letteratura, filosofia, storia locale, arte, tecnologie e nuovi paradigmi di apprendimento, cybernetica, psicologia e psicologia del lavoro, presentazioni di libri, interviste.

Gli incontri sono tenuti nel rispetto del Protocollo di Sicurezza ANTI-CONTAGIO COVID-19.

1. LE PERLE DI VIAREGGIO ... IN BIBLIOTECA



*Viaggio attraverso i tesori della città.
Una mappa, molte storie, una città.*

Quante volte, camminando per strada, abbiamo alzato lo sguardo e ci siamo accorti per la prima volta di un dettaglio, un luogo, un monumento, di cui non conoscevamo la storia? Viareggio è ricca di questi tesori: nelle sue strade, nelle sue piazze, sulle facciate di case e palazzi. Opere d'arte, segni di storia, testimoni silenziosi di una bellezza da riscoprire e valorizzare, specialmente tra le nuove generazioni per la ricerca di un senso di appartenenza alla città e un percorso di educazione alla cittadinanza attiva.

Il progetto

È con questo obiettivo che nasce "Le Perle di Viareggio... in Biblioteca": una serie di appuntamenti per vivere un viaggio virtuale attivo e stimolante tra gli angoli più caratteristici della nostra città. Partendo da 8 puntate confezionate ad hoc, punta alla riscoperta e alla valorizzazione del nostro territorio con approfondimenti su storia, arte e tradizioni.

Il progetto è ideato e realizzato da **Daniele Maffei**, volto noto e speaker ufficiale delle principali manifestazioni cittadine, e **Alessandro Pasquinucci** giovane designer e creativo nonché autore e interprete di brani per il Carnevale. I cartoni animati inediti presenti in ogni puntata e il laboratorio artistico legato ai diversi argomenti sono realizzati dal costruttore del Carnevale di Viareggio **Lorenzo Paoli**.

Target

Il laboratorio si rivolge a tutti gli alunni delle **scuole primarie e secondarie di primo grado**, proponendo approfondimenti e approcci adatti ai diversi target d'età.

Appuntamenti

Il progetto si compone di 8 capitoli in ciascuno dei quali, partendo da un video racconto confezionato sotto forma di storia, si sviluppano approfondimenti sui diversi temi che vengono via via affrontati. Le classi interessate possono prenotarsi anche per un singolo argomento da trattare durante l'anno scolastico.

A - Le Sirene di Viareggio - Fontana Sirenetta e Fontana Quattro Stagioni

Un viaggio alla scoperta delle testimonianze dell'artista viareggino Beppe Domenici.

- *Approfondimento sul percorso di mappatura delle opere dell'artista in giro per la città.*
- *Approfondimento sulle leggende locali legate al mito delle Sirene*
- *Laboratorio artistico sul tema*

Aree di interesse: ARTE / STORIA

B - La leggenda del quinto anello - Moletto Sanità

Un viaggio nella Darsena Storica alla riscoperta della leggenda del quinto mascherone del *moletto sanità* e dei suoi poteri magici.

- *Approfondimento storico/folcloristico*
- *Laboratorio artistico sul tema*

Aree di interesse: LEGGENDE / STORIA / ARTE

C - Il luogo delle genti di mare - La Chiesina dei Pescatori

Viaggio nella storia di uno degli edifici più caratteristici della città.

- *Approfondimento storico*
- *Laboratorio artistico sulla figura di Giovanni "Menghino" Lazzarini*

Aree di interesse: *LEGGENDE / STORIA / ARTE*

D - Il poeta maledetto - Piazza Shelley

Il racconto del legame tra il poeta inglese Percy Bisshe Shelley e la città di Viareggio.

- *Approfondimento storico culturale sulla nascita del monumento nell'omonima piazza*
- *Laboratorio di scrittura creativa per la creazione di una storia sul tema*

Aree di interesse: *LETTERATURA / STORIA / LEGGENDE*

E - La villa della Principessa - Villa Paolina

Viaggio virtuale nella storia di Villa Paolina e del profondo legame che lega la Principessa alla nostra città.

- *Approfondimento sulla figura del musicista Giovanni Pacini*
- *Laboratorio artistico*

Aree di interesse: *STORIA / ARTE / MUSICA*

F - Il castello di Viareggio - Torre Matilde

Viaggio nella storia del monumento simbolo di Viareggio e le origini della città.

- *Approfondimento storico*
- *Laboratorio creativo sul tema*

Aree di interesse: *STORIA / LEGGENDE*

G - La piazza degli artisti - Piazza Raggianti

Viaggio nella prima piazza della città attraverso i suoi monumenti e due importanti artisti ad essa collegati.

- *Approfondimento sulla figura di Alfredo Catarsini*
- *Approfondimento sulla figura di Ippolito Raggianti*
- *Laboratorio artistico a tema*

Aree di interesse: *ARTE / MUSICA*

H - La Tenuta dei Regnanti - Villa Borbone

Viaggio nella Tenuta della famiglia che ha reso Viareggio una vera e propria città.

Approfondimento sulla nascita della città di Viareggio

Approfondimento sulla figura di Maria Teresa di Borbone

Laboratorio creativo sul tema

Aree di interesse: *STORIA / LETTERATURA*

2. DISARMIAMOCI E PARTIAMO



Il possesso, l'uso e l'abuso delle armi. Le paure, le insicurezze che possono spingere le persone a una difesa violenta e la riflessione su una possibile convivenza basata su confronto e legalità.

Ciclo di cinque incontri per sensibilizzare i giovani su un argomento tristemente attuale, come quello delle armi e del bisogno di averle nelle proprie case, veicolando un pensiero alternativo e soprattutto una riflessione sul pericolo e sulle statistiche delle vittime di armi da fuoco legalmente detenute. Gli incontri saranno guidati da rappresentanti dell'associazione "Ogni volta – familiari e amici di Luca e Jan – Onlus", nata nel 2012 a seguito della tragica vicenda avvenuta il 23 luglio 2010 presso la Gifas Electric di Massarosa in cui persero la vita Luca Ceragioli e Jan Hilmer per mano di un ex collega gravemente disturbato psichicamente, che li uccise con un'arma da fuoco legalmente detenuta.

Successivamente si procederà ad un confronto coi ragazzi invitandoli a fare domande e ad esporre il loro pensiero sul tema trattato.

Disponibile in Digital Lab. (videoconferenza con accesso remoto)
Interviene Gabriella Neri Associazione onlus "Ogni Volta"

Target: scuole secondarie di primo e secondo grado

3. #THE GAME | Il web è gioco pericoloso



Il percorso

Il percorso parte dalla lettura e arriva alla tecnologia, affrontando il delicato - e quanto mai attuale - tema dei pericoli che si celano nella rete. Grazie a un lavoro di sensibilizzazione all'uso dei Social Network, si pone l'obiettivo di stimolare, parallelamente alla lettura, un più ampio lavoro di analisi ed elaborazione creativa sull'argomento. L'uso smodato della tecnologia che gli adolescenti hanno a disposizione ogni giorno, può diventare infatti il canale ideale per celare, dietro innocenti giochi, pericoli concreti. Fenomeni come il *Blue Whale* o le *Challenge estreme su Social* come *TikTok*, hanno portato nel tempo a gravi conseguenze, colpendo i soggetti più indifesi: ragazzi e ragazze.

L'obiettivo formativo del percorso è quello di affrontare le tematiche del romanzo per ragazzi "Hypno" insieme all'autore, con incontri dedicati all'approfondimento, discussione e sensibilizzazione all'uso dei Social Network.

Alla fase teorica verrà affiancata un laboratorio pratico di stimolazione creativa degli studenti con attività pensate ad hoc in riferimento alle tematiche trattate.

Target: Il progetto secondarie di primo grado.

Temi trattati: Abuso della tecnologia / Social Network / Adolescenza / Formazione

Con l'intervento di Alessandro Pasquinucci, classe 1995, è da sempre appassionato di tutto quello che ha a che fare con la creatività. Copywriter e Art Director di professione, da anni si occupa di scrittura, sia giornalistica che creativa. Ha partecipato a numerosi concorsi con racconti che spaziano dalla fiaba in chiave contemporanea al thriller psicologico, ottenendo nel tempo importanti riconoscimenti. Hypno è il suo primo romanzo, di cui ha realizzato anche l'intero progetto grafico.

4. MISTER COVID



Mister Covid è un laboratorio didattico che intende stimolare la riflessione su vari temi, primo fra tutti l'importanza della difesa dell'ambiente e della natura. Il laboratorio si propone di utilizzare la lettura di un libro come occasione di dialogo e confronto su tre temi fondamentali:

- Mister Covid, il mostro che spaventa grandi e piccini
- Importanza della difesa dell'ambiente e del rispetto della natura;
- La lettura come momento di evasione e crescita personale

Il Percorso educativo e formativo conduce i bambini ad una riflessione sul momento difficile della Pandemia che ha cambiato la vita di tutti, insinuando soprattutto nei bambini paure dure da combattere.

Attraverso un racconto che vede protagonisti bambini e genitori, si riscopre l'importanza del dialogo tra le persone. Il lock-down stravolge improvvisamente la loro quotidianità, "La colpa è di Mister Covid", "un tipaccio losco così piccolo che lo puoi vedere solo al microscopio, ma molto molto pericoloso".

Prende avvio da questo momento una storia in cui realtà e fantasia s'intrecciano: la lettura, soprattutto di una bella favola, li aiuterà a vincere la paura e prendere coscienza della responsabilità degli umani nei confronti della natura e dell'ambiente. Di qui un importante insegnamento: il mondo potrà salvarsi solo con la collaborazione di tutti.

- Lettura dell'Incipit.
- Momento di confronto in cui ognuno potrà raccontare la propria esperienza del lock-down e della DAD e realizzare un disegno del Coronavirus, così come lo ha immaginato. I vari disegni saranno attaccati su un apposito cartellone.
- Madre natura. Si introduce il tema della difesa dell'ambiente con un cartellone che presenta varie immagini relative a disastri ambientali. I bambini lo dovranno completare abbinando causa ed effetto.
- Esercizio di ricostruzione del testo "Mister Covid", mettendo in ordine cronologico immagini (i più piccoli) o brevi episodi (i più grandi).
- Lettura di passi scelti sul tema dell'importanza del libro come strumento di svago e crescita personale.
- I bambini saranno invitati a parlare delle loro letture.
- Creatività e mostra conclusiva: A fine incontro, i partecipanti saranno invitati a raccontare per scritto o attraverso un disegno l'esperienza della Pandemia. Gli elaborati, raccolti in un cartellone (1 per classe) andranno a far parte di una mostra tematica che si terrà a maggio-giugno 2022 in biblioteca.

Con l'intervento di Maria Teresa Landi e Luciana Tola

Illustrazioni di Roberta Lazzarini

Target di riferimento: scuola primaria

5. MI PRENDO CURA DI TE



Mi prendo cura di te, della città, del mondo – Percorsi di educazione civica e al rispetto degli animali, voluto dal Comune di Viareggio, in collaborazione con la locale Sezione Soci Unicoop Tirreno.

Educare bambini e ragazzi alla “cura” è sicuramente uno dei primi passi per promuovere atteggiamenti responsabili nei cittadini di domani. La legge che ha riportato l'educazione civica sui banchi di scuola è chiara: “tutte le azioni sono finalizzate ad alimentare e rafforzare il rispetto nei confronti delle persone, degli animali e della natura”. Lo ribadiscono anche le Linee guida del Ministero dell' Istruzione pubblicate nel giugno 2020 e l'obiettivo 15 dell'Agenda 2030 che cita “Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre”, indicando una serie di obiettivi per la tutela della biodiversità.

Le classi interessate ad approfondire il tema della tutela della biodiversità e del rispetto per il benessere animale, nella cornice più generale della promozione al rispetto e alla cura dello “spazio e delle relazioni intorno a noi” per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, possono richiedere a Unicoop Tirreno un incontro *online* condotto da educatori del progetto Saperecoop (scheda di prenotazione e offerta educativa completa si <https://unicootirreno.saperecoop.it>).

Realizza una breve clip video sul significato del prendersi cura.

Lo spot, girato con lo smartphone, non deve superare la durata di 1 minuto e dovrà essere inviato alla Biblioteca comunale G. Marconi — Multimedia Immaginario dei Ragazzi entro il 15 aprile 2022. (Biblioteca comunale G. Marconi — Immaginario dei Ragazzi Piazza Mazzini 12 Viareggio [email: bibliotecamarconi6comvne.viareggio.lu.it](mailto:bibliotecamarconi6comvne.viareggio.lu.it))

Realizza una Post Card sul significato del prendersi cura.

Pensieri, poesie, filastrocche, slogan dedicati agli animali che andranno a far parte dell'archivio digitale della biblioteca cittadina. La Post card dovrà avere la dimensione di un foglio A5.

Gli elaborati dovranno essere inviati alla Biblioteca comunale G. Marconi — Multimedia Immaginario dei Ragazzi entro il 15 aprile 2022. (Biblioteca comunale G. Marconi — Immaginario dei Ragazzi Piazza Mazzini 12 Viareggio [email: bibliotecamarconi@comune.viareggio.lu.it](mailto:bibliotecamarconi@comune.viareggio.lu.it))

La Mostra

Gli elaborati dei ragazzi, sia in video sia cartacei (post card), saranno oggetto di una mostra itinerante presso la Biblioteca comunale e il negozio di Unicoop Tirreno - Sezione Soci di Viareggio.

Laboratori, materiali e supporti di apprendimento utili per la realizzazione della clip video e della post card. La biblioteca comunale Guglielmo Marconi — Multimedia Immaginario dei Ragazzi offre alle scuole, attività laboratoriali specifiche, su richiesta. Attraverso il servizio di prestito la biblioteca mette a disposizione dei propri utenti: materiali didattici, digitali, documentali, archivistici anche attraverso l'attivazione di nuove modalità di espletamento dell'offerta on-line.

Target: Nido d'infanzia – Scuole Infanzia – Primarie – Secondarie di Primo e di Secondo grado.

6. IL NOSTRO BLU – Percorso di educazione al rispetto dell'ambiente marino



Un percorso alla scoperta del nostro BLU per educare anche i più piccoli al rispetto dell'ambiente marino, con rimandi specifici agli habitat locali. Una serie di notizie storiche, spunti, curiosità e opportunità per insegnare ai bambini come vivere e rispettare il mare, attraverso un processo ludico che rafforzi il rapporto affettivo con i luoghi in cui viviamo e accresca il senso di appartenenza.

La Finalità del percorso è quella di favorire, nelle nuove generazioni, la consapevolezza dell'importanza di conservare e di utilizzare il mare, la vita sott'acqua e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile. (Agenda 2030)

Al percorso sarà presente Adriano Toscano, il Comandante viareggino che per 54 anni ha dedicato la sua vita al mare e alla navigazione.

Target: Nido d'infanzia – Scuole Infanzia – Scuole Primarie

PRENOTAZIONI / ISCRIZIONI

Per la prenotazione è necessario compilare modulo iscrizione allegato, indicando la scelta del Percorso / Progetto cui si vuole partecipare e la modalità di fruizione: in Biblioteca, On-line o presso la propria sede scolastica.

DURATA della lezione in presenza e/o in video-lezione: 1 h e 30 m.

ORARIO DI COLLEGAMENTO PER LA FRUIZIONE E-LEARNING:

L'orario e le date per i laboratori e i percorsi on line verranno stabiliti nel rispetto delle necessità delle classi e dei singoli docenti che aderiscono ai laboratori, sempre previo appuntamento.

PER PRENOTARSI: da lunedì a venerdì dalle 09.00 alle 12.30

Tel: 0584 945467 - e-mail: immaginaria@comune.viareggio.lu.it

COSTI - Laboratori e percorsi di Multimedia Education di Immaginaria in presenza e on line

- Scuole infanzia, Primarie, Secondarie di 1° grado di Viareggio Euro 25,00
- Scuole secondarie di 2° grado di Viareggio Euro 35,00
- Scuole infanzia, Primarie, Secondarie di 1° grado fuori Comune Euro 35,00
- Scuole secondarie di 2° grado fuori Comune Euro 40,00
- Montaggio video per le classi euro 60,00
- Visite guidate euro 50,00 a gruppo
- Visite guidate e lezione dimostrativa euro 100,00

- **INGRESSO GRATUITO:** le attività sono gratuite per i nidi d'infanzia e le scuole dell'infanzia comunali; i pomeriggi della biblioteca ragazzi sono gratuiti.

MODALITA' DI PAGAMENTO

Il pagamento potrà essere effettuato **tramite PagoPa:**

<https://www.cittadinodigitale.it/apspagopa/Payment/PagamentiAnonimiDatiPagamento?idTipoPagamento=1358&avvisoGenerico=False>

Le classi che accedono alle lezioni dovranno presentare ricevuta di avvenuto pagamento al momento dell'ingresso



CITTÀ DI VIAREGGIO

**In biblioteca o in modalità on line, tutti i mesi dell'anno
La Biblioteca Marconi Immaginario dei Ragazzi offre l'opportunità di ulteriori esperienze/iniziativa
per bambini 0-6 anni, genitori, nonni, baby sitters ...**



LA CITTA' CHE LEGGE

La biblioteca Guglielmo Marconi – Multimedia immaginaria dei ragazzi ha ottenuto da diversi anni il **titolo di Città che legge**. Il Centro per il libro e la lettura, d'intesa con l'ANCI – Associazione Nazionale Comuni Italiani, ha deciso, attraverso la qualifica di Città che legge, di riconoscere all'amministrazione comunale di Viareggio l'impegno a svolgere con continuità sul proprio territorio politiche pubbliche di promozione della lettura.

Una Città che legge garantisce ai suoi abitanti **l'accesso ai libri e alla lettura** – attraverso **biblioteche e librerie** – ospita **festival, premi, rassegne o fiere**

LE CAMPAGNE

La biblioteca comunale Marconi – Immaginario aderirà e promuoverà le seguenti campagne

Il Maggio Dei Libri

La campagna nazionale di promozione della lettura del ministero per i Beni culturali, perché La lettura non è solo un toccasana per vivere meglio ma anche un'attività piacevole che è di casa ovunque: nessun luogo è davvero estraneo ai libri e ai lettori. **Sito ufficiale www.ilmaggiodeilibri.it**

Libriamoci

"Libriamoci" è un percorso formativo italiano che coinvolge molti istituti, dall'infanzia all'adolescenza, promosso dal "Centro per il libro e la lettura" del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo e dalla "Direzione generale per lo studente" del Ministero dell'Istruzione dell'Università della Ricerca.

Aiutaci a Crescere

Un progetto esclusivo per promuovere la lettura in tutta **Italia**. Una grande opportunità per tutti coloro che vogliono offrire un contributo alla formazione di bambini e ragazzi.

Nati per leggere e nati per la musica

Momenti di lettura a bassa voce per educare i bambini, fin da piccolissimi, a "leggere prima di leggere". Nati per Leggere è un progetto che ha come obiettivo la diffusione capillare della lettura tra i bambini da zero a sei anni attraverso la collaborazione fra **bibliotecari e pediatri**. Nasce dalla convinzione che la lettura sia un'opportunità fondamentale di sviluppo della persona. Nati per Leggere è promosso a livello nazionale dall'Associazione Culturale Pediatri - ACP, dall'Associazione Italiana Biblioteche - AIB, e dal Centro per la Salute del Bambino - CSB.

Il cuore del progetto sta nell'offrire al bambino occasioni di sviluppo affettivo e cognitivo: la stimolazione e il senso di protezione che genera nel bambino il sentirsi accanto un adulto che legge o racconta storie già dal primo anno di vita e condivide il piacere del racconto è impareggiabile.