



**POLO
BIBLIOTECARIO
DI POTENZA**

OFFERTA EDUCATIVA



a.s. 2026 - 2027

Nato in seguito alla stipula di un Protocollo d'intesa tra il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, la Regione Basilicata e la Provincia di Potenza, il **Polo bibliotecario di Potenza** riunisce le due principali istituzioni bibliotecarie del capoluogo lucano: la Biblioteca provinciale di Potenza, la più antica biblioteca pubblica della Basilicata, e la Biblioteca nazionale di Potenza, una delle nove biblioteche nazionali italiane, cui è affidata la gestione del Polo.

I sette piani della sede progettata e costruita dalla Provincia di Potenza nel rione S. Maria contengono un'ampia sala lettura, un'emeroteca, la ricchissima sala lucana, la sala Viggiani, un percorso espositivo, una sala infanzia (presidio Nati per Leggere), ambienti ricreativi e di socializzazione, un laboratorio didattico e digitale, un'ampia ed elegante sala conferenze dotata di tutte le tecnologie, cui vanno aggiunti due piani interrati per i depositi librari, in cui sono conservati circa 450.000 unità bibliografiche.

Il Polo bibliotecario è un **ambiente di apprendimento** sfaccettato che mette a disposizione di studenti e docenti un'ampia gamma di servizi (consulenza, prestito, ricerche bibliografiche, digitalizzazione, fornitura documenti ecc.), un vasto repertorio di risorse documentarie (volumi, periodici, libri antichi, manoscritti, mappe, fotografie, libri per bambini e per ragazzi, graphic novel, audiovisivi, giochi da tavolo, risorse digitali, contenuti in realtà virtuale) e una splendida collezione di opere d'arte tra cui spiccano i dipinti e le sculture di Albert Friscia (New York, 1911 – Roma, 1989).

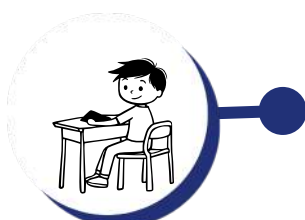
L'**offerta educativa** del Polo bibliotecario di Potenza prevede una serie di attività progettate all'insegna dell'innovazione e dell'inclusione, finalizzate alla valorizzazione del patrimonio culturale e allo sviluppo delle competenze informative e della cittadinanza digitale degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. La combinazione di promozione della lettura, catalogazione, information literacy, letteratura lucana, making, cultura digitale, robotica educativa, coding, educazione finanziaria, Wikipedia e altri contenuti modulari rappresenta nel suo insieme una straordinaria occasione di apprendimento creativo e collaborativo, che la Direzione Generale Educazione, Ricerca e Istituti Culturali del Ministero della Cultura ha segnalato come **modello a livello nazionale**.



I COLORI DEI NOSTRI PERCORSI EDUCATIVI



SCUOLA DELL'INFANZIA



SCUOLA PRIMARIA



**SCUOLA SECONDARIA DI
PRIMO GRADO**



**SCUOLA SECONDARIA DI
SECONDO GRADO**



DIVERSI GRADI DI SCUOLA



DOCENTI



SCUOLA DELL'INFANZIA

IL VIAGGIO DEI LIBRI (PER BAMBINI DI 3 ANNI)

Attraverso la lettura, anche i bambini più piccoli possono conoscere nuovi mondi, incontrare personaggi e vivere avventure, trasformando il libro in un mezzo per viaggiare con la fantasia. L'incontro propone un viaggio alla scoperta del piacere della lettura attraverso storie, immagini, suoni e giochi.

Nella prima parte i bambini saranno guidati alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario attraverso la visita delle sue sale più rappresentative. La seconda parte, nella Sala infanzia, sarà dedicata alla lettura di libri di diversa tipologia, da ascoltare, guardare, toccare e con cui interagire attraverso semplici azioni e giochi. Le letture saranno accompagnate da momenti di movimento e partecipazione. Al termine, una valigia del viaggiatore, contenente oggetti e immagini, diventerà lo spunto per un viaggio collettivo: insieme i bambini scopriranno dove questi elementi possono condurli, tra mare, boschi, spazio e mondi fantastici.

Un viaggio fatto di libri, parole, immagini e fantasia, in cui ogni bambino potrà partecipare secondo i propri tempi e le proprie capacità.

Obiettivi del laboratorio sono:

- Stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione;
- Sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, la scuola e la famiglia;
- Instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 60 minuti comprensiva di visita guidata.





SCUOLA DELL'INFANZIA

LA MIA VALIGIA

L'incontro prevede una prima fase dedicata alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario, attraverso la visita delle sue sale più significative. La seconda parte si svolge nella Sala infanzia e prende spunto dalla lettura del libro *Che cosa c'è nella tua valigia?* di Chris Naylor-Ballesteros.

La storia offre l'occasione per parlare di **viaggio, incontro, accoglienza** e di ciò che ciascuno porta con sé, non solo oggetti, ma anche ricordi, emozioni, affetti e desideri.

A partire dal racconto, i bambini saranno invitati a immaginare una valigia speciale, scegliendo cosa vorrebbero portare con sé: oggetti reali o fantastici, ma anche persone, ricordi, emozioni, colori o tutto ciò che li fa sentire felici e al sicuro. Attraverso il disegno e la narrazione, ogni bambino potrà raccontare la propria valigia e condividere con gli altri ciò che ha scelto. L'attività si concluderà con la costruzione di **una grande valigia collettiva**, nella quale raccogliere simbolicamente parole, disegni ed emozioni emerse durante l'incontro.

Il laboratorio promuove così l'espressione di sé, l'ascolto, l'empatia e l'accoglienza, aiutando i bambini a scoprire differenze e somiglianze tra le proprie esperienze e quelle degli altri.

Obiettivi del laboratorio sono:

- Stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione;
- Sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, la scuola e la famiglia;
- Instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 60 minuti comprensiva di visita guidata.





SCUOLA DELL'INFANZIA

TESSERE SFUMATE: I COLORI INASPETTATI

Il progetto, ideato e condotto da **Celeste Sarli**, insegnante, pedagoga e autrice del libro *Il piccolo fiore di Clara nel giardino magico*, offre ai bambini uno spazio protetto di sosta e di ascolto dalla frenesia quotidiana. Attraverso i principi della **Pedagogia della Dolcezza** e la delicatezza della storia di Clara e del bruco Pio, ogni emozione trova accoglienza senza giudizio. Nel nostro giardino non esistono colori predefiniti né etichette rigide: la rabbia non deve essere per forza rossa, così come la tristezza non è necessariamente blu. Ogni bambino è riconosciuto come un fiore unico e speciale, libero di esplorare e dare al proprio sentire la sfumatura che più gli appartiene.

Obiettivi del laboratorio sono:

- Incoraggiare l'auto-ascolto e la consapevolezza emotiva: offrire ai bambini uno spazio protetto di sosta per riconoscere ed esprimere i propri vissuti senza giudizio;
- Valorizzare l'unicità e la soggettività del sentire: superare gli schemi rigidi e i pregiudizi sulle emozioni (es. colori predefiniti), riconoscendo ogni alunno come un "fiore unico";
- Promuovere l'empatia e l'inclusione nel gruppo classe: favorire un clima scolastico non giudicante, basato sul rispetto, sull'ascolto dell'altro e sull'accoglienza delle diversità;
- Sperimentare la Pedagogia della Dolcezza: utilizzare la dimensione ludica, narrativa ed espressiva per favorire il benessere psicofisico e la resilienza.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA DELL'INFANZIA

IL CASTELLO DELLE NOTE (PER BAMBINI DI 5 ANNI)

Il percorso didattico “Il Castello delle Note”, proposto dall'**Accademia musicale lucana**, è pensato per i bambini della scuola dell'infanzia per accompagnarli alla prima **scoperta del mondo sonoro** attraverso un approccio fortemente sensoriale ed esperienziale.

La giornata si sviluppa in chiave ludico-formativa (accoglienza, storia animata con canzone di benvenuto, giochi d'ascolto, esplorazione del ritmo e del corpo, primo contatto visivo con la casa delle note e canto finale), integrando **musica, fiaba e movimento** per stimolare la percezione musicale in modo naturale e divertente.

Obiettivi del laboratorio sono:

- Avvicinamento alla Musica: stimolare la curiosità ed eliminare le barriere di accesso al linguaggio sonoro attraverso la dimensione fiabesca e narrativa;
- Percezione Sonora e Sensoriale: sviluppare l'ascolto attivo e la capacità di discriminare intuitivamente le caratteristiche del suono (suoni alti/bassi, forti/piano, timbri diversi);
- Sviluppo del Senso Ritmico e Motorio: esplorare il ritmo attraverso il movimento corporeo, i battiti delle mani e il coordinamento motorio;
- Propedeutica Musicale: introdurre in modo visivo e simbolico i primi concetti musicali;
- Espressività e Socializzazione: favorire la condivisione emotiva, la partecipazione di gruppo e la coordinazione attraverso il canto e il gioco corale.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA DELL'INFANZIA

CODING: ALLA RICERCA DEL LIBRO PERDUTO

La tecnologia fa parte della vita quotidiana e avvicinare i bambini al **pensiero computazionale** significa aiutarli a osservare, sperimentare, trovare soluzioni e comprendere il rapporto tra azioni e risultati attraverso il gioco e la creatività. Il laboratorio propone un primo approccio alla **robotica educativa**, basato sulla sperimentazione, sul fare e sulla collaborazione.

Il percorso si arricchisce quest'anno di nuovi strumenti: accanto a **Cubetto** e **Ape Bee-Bot** entrano in laboratorio la scheda **Makey Makey** e i robot **mBot2**. Particolare attenzione sarà dedicata alla possibilità di trasformare materiali quotidiani in strumenti tecnologici. Attraverso Makey Makey, i bambini potranno costruire semplici joystick utilizzando grafite, frutta, carta stagnola e altri materiali, per impartire comandi al robot. Una volta realizzati i joystick, i bambini saranno coinvolti in una vera e propria missione **alla ricerca di un libro "perduto"**: dovranno guidare mBot2 lungo il percorso, impartendo i comandi necessari per raggiungere la meta. Ritrovato il libro, la missione si concluderà con la lettura condivisa della storia.

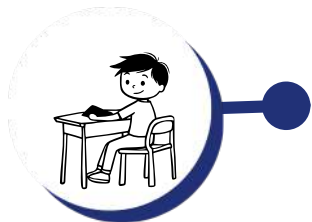
Obiettivi del laboratorio sono:

- Stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione;
- Sviluppare il pensiero logico e il pensiero computazionale;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, la scuola e la famiglia;
- Instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 60 minuti comprensiva di visita guidata.





SCUOLA PRIMARIA

COSA C'È NELLA MIA VALIGIA (PER IL PRIMO E SECONDO ANNO)

L'incontro prevede una prima fase dedicata alla scoperta degli spazi e dei servizi del Polo bibliotecario, attraverso la visita delle sue sale più significative.

La seconda parte prende spunto dalla lettura di *Che cosa c'è nella tua valigia?* di Chris Naylor-Ballesteros. La storia offre l'occasione per parlare di **viaggio, incontro e accoglienza**, riflettendo su ciò che ciascuno può portare con sé in una valigia: non solo oggetti, ma anche ricordi, emozioni, desideri e persone importanti.

Attraverso l'osservazione delle illustrazioni e alcune semplici domande, i bambini saranno invitati a raccontare, immaginare e condividere le proprie idee. Successivamente, ogni bambino realizzerà la propria "valigia speciale", rappresentando attraverso il disegno ciò che vorrebbe portare con sé. Le diverse valigie saranno poi condivise con il gruppo, per scoprire somiglianze e differenze e riflettere su ciò che può rendere ciascuno unico e, allo stesso tempo, vicino agli altri. L'attività si concluderà con la costruzione di una "**valigia della classe**", nella quale raccogliere simbolicamente disegni, parole ed emozioni emerse durante l'incontro.

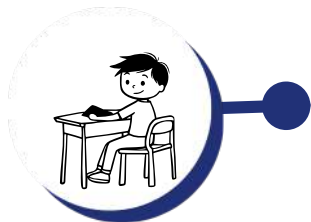
Obiettivi del laboratorio sono:

- Stimolare l'ascolto, l'attenzione e la partecipazione;
- Avvicinare i bambini al libro e alla lettura come esperienza di scoperta e condivisione;
- Sviluppare la capacità di ascoltare e rispettare le esperienze degli altri;
- Promuovere empatia, curiosità, apertura e accoglienza.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti comprensiva di visita guidata.





SCUOLA PRIMARIA

BIBLIOTRAVEL: STORYTELLING, ESPLORAZIONI NARRATIVE E MAPPE MORFOLOGICHE PER IL PENSIERO CREATIVO (FINO AL TERZO ANNO)

“Una biblioteca è il primo passo di mille viaggi, portale verso mille mondi” (Orson Scott Card)

Chi dice che in biblioteca non ci si diverte? Si può viaggiare restando fermi in una stanza? Immaginiamo la biblioteca come un enorme *gate* da cui poter partire per infinite destinazioni: **ogni libro è un viaggio da vivere**, un mondo da scoprire. Leggendo un albo scanzonato e divertente, pieno di improbabili ed esilaranti personaggi, partiremo alla volta del racconto per scoprire che raccontare è un po' come intraprendere un viaggio: ci sono mappe e tappe da seguire, ma il percorso sarà sempre inaspettatamente singolare. Le funzioni di **Vladimir J. Propp** saranno la mappa che i viaggiatori seguiranno per avventurarsi nel folto della loro fantasia.

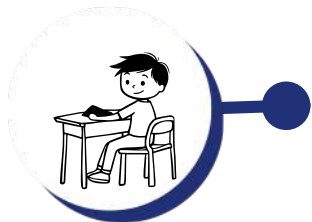
Obiettivi del laboratorio, condotto dalla dott.ssa **Rosalba Coscia**, sono:

- Favorire la sensibilizzazione alla lettura come esperienza di conoscenza, immaginazione e scoperta;
- Promuovere la biblioteca come ambiente culturale, educativo e di socializzazione;
- Sviluppare competenze narrative e linguistiche;
- Acquisire elementi strutturali della narrazione;
- Stimolare immaginazione, creatività e pensiero divergente;
- Favorire cooperazione e ascolto attivo.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





LIBRI E TIMBRI: ESPERIMENTI DI EDITORIA PER RACCONTARE I VIAGGI IN BASILICATA (DAL TERZO ANNO)

Il laboratorio è un percorso didattico di **micro-editoria artigianale** che unisce la promozione della lettura alla **valorizzazione culturale del territorio della Basilicata**.

L'attività stimola l'autonomia di ricerca e la manualità fine dei bambini, utilizzando il patrimonio librario come fonte di ispirazione geografica, storica e visiva. L'impianto metodologico del laboratorio si ispira direttamente alle teorie della didattica moderna di **Freinet**, in particolare ai principi della "libera espressione", del "testo libero" e della cooperazione. L'approccio pratico riprende inoltre la storica esperienza di corrispondenza interscolastica e giornalino scolastico che vide coinvolto il poeta e ingegnere lucano **Leonardo Sinisgalli**. Negli anni Cinquanta, Sinisgalli intercettò e promosse sulle pagine della sua rivista "Civiltà delle Macchine" i testi e le linoleografie (stampe a rilievo) realizzate dai bambini delle scuole elementari. I partecipanti al laboratorio consulteranno i testi proposti per strutturare un proprio itinerario di viaggio nella regione. Questo racconto prenderà forma in un leporello autoprodotta. Nella fase finale, riattualizzando la lezione freinetiana della tipografia scolastica e la tradizione dei **"bambini incisori"** di Sinisgalli, i bambini progetteranno e realizzeranno un timbro *Ex Libris* personalizzato, elemento grafico utilizzato per contrassegnare e validare la propria opera editoriale.

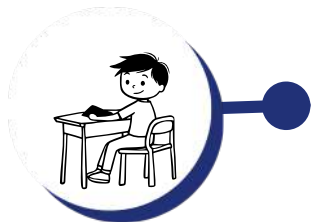
Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare l'ascolto, l'attenzione e la partecipazione;
- Avvicinare alla lettura come esperienza di riflessione e scoperta;
- Sviluppare empatia e apertura verso l'altro.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA PRIMARIA

IL BUON VIAGGIO (DAL TERZO ANNO)

Il viaggio non è solo uno spostamento nello spazio, ma un cammino interiore che ci aiuta a crescere, a scoprire chi siamo e a incontrare gli altri. Ogni partenza porta con sé desideri e timori, ogni imprevisto ci costringe a trovare nuove risorse e ogni meta raggiunta ci trasforma, lasciandoci qualcosa di prezioso nel bagaglio della vita.

Il laboratorio prende spunto dall'albo illustrato *Il buon viaggio* di Beatrice Masini e Gianni De Conno per accompagnare i bambini in un percorso di esplorazione emotiva e condivisione.

Dopo una breve visita alla biblioteca e la scoperta degli spazi e delle collezioni del Polo bibliotecario, i bambini parteciperanno alla **lettura animata del libro**, che diventerà lo stimolo per una conversazione guidata sulle tappe della crescita. Nella seconda parte, l'attività si differenzierà per tappe d'età: le classi terze esploreranno la resilienza progettando un "ponte di soccorso" per gli imprevisti; le quarte faranno un inventario dei propri talenti nella "valigia invisibile"; le quinte costruiranno una "barchetta del passaggio" per descrivere il viaggio verso la scuola media. Il percorso si concluderà con la creazione collettiva della **Filastrocca del Buon Cammino**, un grande cartellone poetico condiviso.

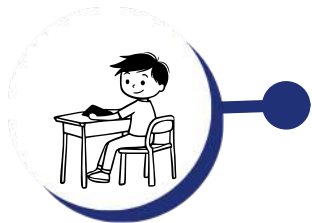
Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare l'alfabetizzazione emotiva e la consapevolezza di sé;
- Sviluppare la resilienza e la capacità di collaborazione attraverso la scrittura collettiva;
- Promuovere l'ascolto empatico e l'espressione artistico-creativa.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti comprensiva di visita guidata.





SCUOLA PRIMARIA

IL CASTELLO DELLE NOTE

Il percorso didattico “Il Castello delle Note”, proposto dall’**Accademia musicale lucana**, si basa sull’omonimo libro cartaceo e digitale.

Pensato per gli alunni della scuola primaria con percorsi differenziati per Gruppo 1 (Classi II e III) e Gruppo 2 (Classi IV e V), il testo offre un itinerario completo per l’**apprendimento delle basi della teoria musicale**. La giornata si sviluppa in chiave ludico-formativa attraverso 10 fasi (accoglienza, storia con canzone di benvenuto, esplorazione del suono, schede pratiche, ritmo, pentagramma, notazione, giochi interattivi di ascolto e di lettura, canto finale), integrando ascolto, giochi ed esercizi pratici per far scoprire la musica in modo naturale e stimolante.

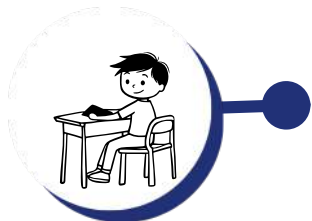
Obiettivi del laboratorio sono:

- Avvicinamento alla Musica: stimolare la curiosità ed eliminare le barriere di accesso al linguaggio musicale attraverso una dimensione narrativa e ludica;
- Percezione Sonora: sviluppare l'ascolto attivo e la capacità di discriminare le caratteristiche fondamentali del suono (altezza, timbro e intensità);
- Sviluppo del Senso Ritmico: comprendere le basi del ritmo e la sua applicazione pratica;
- Alfabetizzazione Musicale: introdurre in modo intuitivo la notazione musicale, la struttura del pentagramma e il riconoscimento delle note;
- Espressività e Socializzazione: favorire la coordinazione, la partecipazione collettiva e la condivisione emotiva attraverso l'attività del canto.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 120 minuti.





SCUOLA PRIMARIA

I COLORI INASPETTATI

I COLORI DEL MIO SENTIRE (CLASSI DALLA PRIMA ALLA TERZA) MAPPE E FIORI D'ANIMA (PER LA CLASSE QUARTA E QUINTA)

Il progetto, ideato e condotto da **Celeste Sarli**, insegnante, pedagoga e autrice del libro *Il piccolo fiore di Clara nel giardino magico*, offre ai bambini uno spazio protetto di sosta e di ascolto dalla frenesia quotidiana. Attraverso i principi della **Pedagogia della Dolcezza** e la delicatezza della storia di Clara e del bruco Pio, ogni emozione trova accoglienza senza giudizio. Nel nostro giardino non esistono colori predefiniti né etichette rigide: la rabbia non deve essere per forza rossa, così come la tristezza non è necessariamente blu. Ogni bambino è riconosciuto come un fiore unico e speciale, libero di esplorare e dare al proprio sentire la sfumatura che più gli appartiene.

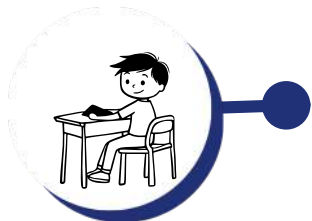
Obiettivi del laboratorio sono:

- Incoraggiare l'auto-ascolto e la consapevolezza emotiva: offrire ai bambini uno spazio protetto di sosta per riconoscere ed esprimere i propri vissuti senza giudizio;
- Valorizzare l'unicità e la soggettività del sentire: superare gli schemi rigidi e i pregiudizi sulle emozioni (es. colori predefiniti), riconoscendo ogni alunno come un "fiore unico";
- Promuovere l'empatia e l'inclusione nel gruppo classe: favorire un clima scolastico non giudicante, basato sul rispetto, sull'ascolto dell'altro e sull'accoglienza delle diversità;
- Sperimentare la Pedagogia della Dolcezza: utilizzare la dimensione ludica, narrativa ed espressiva per favorire il benessere psicofisico e la resilienza.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA PRIMARIA

BIBLIOTRAVEL: STORYTELLING, ESPLORAZIONI NARRATIVE E MAPPE MORFOLOGICHE PER IL PENSIERO CREATIVO (DAL QUARTO ANNO)

“Una biblioteca è il primo passo di mille viaggi, portale verso mille mondi” (Orson Scott Card).

Chi dice che in biblioteca non ci si diverte? Si può viaggiare restando fermi in una stanza? Immaginiamo la biblioteca come un enorme *gate* da cui poter partire per infinite destinazioni: **ogni libro è un viaggio da vivere**, un mondo da scoprire. Qual è la meta di ogni viaggio se non la felicità? Due albi illustrati completamente differenti per stile e vocazione: uno scanzonato e divertente e l'altro profondo e poetico ci offrono un saggio delle infinite possibilità che si possono intraprendere sia nella riflessione sia negli itinerari.

Attraverso le funzioni di **Vladimir J. Propp** si potrà sperimentare che raccontare è come intraprendere un viaggio: ci sono mappe e tappe da seguire, ma il percorso sarà sempre inaspettatamente singolare. Le carte di Propp saranno le coordinate che i viaggiatori seguiranno per avventurarsi nel folto della loro fantasia.

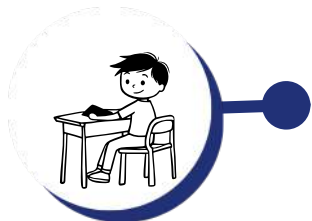
Obiettivi del laboratorio, condotto dalla dott.ssa **Rosalba Coscia**, sono:

- Favorire la sensibilizzazione alla lettura come esperienza di conoscenza, immaginazione e scoperta;
- Promuovere la biblioteca come ambiente culturale, educativo e di socializzazione;
- Sviluppare competenze narrative e linguistiche;
- Acquisire elementi strutturali della narrazione;
- Stimolare immaginazione, creatività e pensiero divergente;
- Favorire cooperazione e ascolto attivo.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA PRIMARIA

COLTIVARE IL FUTURO... GIOCANDO!

Il laboratorio accompagna i bambini alla scoperta di **COLTIVARIO**, l'hub acquaponico multidisciplinare STEM del Polo bibliotecario di Potenza. Attraverso l'osservazione diretta di **piante, pesci e sistemi di coltivazione**, i bambini vengono introdotti ai principi dell'**acquaponica** e delle coltivazioni fuori suolo, comprendendo il ruolo dell'acqua e le relazioni tra organismi diversi.

La seconda parte prevede **GIOCOPONIC**, un gioco educativo che combina attività fisiche e digitali. Divisi in due squadre, "Coltivatori" e "Allevatori", i bambini rispondono a domande sugli argomenti affrontati e si sfidano nel posizionamento strategico delle tessere per realizzare figure geometriche e ottenere punti.

L'attività, condotta dall'ing. **Giuseppe Lariccia**, favorisce così apprendimento, partecipazione e collaborazione, trasformando le conoscenze scientifiche in un'esperienza divertente e coinvolgente.

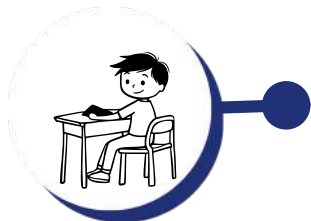
Obiettivi del laboratorio:

- Avvicinare i bambini al mondo delle piante e dei pesci attraverso l'osservazione diretta;
- Introdurre in maniera semplice i principi dell'acquaponica e delle coltivazioni fuori suolo;
- Sensibilizzare all'uso consapevole dell'acqua e delle risorse naturali;
- Favorire l'apprendimento attraverso il gioco e la collaborazione;
- Avvicinare i bambini alle discipline STEM attraverso un'esperienza pratica e coinvolgente.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA PRIMARIA

L'AMICO IMMAGINARIO

La **Banca d'Italia** propone agli studenti della scuola primaria il laboratorio didattico “L'amico immaginario” che coinvolge gli studenti in un gioco collaborativo il cui obiettivo è aiutare un amico immaginario a far fronte alle proprie spese mensili, imparando la differenza tra i tipi di spesa e l'importanza del **valore del risparmio** per il benessere personale.

Bambini e bambine, divisi in piccoli gruppi, daranno vita a un personaggio immaginario e gestiranno le sue entrate finanziarie con l'obiettivo di soddisfarne i bisogni ma anche i desideri.

Il laboratorio permetterà ai partecipanti di riflettere su alcuni concetti economici fondamentali: reddito, spese, budget ma anche credito e risparmio.

Obiettivi del laboratorio:

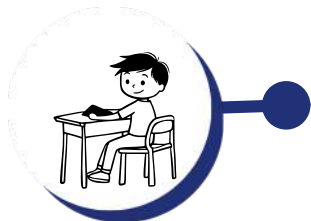
- Distinguere le tipologie di spesa e imparare a riconoscere le differenze tra spese necessarie (bisogni) e spese facoltative (desideri);
- Comprendere che ogni acquisto deve essere valutato in base alle risorse finanziarie realmente disponibili;
- Capire come la pianificazione e il risparmio permettano di raggiungere obiettivi futuri e soddisfare i propri desideri.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo di massimo di 20 studenti.

Durata: circa 90 minuti.

Periodo di svolgimento dell'iniziativa: da concordare con la Filiale di Potenza della Banca d'Italia. Verranno privilegiate richieste di attività da svolgersi durante il mese dell'educazione finanziaria (novembre 2026) o la Global Money Week (orientativamente marzo/aprile 2027).





SCUOLA PRIMARIA

CODING: IL VIAGGIO DEL ROBOT

E se un robot avesse una vera e propria missione da compiere? Per raggiungere la destinazione dovrà seguire un percorso, superare ostacoli, interpretare i comandi e trovare la strategia migliore.

Il laboratorio propone un'esperienza di coding, robotica e making basata sul fare e sulla collaborazione. La biblioteca diventa uno spazio di sperimentazione nel quale i bambini, lavorando in gruppo, trasformano un'idea in un progetto concreto: progettano, costruiscono, programmano, verificano e correggono.

Attraverso diverse sfide, i partecipanti potranno **costruire e programmare un robot** con LEGO® SPIKE™ Essential o Prime oppure guidare mBot2 attraverso percorsi e ostacoli, oppure utilizzare Makey Makey e mBot2 per progettare controller e condurre il robot **alla ricerca di un libro perduto**.

Le attività permetteranno di sperimentare sequenze, condizioni, sensori e controllo dei movimenti, affrontando problemi sempre più complessi. L'errore diventerà parte integrante della missione: ogni tentativo offrirà l'occasione di modificare il programma, elaborare nuove strategie e trovare soluzioni insieme. E al termine della missione, quando il robot avrà raggiunto la sua destinazione, il viaggio si concluderà ancora una volta in biblioteca, **tra tecnologia e narrazione**.

Obiettivi del laboratorio:

- Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving;
- Comprendere il rapporto tra programma, comandi e comportamento del robot;
- Stimolare creatività, autonomia e capacità di trovare soluzioni;
- Favorire la collaborazione e la progettazione condivisa.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

VIAGGI DI VERSI IN LUCANA: OPERE UNICHE A PIÙ AUTORI ISPIRATE DAI POETI E DAI LUOGHI DELLA BASILICATA

Il laboratorio propone un viaggio ideale tra i paesaggi e la cultura della Basilicata attraverso il concetto di collage figurato e concettuale. L'attività unisce la metodologia ludica del **Surrealismo** (la combinazione casuale e collettiva delle parole) alla visione di **Leonardo Sinisgalli**, il poeta de "La Civiltà delle macchine", che ha saputo fondere l'esattezza della geometria e della scienza con la magia della poesia e della memoria lucana.

I ragazzi cooperano per smontare e rimontare i testi, scoprendo come l'unione di frammenti diversi possa generare un'opera d'arte inedita. Non si ritagliano materiali stampati, ma si scompongono e ricompongono parole, immagini mentali ed emozioni, realizzando **una mappa poetica collettiva**, frutto di libera espressione e del lavoro di gruppo.

Obiettivi:

- Sviluppo di competenze di scrittura cooperativa: sperimentare la co-costruzione di un testo a più mani, negoziando significati e scelte lessicali all'interno del gruppo per favorire il costruttivismo sociale.
- Analisi e decostruzione del testo letterario: saper individuare, estrarre e rielaborare nuclei tematici, parole-chiave e immagini poetiche all'interno della produzione lucana.
- Potenziamento del pensiero complesso e interdisciplinare;
- Sperimentazione di metodologie creative non lineari;
- Educazione alla percezione spaziale e visiva della parola;
- Promozione della competenza interpersonale e sociale;
- Valorizzazione dell'inclusività e della multimodalità.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

L'ESSENZIALE

Cosa portiamo con noi durante il nostro viaggio? E cosa, invece, vorremmo lasciare indietro? Una valigia può contenere molto più di semplici oggetti: può diventare lo spazio simbolico delle nostre **esperienze, paure, difficoltà, desideri e speranze**.

Dopo una breve esplorazione del Polo bibliotecario, il laboratorio prende spunto dalle immagini de *La valigia* di Angelo Ruta per riflettere sul significato simbolico di ciò che scegliamo di portare con noi.

Attraverso alcune domande, i ragazzi saranno invitati a interrogarsi su ciò che può diventare un peso, su ciò che ci aiuta ad affrontare le difficoltà e su ciò che consideriamo davvero essenziale per il nostro percorso. Ogni partecipante costruirà così la propria **valigia simbolica**, rappresentando su un foglio diviso in tre parti tre momenti del viaggio:

1. Il Peso - Cosa lascio? Una parola o un'immagine per rappresentare qualcosa che viene percepito come un peso: una paura, una difficoltà, un limite o un pensiero da lasciare andare;
2. La Metamorfosi - Cosa porto? Il peso si trasforma e acquista un nuovo significato: una difficoltà può diventare una risorsa, un ostacolo può trasformarsi in uno strumento per proseguire il viaggio;
3. L'Essenziale - Cosa scelgo? Una sola parola e un solo oggetto per rappresentare ciò che ciascuno considera importante portare con sé nel proprio futuro.

Il laboratorio si concluderà con una **riflessione condivisa** sulla possibilità di cambiare il modo in cui guardiamo ciò che ci pesa e sulla capacità di trasformare difficoltà ed esperienze in nuove possibilità.

Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare l'espressione personale attraverso parole e immagini;
- Promuovere consapevolezza, autonomia e fiducia nelle proprie possibilità;
- Valorizzare e rispettare la dimensione personale e i diversi percorsi di ciascuno.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti comprensiva di visita guidata.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

BIBLIOTRAVEL: STORYTELLING, ESPLORAZIONI NARRATIVE E MAPPE MORFOLOGICHE PER IL PENSIERO CREATIVO

“Una biblioteca è il primo passo di mille viaggi, portale verso mille mondi” (Orson Scott Card)

Si può viaggiare restando fermi in una stanza? Immaginiamo la biblioteca come un enorme *gate* da cui poter partire per infinite destinazioni: **ogni libro è un viaggio da vivere, un mondo da scoprire**. Qual è la meta di ogni viaggio se non la felicità? Due albi illustrati completamente differenti per stile e vocazione: uno scanzonato e divertente, l'altro profondo e poetico ci offrono un saggio delle infinite possibilità che si possono intraprendere sia nella riflessione sia negli itinerari. Le funzioni di **Propp** e l'IA saranno gli strumenti di uno **storytelling** volto a sviluppare pensiero critico e competenze argomentative.

Si potrà sperimentare che raccontare è come intraprendere un viaggio: ci sono mappe e tappe da seguire, ma il percorso sarà sempre inaspettatamente singolare. Le carte di Propp saranno le coordinate che i viaggiatori seguiranno per avventurarsi nel folto della loro fantasia e l'**Intelligenza Artificiale** verrà usata come sparring partner, un agente stimolante e valutabile che fornirà l'opportunità di istituire un tribunale delle idee.

Obiettivi del laboratorio, condotto dalla dott.ssa **Rosalba Coscia**:

- Sviluppare competenze argomentative e pensiero critico;
- Uso critico dell'IA;
- Sviluppare competenze narrative e linguistiche;
- Acquisire elementi strutturali della narrazione;
- Stimolare immaginazione, creatività e pensiero divergente;
- Favorire cooperazione e ascolto attivo;
- Promuovere la biblioteca come ambiente culturale, educativo e di socializzazione

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

EQUILIBRI IN GIOCO

Pesci e piante appartengono a mondi apparentemente molto diversi, eppure possono contribuire insieme alla costruzione di un unico equilibrio. È questa l'idea alla base del laboratorio dedicato a **COLTIVARIO** che accompagna gli studenti alla scoperta dell'**acquaponica** e delle principali tecniche di coltivazione fuori suolo, come acquacoltura, idroponica e aeroponica, approfondendo il rapporto tra **pesci, piante, tecnologia e sostenibilità**.

Dopo una prima fase di esplorazione dell'hub collocato nel giardino del Polo bibliotecario e dei suoi sistemi, gli studenti partecipano a **ESAPENTRIX**, un gioco educativo che unisce conoscenze scientifiche, strumenti digitali e strategia. Divisi in due squadre, "Allevatori" e "Agricoltori", affrontano quiz sugli argomenti trattati e si sfidano nella realizzazione di configurazioni geometriche sul modello tridimensionale del gioco.

Attraverso la sfida e la collaborazione, il laboratorio, condotto dall'ing. **Giuseppe Lariccia**, stimola curiosità scientifica, capacità strategiche e consapevolezza del valore dell'equilibrio e della sostenibilità, mostrando come pesci e piante possano convivere all'interno di un unico sistema.

Obiettivi del laboratorio:

- Conoscere i principi dell'acquaponica, dell'acquacoltura e delle principali tecniche di coltivazione fuori suolo;
- Approfondire alcune caratteristiche dei pesci e delle piante utilizzabili nei sistemi acquaponici;
- Comprendere le relazioni che si instaurano tra gli organismi e le diverse componenti del sistema;
- Favorire l'osservazione, il ragionamento e la capacità di applicare le conoscenze acquisite;
- Avvicinare i ragazzi alle discipline STEM attraverso un approccio pratico e interdisciplinare;
- Stimolare una riflessione sull'uso sostenibile dell'acqua e delle risorse naturali.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CODING: MISSIONI ROBOTICHE

Come si prepara un robot a compiere una missione? Progettando, costruendo, programmando e imparando dagli errori. Il coding e la robotica diventano strumenti per sviluppare **logica, orientamento e pensiero computazionale**, attraverso un'esperienza concreta e coinvolgente.

Il laboratorio propone un approccio di **learning by doing**: lavorando in piccoli gruppi, i ragazzi dovranno trasformare un'idea in un progetto, programmare il robot, verificarne il funzionamento e trovare nuove strategie quando qualcosa non va come previsto.

Il filo conduttore è il viaggio, declinato in tre diverse missioni: una **spedizione su Marte** con LEGO® Education SPIKE™ Prime, un **viaggio al centro della Terra** con mBot2 e la **ricerca di un libro perduto** attraverso Makey Makey e mBot2. Ogni missione presenta un percorso da affrontare, ostacoli da superare e una destinazione da raggiungere.

Un'attività per scoprire che programmare significa anche osservare, sperimentare, correggere e collaborare, trasformando ogni errore in un'occasione per trovare una nuova soluzione.

Obiettivi del laboratorio:

- Sviluppare logica e pensiero computazionale;
- Acquisire le basi della programmazione;
- Migliorare orientamento e organizzazione spaziale;
- Sperimentare coding e robotica attraverso il fare;
- Sviluppare creatività, collaborazione e problem solving;
- Valorizzare la biblioteca come spazio di sperimentazione e apprendimento.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LA BASILICATA NEL RISORGIMENTO

Come per l'intera Europa, il **XIX secolo** è stato un periodo ricco di grandi trasformazioni politico-sociali anche per la Basilicata. Uomini e donne lucani, infatti, mostrarono in vari momenti e con varie competenze il loro impegno per la causa nazionale, rendendo la Basilicata uno dei principali centri di tutti i grandi snodi che portarono al crollo del Regno borbonico: dalla **Repubblica napoletana del 1799** alla **“rivoluzione costituzionale”** del 1820-1821, dalla **“Primavera dei popoli”** del 1848 all'**Unità** del 1861.

Un simile protagonismo, inoltre, non cessò nemmeno nei decenni successivi, dato che anche in seguito la Basilicata fu teatro di vicende di grande rilevanza nazionale come il **brigantaggio post-unitario** e fu altresì, a causa dei suoi problemi ma anche grazie ai suoi intellettuali, uno dei principali centri di elaborazione della **“questione meridionale”**.

Il percorso, progettato e condotto dal Comitato provinciale di Potenza dell'**Istituto per la storia del Risorgimento italiano**, si propone d'illustrare la **storia della Basilicata nell'800** con specifici approfondimenti su passaggi politici o protagonisti di quei fatti. Gli incontri potranno realizzarsi tanto in Biblioteca quanto nelle singole scuole interessate e potranno poi essere arricchiti dalla visione del materiale bibliografico relativo all'Ottocento (libri, giornali, fotografie) conservato presso il Polo bibliotecario.

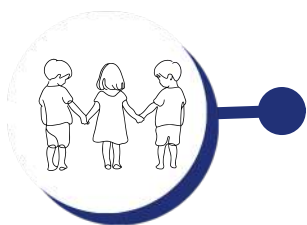
Obbiettivi del percorso:

- promuovere la conoscenza del contributo fornito dalla Basilicata al processo risorgimentale;
- favorire la conoscenza di testi e giornali pubblicati nel XIX secolo da uomini e donne lucani;
- acquisire gli strumenti e le conoscenze utili per approfondimenti sulla storia della Basilicata.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 2 incontri da 4 ore.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

GIOCHIAMO CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

L'intelligenza Artificiale è ormai parte della vita di tutti, anche quando non ce ne accorgiamo: è dentro il telefono, i motori di ricerca, le app che usiamo ogni giorno. Quello che è cambiato di recente è che abbiamo accesso anche alla parte più divertente, quella generativa, quella che crea testi, immagini, storie. Usata bene può diventare uno strumento potente in ogni ambito: nel lavoro, nello studio, nel tempo libero. Per questo è importante che le nuove generazioni imparino a **usarla in modo consapevole e creativo**, non solo come scorciatoia.

Il percorso laboratoriale, condotto dal dott. **Luca Puglisi**, avrà la seguente struttura:

- Introduzione agli strumenti (lavoreremo con **Claude**, **ChatGPT** e **NotebookLM**) e breve racconto di come nasce e si sviluppa l'intelligenza artificiale generativa, tarato per fascia d'età;
- Laboratorio di costruzione della storia: dopo un brainstorming iniziale su ambientazione e genere narrativo (giallo, thriller, avventura...), la classe si divide in due gruppi - **scrittori/sceneggiatori** e **illustratori** - che lavorano prima su carta, poi la storia viene sviluppata con Claude e i disegni trasformati nello stile scelto dai ragazzi con ChatGPT;
- Restituzione finale, differenziata per fascia d'età: per le primarie e le medie un **racconto illustrato**; per le superiori un **podcast/audiolibro** generato con NotebookLM a partire dalla storia, e il personaggio protagonista che prende vita come **chatbot** con cui la classe può dialogare.

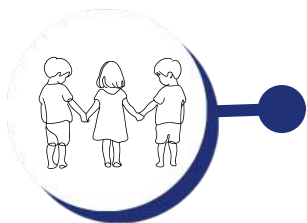
Obiettivi del laboratorio:

- stimolare la fantasia e il pensiero laterale
- giocare, divertirsi e acquisire competenze nell'ambito dell'intelligenza artificiale e della creazione delle storie
- formare all'utilizzo consapevole delle tecnologie
- sviluppare un'etica della comunicazione

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: scuola primaria circa 90 minuti, scuole secondarie 120 minuti.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

LEGALITÀ E DIRITTI UMANI

Il progetto, ideato e curato da **Serendipity Associazione ETS** e **Libera Basilicata**, nasce dalla volontà di promuovere la **cultura della legalità** per educare i bambini al rispetto della **dignità della persona umana**, attraverso la consapevolezza dei diritti e dei doveri, con l'acquisizione delle conoscenze e l'interiorizzazione dei valori che stanno alla base della convivenza civile per una società più giusta e democratica, in un percorso che ci permetta di guardare all'altro come "al noi", a una persona con cui dialogare e insieme alla quale condividere un sistema di regole. L'idea è quella di condurre i ragazzi alla scoperta della legalità quale strumento e opportunità di convivenza civile, di consapevolezza di sé, di rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.

Il progetto pone al centro dell'attenzione **la persona** quale protagonista della propria crescita, rafforzando la propria identità, costruendo il senso di responsabilità e sperimentando il valore della **solidarietà** e della **interculturalità** finalizzato alla formazione del buon cittadino, una persona che stia bene con sé e con gli altri, responsabile, partecipe alla vita sociale e solidale, che conosca le problematiche ed i pericoli del mondo che la circonda per imparare a prevenirli o tentare di risolverli. Il progetto, intende sviluppare una presa di coscienza della necessità del **rispetto delle norme** per una pacifica **convivenza civile**, verso la conoscenza, la tolleranza e l'interazione tra le diversità.

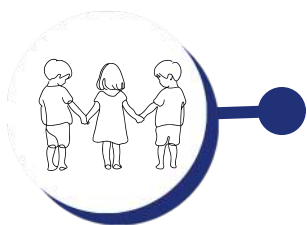
Obiettivi del laboratorio:

- Educare alla solidarietà e alla tolleranza;
- Sviluppare le capacità di collaborare, comunicare, dialogare;
- Formare l'uomo e il cittadino, nel quadro dei principi affermati dalla Costituzione;
- Acquisire i valori che stanno alla base della convivenza civile, nella consapevolezza di essere titolari di diritti e di doveri e nel rispetto degli altri e della loro dignità;
- Trasmettere valori e modelli culturali di contrasto alle mafie;
- Sviluppare la coscienza civile, costituzionale e democratica;
- Educare all'interiorizzazione e al rispetto delle regole come strumenti indispensabili per una civile convivenza e all'ascolto.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 25 studenti.

Durata: 6/8 ore (3/4 incontri da 2 ore).





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DARE VITA ALLE COSE (DAL TERZO ANNO DI PRIMARIA)

Un laboratorio pratico curato da **Gommalacca Teatro** per scoprire come **carta, legnetti e mani** possano diventare presenze vive. Bambine e bambini creano figure essenziali e imparano ad animarle con **respiro, sguardo, ritmo e intenzione**.

Dalla ricerca individuale nascono brevi improvvisazioni collettive, in cui accordare i movimenti e far passare un'emozione dal corpo alla figura.

Struttura dell'attività

1. Risveglio dell'animatore: mani, respiro, attenzione e direzione dello sguardo.
2. **Costruzione della figura** con carta e piccoli legni; ricerca del centro del movimento.
3. Piccole **scene di gruppo**: entrare, incontrarsi, reagire e raccontare un'azione senza parole.

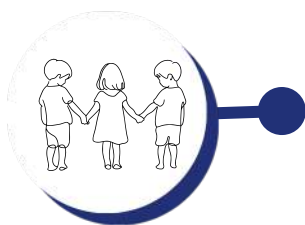
Obiettivi del laboratorio:

- Scoprire i principi di base dell'animazione: fuoco, respiro, sguardo e intenzione.
- Esprimere emozioni attraverso il movimento e la relazione con l'oggetto.
- Sviluppare ascolto, coordinamento e lavoro cooperativo.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

FILOSOF-IA GIOCHI FILOSOFICI (DAL TERZO ANNO DI PRIMARIA)

“Se puoi sognarlo, puoi farlo” recita il motto di **Walt Disney**. E se direttamente dalle Mille e una notte, dalla caverna delle meraviglie, fosse stato liberato di nuovo il genio della lampada e questa volta si chiamasse IA? Sarà un jinn buono o uno cattivo? E se, al posto di fornire risposte, ci focalizzassimo sulle domande? Che rapporto hanno fra loro le parole e le cose? Come fa l'Intelligenza Artificiale a parlare? Comprende? Immagina?

Ispirandosi alla P4C (**Philosophy for children**) di **Matthew Lipman**, la filosofia diviene lo strumento d'elezione per fornire mezzi adatti ad un **uso critico e consapevole delle nuove tecnologie**. Il laboratorio prende vita a partire dalle domande dei bambini e propone di riflettere sul rapporto fra parole e cose attraverso la lettura di un albo illustrato e un'esperienza ludico-espressiva. Quali parole userei per descrivere un'opera d'arte a chi non può vederla? Quali immagini evocherebbero queste parole? E cosa produrrebbe l'IA? E se giocassimo? In questo laboratorio non si forniscono risposte, ma si vuole introdurre al piacere del tessere trame di pensiero. La parola e il Large Language Model si confrontano nella creatività al fine di scoprire la cifra peculiare dell'intelligenza umana.

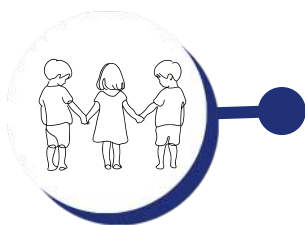
Obiettivi del laboratorio, condotto dalla dott.ssa **Rosalba Coscia**:

- Stimolare il pensiero critico e la curiosità;
- Mettere alla prova le proprie capacità espressive;
- Imparare a formulare domande;
- Favorire la collaborazione e l'ascolto reciproco;
- Valorizzare l'unicità di ognuno.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LEGGIAMO LA RESILIENZA

Il percorso, ideato e curato dagli psicologi esperti della **Società Italiana di Psicologia dell'Emergenza Social Support (SIPEM SoS) Basilicata**, è volto a promuovere la **consapevolezza dei propri stati emotivi interni** così da sopportare eventuali situazioni di tensione e prevenire forme di disagio psichico e traumi. La pandemia ha seriamente compromesso il **benessere psico-fisico** nella popolazione mondiale con una conseguente necessità di interventi di prevenzione e formazione. Nell'ambito delle operazioni di risposta ad eventi critici, l'intervento di assistenza psicologica e sociale rappresenta oggi un elemento fondamentale per normalizzare le emozioni in contesti emergenziali e promuovere la resilienza.

Il percorso propone una metodologia psico-educativa basata sul confronto e sulla **lettura ad alta voce** di testi incentrati sugli eventi emergenziali. Studi recenti hanno dimostrato come questa attività sia in grado di recare benefici tangibili dal punto di vista cognitivo ed emotivo, sviluppando la capacità dei partecipanti di addentrarsi nelle proprie emozioni per dare loro la giusta voce.

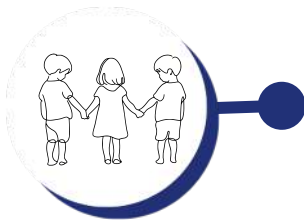
Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione;
- Sviluppare il linguaggio e la comunicazione narrativa delle immagini;
- Sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni;
- Agevolare la costruzione della propria identità, in armonia con gli altri;
- Sviluppare le tecniche narrative e di coinvolgimento emotivo.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe.

Durata: 2 o 3 incontri da circa 120 minuti.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

EDUCAZIONE EMOTIVA

Il Prof. **Mario Coviello**, in rappresentanza del **Comitato Provinciale UNICEF di Potenza**, che ha stipulato un apposito protocollo d'intesa con il Polo bibliotecario di Potenza, propone un percorso di educazione alle emozioni, finalizzati allo sviluppo di competenze trasversali per favorire l'**ascolto attivo**, la **relazione autentica**, il **rispetto verso il prossimo**, il riconoscimento delle proprie e altrui emozioni. Il percorso prevede inoltre attività per prevenire la discriminazione, la violenza e fenomeni come il **bullismo** e il **cyberbullismo**.

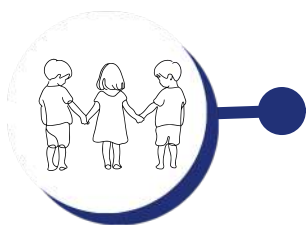
Obiettivi del laboratorio: stimolare i ragazzi all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione

- Sviluppare il riconoscimento delle proprie ed altrui emozioni;
- Sostegno nella prevenzione di fenomeni quali il bullismo;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata: 6 ore (3 incontri da 2 ore).





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

BIBLIOAUT: L'INCLUSIONE POSSIBILE OLTRE L'ETICHETTA

Nato grazie alla sinergia tra il Polo bibliotecario di Potenza, la **Cooperativa NORAA** e l'**Istituto Walden ABA center di Potenza**, il progetto "BiblioAut: l'inclusione possibile oltre l'etichetta", il cui coordinamento scientifico è affidato alla Dott.ssa Debora Benatti e alla Dott.ssa Amalia Sabia, mette in pratica l'idea di **biblioteca inclusiva** attraverso l'organizzazione di attività di lettura dedicate ai bambini con **disturbi dello spettro autistico** e ai loro bisogni.

Il valore aggiunto del progetto, già sperimentato con successo, consiste nel fatto che le attività prevedono la **partecipazione attiva dell'intera classe**, favorendo l'**integrazione spontanea** tra gli studenti.

I bambini ci insegnano che non esistono etichette e che con la motivazione e le competenze tutto è possibile.

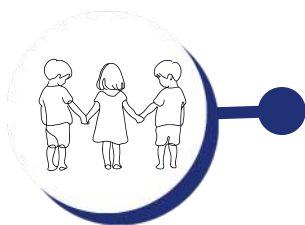
Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare i bambini all'ascolto, all'attenzione e alla partecipazione;
- Sviluppare l'integrazione all'interno del gruppo classe;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo;
- Instillare nei bambini l'amore e il rispetto per i libri e per il patrimonio culturale nella sua interezza.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe.

Durata: 4 incontri da circa 60 minuti.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

KAHOOT!

La **Banca d'Italia** propone agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado i laboratori didattici "Kahoot!". I laboratori coinvolgono gli studenti in un quiz a punteggio, con domande alternate a pillole informative spiegate dagli esperti della Filiale di Potenza della Banca d'Italia, in cui ragazze e ragazzi si sfidano su argomenti di **educazione finanziaria** fondamentali per comprendere il mondo.

La Banca propone tre distinti laboratori, da scegliere tra:

"Costruisci il tuo futuro!", dedicato ai temi degli strumenti di pagamento: studenti e studentesse entreranno nel mondo degli strumenti di pagamento. Impareranno come distinguerli e utilizzarli consapevolmente, con particolare attenzione agli strumenti digitali. Guardando al futuro, si parlerà anche di risparmio e investimento.

Obiettivo del laboratorio è spiegare agli studenti e alle studentesse come un corretto uso degli strumenti di pagamento ed un'accurata pianificazione delle spese siano importanti per prendersi cura del proprio futuro;

"Cyber quiz", in materia di cybersicurezza: affronta le tematiche relative all'identità digitale, alla cybersicurezza e ai pagamenti digitali. Studenti e studentesse impareranno come effettuare pagamenti digitali in sicurezza, come riconoscere le truffe online, come gestire i propri dati personali e come valutare le informazioni raccolte sul web.

Obiettivo del laboratorio è rendere consapevoli gli studenti del funzionamento degli strumenti di pagamento elettronici, delle loro potenzialità e dei rischi nel loro utilizzo, soprattutto in relazione alle truffe online;

"Semina il tuo futuro!", sulle tematiche della finanza sostenibile: studenti e studentesse impareranno quali sono le conseguenze dei cambiamenti climatici e il loro impatto economico, perché le risorse ambientali sono un bene pubblico e come difenderle. Guardando al futuro, si parlerà anche di finanza sostenibile e di sviluppo sostenibile.

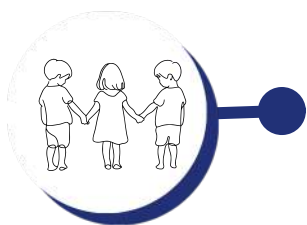
Obiettivo del laboratorio è aiutare gli studenti a conoscere le connessioni tra le tematiche di sostenibilità ambientale e l'economia, per comprendere meglio i mutamenti del contesto economico e sociale in cui viviamo e le scelte di politica economica che incideranno sul loro futuro.

Il percorso educativo è rivolto a un numero max di 100 studenti.

Durata: 90 minuti per ciascun laboratorio.

Periodo di svolgimento dell'iniziativa: da concordare con la Filiale di Potenza della Banca d'Italia. Verranno privilegiate richieste di attività da svolgersi durante il mese dell'educazione finanziaria (novembre 2026) o la Global Money Week (orientativamente marzo/aprile 2027).





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

LABORATORI PER IL MESE DELL'EDUCAZIONE FINANZIARIA

Il Mese dell'Educazione Finanziaria è un'iniziativa istituita a livello nazionale dal Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria. Durante il mese di novembre vengono promosse numerose attività di sensibilizzazione, informazione e formazione sui temi assicurativi, previdenziali e di gestione e programmazione delle risorse finanziarie personali e familiari.

La **Banca d'Italia**, membro del Comitato, partecipa attivamente con propri laboratori didattici al Mese dell'Educazione Finanziaria.

Quest'anno lo slogan dell'iniziativa è "Educazione finanziaria: oggi per il tuo domani".

Obiettivi dei laboratori:

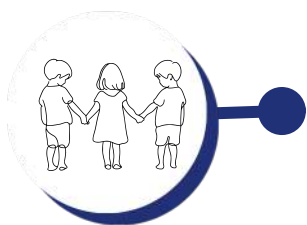
- Promuovere la consapevolezza finanziaria e la conoscenza delle dinamiche economiche, assicurative e previdenziali;
- Stimolare la capacità di programmazione e gestione sostenibile delle risorse economiche personali e familiari;
- Incoraggiare scelte informate per la tutela del proprio benessere presente e futuro.

Ciascun laboratorio didattico è rivolto ad un numero max di 100 studenti per le scuole secondarie e 20 studenti per le scuole primarie.

Durata: 90 minuti.

Periodo di svolgimento dell'iniziativa: novembre 2026.





SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO E SECONDO GRADO

LABORATORI PER LA SETTIMANA DELLA GLOBAL MONEY WEEK

La Global Money Week è un'iniziativa internazionale organizzata dall'OCSE e dedicata ai giovani a partire dall'età prescolare. L'obiettivo della manifestazione è quello di sensibilizzare i giovani sull'importanza di acquisire le conoscenze, le abilità e i comportamenti necessari per prendere decisioni finanziarie coerenti con le proprie esigenze e possibilità.

La **Banca d'Italia** partecipa a questa iniziativa dal 2015 con laboratori didattici per ragazzi e ragazze, finalizzati a far riflettere sull'importanza di imparare a gestire consapevolmente il proprio denaro. La Global Money Week si tiene nel periodo primaverile di ogni anno (marzo o aprile).

Obiettivi dei laboratori:

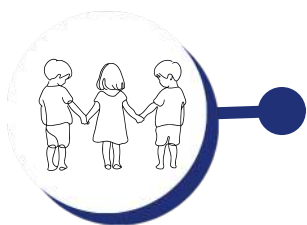
- Acquisire conoscenze di base, abilità e attitudini necessarie per compiere scelte economiche responsabili;
- Promuovere il consumo consapevole e imparare a valutare decisioni finanziarie in modo coerente con le proprie reali esigenze e possibilità personali;
- Favorire l'autonomia e la responsabilità stimolando la consapevolezza del valore del denaro e della pianificazione del futuro.

Ciascun laboratorio didattico è rivolto ad un numero max di 100 studenti per le scuole secondarie e 20 studenti per le scuole primarie.

Durata: 90 minuti.

Periodo di svolgimento dell'iniziativa: orientativamente marzo/aprile 2027.





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO E SECONDO GRADO

PARLIAMO DI ECONOMIA E FINANZA

La Filiale di Potenza della **Banca d'Italia** propone un percorso educativo in materia finanziaria, rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado. Un percorso didattico volto a trasmettere ai giovani le competenze economico-finanziarie fondamentali per una gestione responsabile delle risorse personali, fornendo gli strumenti utili a compiere **scelte economiche ponderate e consapevoli**.

Attraverso una lezione interattiva con momenti di confronto guidato e analisi applicativa, verranno affrontati i seguenti concetti economico-finanziari:

- Reddito e pianificazione; Risparmio e investimento; Moneta e prezzi.
- Pagamenti e acquisti; Credito.

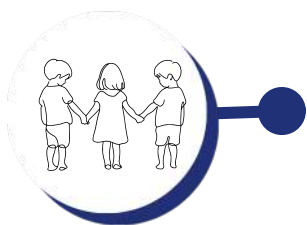
Obiettivi del laboratorio:

- Acquisire familiarità con la gestione del budget personale e la pianificazione delle spese;
- Capire i meccanismi di funzionamento del mercato, della moneta, dell'inflazione e degli strumenti di credito;
- Sviluppare un approccio consapevole verso i diversi metodi di pagamento e le forme di risparmio e investimento.

Il percorso educativo, rivolto a un numero max di 100 studenti.

Durata: 5 ore (2 incontri da 2,5 ore).





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO E SECONDO GRADO

IL CINEMA IN BIBLIOTECA

Rete Cinema Sociale APS in collaborazione con la società di produzione cinematografica **Noeltan Arts** e il Polo bibliotecario di Potenza presenta il progetto “Cinema in Biblioteca. Visioni, incontri, testimonianze e laboratori di cinema e nuovi audiovisivi” che vuole essere un percorso permanente di **cinema per il sociale** rivolto alle scuole della città di Potenza e della sua provincia e all'intera cittadinanza. Il progetto prevede la **proiezione di opere cinematografiche, incontri con autori** e/o professionisti del cinema, incontri con rappresentanti della società civile della città di Potenza all'interno di un percorso strutturato di **Film & Media Literacy**. Promuovendo un continuo dialogo interculturale ed intergenerazionale attraverso il cinema, i film scelti rimanderanno ai grandi temi che rientrano nei 17 Goals dell'**Agenda 2030**. L'iniziativa prevede un ciclo di proiezioni e momenti di confronto con l'obiettivo di:

- Offrire agli studenti uno spazio di dialogo e di approfondimento attraverso il cinema;
- Promuovere la conoscenza e la riflessione sui temi della sostenibilità, dell'inclusione e della cittadinanza attiva;
- Valorizzare le esperienze e i percorsi didattici già in atto nelle scuole.

Il progetto si propone come un percorso condiviso, costruito insieme agli istituti partecipanti: i film saranno scelti in accordo con i docenti referenti, in base alle fasce d'età e agli obiettivi formativi di ciascuna scuola individuati nei percorsi disciplinari e/o di educazione civica. Le proiezioni saranno introdotte e accompagnate da esperti di cinema presenti in sala o in collegamento da remoto. Gli incontri si terranno a cadenza mensile in orario mattutino.

Il percorso educativo, rivolto a un numero max di 100 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata: max 15 ore (max 5 incontri da 2/3 ore).





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

LA BIBLIOTECA COME IPERTESTO

L'attività prevede un percorso educativo suddiviso in 6 incontri. Nel primo incontro gli studenti sono guidati alla scoperta degli spazi, dei servizi e delle risorse del Polo bibliotecario. Nei successivi quattro incontri gli studenti, divisi in gruppi di 4/5 unità, esplorano in autonomia il patrimonio della biblioteca, alternandosi nelle diverse sale sotto la supervisione dei docenti e dei bibliotecari.

Ogni gruppo costruirà in maniera libera e creativa un inedito **percorso di lettura** basato sull'individuazione di documenti diversi collegati tra loro da nessi (link) di natura diversa (tematica, spazio-temporale, autoriale, emozionale ecc.). Nel sesto incontro, gli studenti presentano il proprio percorso di lettura nella Sala conferenze: ciascun gruppo, dopo aver introdotto il proprio lavoro illustrando i criteri adottati per la scelta dei libri e degli altri documenti, fa ascoltare il breve **podcast** realizzato cucendo insieme citazioni e parole di raccordo, che sarà diffuso tramite i canali della biblioteca come esempio di lettura trasversale del patrimonio culturale conservato nel Polo.

Obiettivi del laboratorio:

- Sviluppare competenze informative e di ricerca individuando documenti di diversa natura attraverso l'uso del catalogo e la consultazione a scaffale;
- Sollecitare il pensiero critico e la capacità di collegare in modo trasversale testi e documenti;
- Incentivare la libertà di espressione del singolo favorendo la collaborazione con il gruppo per il raggiungimento di un obiettivo comune;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca e la comunità scolastica.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe.

Durata: 6 incontri da 3/4 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

DALLA BIBLIOTECA PUBBLICA ALLA BIBLIOTECA SCOLASTICA

Il percorso formativo conduce gli studenti alla scoperta dei servizi, delle risorse e degli strumenti della biblioteca, allo scopo di applicare le conoscenze acquisite all'interno della propria biblioteca scolastica.

Il percorso prevede due incontri in presenza.

Il primo è dedicato all'esplorazione degli spazi e delle risorse del Polo bibliotecario, ai processi lavorativi, alla progettazione dei servizi e alle piattaforme digitali.

Il secondo incontro è dedicato alle regole di **catalogazione, classificazione e collocazione del patrimonio bibliografico** e alla conoscenza del software gestionale adottato dal Polo delle biblioteche scolastiche lucane.

Il percorso può prevedere un ulteriore incontro presso la **biblioteca scolastica** per impostare le attività di catalogazione del materiale bibliografico.

Obiettivi del laboratorio:

- Offrire competenze per la gestione della Biblioteca scolastica;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca e la comunità scolastica.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe.

Durata: 2 incontri da circa 4 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

L'ACQUA SOTTO ESAME

Il laboratorio porta gli studenti alla scoperta di **COLTIVARIO** e del ruolo fondamentale dell'acqua all'interno di un **sistema acquaponico**. Attraverso l'osservazione dell'impianto, gli studenti ricostruiscono il percorso dell'acqua e comprendono il funzionamento della vasca dei pesci, della filtrazione biologica, dei moduli di coltivazione e del ricircolo. La parte laboratoriale prevede il **prelievo e l'analisi di campioni d'acqua** provenienti da diversi punti del sistema. In piccoli gruppi, gli studenti effettuano misurazioni di pH, temperatura, conducibilità, alcalinità, composti azotati e ossigeno disciolto, utilizzando sonde e kit specifici.

I dati raccolti vengono confrontati e interpretati per comprendere fenomeni fondamentali come la nitrificazione, la disponibilità dei nutrienti e l'importanza della stabilità del pH. Attraverso semplici **prove sperimentali**, gli studenti formulano ipotesi, verificano i risultati e imparano a leggere i diversi parametri nel loro insieme, comprendendo come l'equilibrio dell'acqua sia essenziale per il corretto funzionamento del sistema acquaponico.

Obiettivi del laboratorio, condotto dall'ing. **Giuseppe Lariccia**:

- Comprendere il ruolo della chimica dell'acqua nel funzionamento di un sistema acquaponico;
- Conoscere il significato dei principali parametri chimico-fisici utilizzati nel monitoraggio dell'acqua;
- Misurare e confrontare pH, conducibilità elettrica e principali forme dell'azoto attraverso strumenti e test;
- Comprendere il processo di nitrificazione e il collegamento tra metabolismo e nutrizione vegetale;
- Introdurre il concetto di alcalinità e capacità tampone attraverso un'esperienza guidata.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: circa 90 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

GIOCHIAMO CON LA FOTOGRAFIA: RACCONTARE E GUARDARE IL MONDO (CRASH CORE) VERSIONE MATTUTINA

L'immagine fa parte del nostro quotidiano in modo pervasivo, ma passare dall'essere consumatori passivi di fotografie a **visual storyteller** consapevoli richiede sensibilità, tecnica e spirito critico. La fotografia non è solo un pulsante schiacciato su uno smartphone o su una fotocamera, ma un vero e proprio linguaggio visivo, uno strumento di espressione personalissima e di racconto della realtà. In questo **workshop intensivo**, gli studenti impareranno a padroneggiare in modo rapido e pratico la luce, la composizione e le basi tecniche - dal telefono in tasca alle fotocamere reflex - per sviluppare uno sguardo unico e consapevole sul mondo.

Il workshop intensivo, curato dall'**Accademia musicale lucana**, avrà la seguente struttura (120 minuti):

- Modulo 1: Capire l'immagine e la tecnica (30 min)
- Modulo 2: Composizione e Linguaggio Visivo (30 min)
- Modulo 3: Laboratorio Pratico "Express" (40 min) - Esercitazione guidata sul campo
- Modulo 4: Review e Selezione dei Lavori (20 min)

Proiezione immediata in aula degli scatti realizzati, analisi di gruppo dei risultati, consigli pratici di editing rapido e conclusioni su come distribuire le proprie immagini in modo sicuro e professionale.

Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare l'osservazione critica, il senso estetico e il pensiero visivo in tempi brevi;
- Giocare, divertirsi e acquisire competenze tecniche immediate praticabili sia con smartphone che con fotocamere dedicate;
- Formare all'utilizzo consapevole e responsabile delle immagini e delle piattaforme digital.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 120 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

GIOCHIAMO CON LA FOTOGRAFIA: RACCONTARE E GUARDARE IL MONDO - VERSIONE POMERIDIANA

L'immagine fa parte del nostro quotidiano in modo pervasivo, ma passare dall'essere consumatori passivi a **visual storyteller** consapevoli richiede sensibilità, tecnica e spirito critico. La fotografia non è solo un pulsante schiacciato su uno smartphone, ma un vero e proprio linguaggio visivo, uno strumento di espressione personalissima, di racconto della realtà e di crescita formativa. Imparare a padroneggiare **la luce, la composizione e le basi tecniche** permette alle nuove generazioni di sviluppare uno sguardo unico sul mondo e di comunicare le proprie idee in modo efficace e creativo. Il percorso laboratoriale, curato dall'**Accademia musicale lucana**, avrà la seguente struttura:

- Incontro 1: Come la luce diventa immagine - Breve narrazione della storia della fotografia. Capire lo strumento: differenze operative tra la fotocamera dello smartphone e le fotocamere Reflex/Mirrorless.
- Incontro 2: L'arte della composizione e la pratica sul campo - Laboratorio pratico di scatto e composizione con esercitazioni pratiche guidate sia con smartphone che con fotocamere dedicate.
- Incontro 3: Visual Storytelling e editing - Dallo scatto singolo alla narrazione visiva: fotoracconto, reportage o serie fotografica a tema. Introduzione alla post-produzione e all'editing di base.
- Incontro 4: Editing finale, selezione ed etica digitale - Familiarizzazione con la selezione dei contenuti, preparazione di una minimostra digitale o portfolio. Approfondimento sull'uso consapevole dei canali di condivisione e sull'impatto della comunicazione visiva.

Obiettivi del laboratorio:

- Stimolare l'osservazione critica, il senso estetico e il pensiero visivo in tempi brevi;
- Giocare, divertirsi e acquisire competenze tecniche immediate praticabili sia con smartphone che con fotocamere dedicate;
- Formare all'utilizzo consapevole e responsabile delle immagini e delle piattaforme digitali.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 4 incontri da 120 minuti.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

PINNARE LA BASILICATA (UN VIAGGIO GEOCULTURALE TRA LE PAGINE DELLA SALA LUCANA)

Il termine “pinnare” deriva dall’inglese *to pin* (appendere con una puntina) ed è entrato nel gergo digitale grazie a piattaforme come Pinterest o Google Maps. Significa fissare un contenuto in alto, salvare un luogo su una mappa o raggruppare idee visive in una bacheca per non perderle. Questo concetto è la metafora perfetta per un’attività dove pinnare diventa l’atto di **fissare un ricordo, un’emozione o un passaggio letterario** in un punto preciso dello spazio e del tempo, trasformando una mappa geografica in una **mappa emotiva e narrativa**. Il laboratorio invita gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado a esplorare la Basilicata non solo come spazio geografico, ma come **territorio letterario e culturale**. Attraverso il patrimonio bibliografico della Sala Lucana, i partecipanti diventeranno viaggiatori e narratori. Utilizzando una grande mappa del territorio, i ragazzi tradurranno le letture in percorsi visivi, collegando storie, biografie e impressioni personali per dare vita a una vera e propria rete di percorsi letterari incrociati. Il risultato finale è la realizzazione di una **mappa interattiva di classe** che raccoglie gli **itinerari geo-letterari ed emotivi** di tutti i partecipanti, consultabile e implementabile nel tempo.

Obiettivi:

- Valorizzare il territorio;
- Sviluppare le intelligenze multiple (H. Gardner);
- Potenziare il pensiero complesso e interconnessione (E. Morin);
- Pedagogia interculturale e dialogo (A. Portera);
- Scrittura e Storytelling;
- Digital Literacy.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe.

Durata: 2 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

VOCI DALLA LUCEANIA: VIAGGIO NELLA LETTERATURA DELLA BASILICATA

Il percorso educativo prende ispirazione dal volume di **Andrea Galgano** *41esimo Parallelo Nord. Poesie delle Terre di Lucania* per accompagnare gli studenti in un viaggio di **scoperta della letteratura regionale**. Attraverso la lettura e l'analisi critica delle opere dei più significativi autori lucani (Isabella Morra, Aurora Sanseverino, Laura Battista, Michele Parrella, Rocco Scotellaro, Leonardo Sinisgalli, Vito Riviello, Beatrice Viggiani, Beppe Salvia, Mario Trufelli), disponibili presso la Sala Lucana del Polo bibliotecario, i ragazzi esploreranno l'identità e la memoria del territorio.

I 6 incontri previsti, da svolgersi con cadenza mensile, saranno condotti dallo scrittore Andrea Galgano e dalla giornalista **Eva Bonitatibus**, ideatrice del **Circolo culturale Gocce d'Autore**. Ogni incontro affiancherà all'approfondimento teorico una breve sessione pratica di **laboratorio di scrittura creativa**.

Obiettivi del laboratorio:

- Approfondire la conoscenza della storia letteraria lucana e dei suoi autori più rappresentativi;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo;
- Conoscere il patrimonio documentario della Sala Lucana.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 12 ore (6 incontri da 2 ore).





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

DALLA RESISTENZA ALLA COSTITUZIONE: LE RADICI DELLA NOSTRA DEMOCRAZIA ATTRAVERSO LA MEMORIA ATTIVA

Il progetto si colloca all'interno del Protocollo d'Intesa tra il Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) e l'**Associazione Nazionale Partigiani d'Italia** (ANPI) stipulato il 23 aprile 2024, e di quello stipulato tra la Biblioteca nazionale di Potenza e l'**ANPI provinciale** nel 2025. Il percorso si inserisce nella scia delle celebrazioni per l'80° anniversario della nascita della Repubblica italiana e dei lavori dell'Assemblea Costituente. In linea con i principi dell'ANPI, il progetto adotta la metodologia della **“memoria attiva”**. L'obiettivo fondamentale è infatti di rendere vivo e operante nel presente il sistema di valori che si è sviluppato durante la **Resistenza** e che è stato successivamente sancito nella nostra **Costituzione**. In tale prospettiva, attraverso l'analisi critica degli eventi storici, gli studenti saranno stimolati a fare della storia uno strumento concreto di impegno civile e di cambiamento sociale all'interno della propria comunità.

Obiettivi:

- Apprendere l'uso di fonti di diverso tipo per produrre conoscenze su temi definiti.
- Selezionare e organizzare le informazioni.
- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici.
- Usare le proprie conoscenze per comprendere problemi attuali.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 100 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze dei docenti.

Durata: 3 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

LA DEMOCRAZIA E LE SUE TRACCE: MEMORIA È PARTECIPAZIONE!

In questo percorso, sviluppato dall'**Associazione Insieme ETS** in collaborazione con il Polo bibliotecario, si intende favorire una riflessione da parte dei ragazzi sul significato, il ruolo e le derive contemporanee della parola democrazia, seguendo il filo che si dipana dalle sue origini e il suo sviluppo storico alle sue implicazioni nel nostro presente. Al centro, come nelle scorse progettualità, la **memoria come pratica e testimonianza**, dimensione collettiva entro cui legare i due spazi fisici e progettuali nel dialogo e nel fare comune. Il percorso si articola in tre fasi distinte:

- Prima fase: due incontri-laboratorio sul tema “La democrazia e le sue tracce: memoria è partecipazione!”, da tenersi presso la sede dell'Associazione Insieme ETS.
- Seconda fase: due incontri-laboratorio dedicati all'approfondimento sul concetto di democrazia, sulla sua evoluzione storica e le sue derive contemporanee.
- Terza fase: un incontro conclusivo, presso il Polo Bibliotecario di Potenza, in occasione della **Giornata della Memoria** e della **IX Staffetta della Memoria**).

Obiettivi:

- Favorire la riflessione sulla democrazia, sul suo ruolo e le sue potenzialità rispetto ai problemi del presente.
- Promuovere la memoria condivisa di episodi significativi di resistenza e costituzione dell'assetto democratico.
- Stimolare la scrittura creativa come forma di empatia e testimonianza
- Avvicinare i giovani all'uso etico e consapevole delle pratiche di partecipazione democratica
- Realizzare un atto di memoria attraverso l'incontro e la produzione di materiali scritti, audio e video

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 90 studenti.

Durata: 12 ore (5 incontri da 2-3 ore ciascuno).





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

LABORATORIO FILOSOFICO SUI BENI COMUNI

Il percorso, curato dalla Sezione di Potenza della **Società Filosofica Italiana**, si pone in continuità con la Scuola estiva di Filosofia “I beni comuni nel mondo contemporaneo: percorsi filosofici, culturali e didattici” che si è svolta presso l’Università degli Studi della Basilicata dal 27 al 29 agosto 2026.

A partire dall’analisi della definizione di **“beni comuni”** e dall’approfondimento del suo concetto teorico nella storia del pensiero occidentale dalla filosofia classica al dibattito contemporaneo, gli studenti saranno condotti a considerare le sue diverse declinazioni, le ricadute nella società attuale e le intersezioni con altri ambiti disciplinari, a partire dal diritto, dall’economia e dalla politica.

Gli studenti, divisi in gruppi, saranno invitati a produrre e condividere una **riflessione argomentata** su uno dei tanti aspetti dei “beni comuni”: l’interesse generale, il benessere collettivo, i diritti inalienabili, i beni primari, la conoscenza in rete, il rapporto tra sfera pubblica e sfera privata, la partecipazione attiva dei cittadini e così via.

Obiettivi:

- Favorire la riflessione sui beni comuni.
- Promuovere la metodologia filosofica
- Stimolare il senso di responsabilità collettiva
- Sviluppare negli studenti riflessione personale, attitudine all’approfondimento e discussione razionale

Il percorso educativo è modulare ed è rivolto a un numero massimo di 50 studenti.

Durata: 1, 2 o 3 incontri da 4 ore ciascuno.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

BASILICULT: UN VIAGGIO TRA LE PAGINE DELL'EMIGRAZIONE LUCANA

Il laboratorio si propone l'obiettivo di far conoscere agli studenti il patrimonio di quel "gran libro di famiglia" che è la rivista **"La Basilicata nel mondo"** (1924–1927), una delle testimonianze più significative dell'**emigrazione lucana** del primo Novecento: centinaia di pagine di storie, nomi, luoghi e memorie di chi ha lasciato la propria terra portando con sé radici profonde.

Il tutto grazie all'utilizzo della piattaforma **BasiliCult**, il progetto innovativo della Biblioteca nazionale di Potenza - annunciato in anteprima al Salone internazionale del Libro di Torino, che vuole rendere questo patrimonio accessibile, esplorabile e vivo attraverso l'uso dell'**Intelligenza Artificiale** come strumento di mediazione culturale. Lo strumento, che è stato pensato soprattutto per un contesto didattico, permetterà di interrogare i vari numeri della rivista e di restituirne, sotto la supervisione del docente, i contenuti in diversi formati e linguaggi.

Il progetto è sviluppato nell'ambito di **Ecomic – ecosistema digitale per la cultura**, ambiente collaborativo distribuito promosso dal Ministero della Cultura per sostenere la trasformazione digitale del settore culturale italiano, con il supporto dell'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library.

Obiettivi del laboratorio:

- Approfondire in maniera attiva la conoscenza di un periodo specifico della storia della Regione.
- Familiarizzare con il patrimonio emerografico del Polo bibliotecario di Potenza
- Conoscere le radici storiche del fenomeno dell'emigrazione
- Formare all'utilizzo consapevole delle tecnologie
- Utilizzare in maniera creativa gli strumenti dell'Intelligenza Artificiale generativa

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe, è flessibile e può essere calibrato sulle esigenze degli insegnanti. Durata: da concordare.

BASILICULT

LE PAGINE RIVIVONO CON L'AI





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

CARTOGRAFIA DIGITALE COLLABORATIVA

Il progetto Cartografia Digitale Collaborativa si compone di due laboratori:

- 1. Mappiamo con Open Street Map.** Il laboratorio si propone di far conoscere agli studenti Open Street Map, il più grande database geografico libero e modificabile di tutto il mondo. Per avvicinarsi alla mappatura all'interno di OSM si utilizzeranno alcune applicazioni umanitarie che ne sono derivate. Fra queste l'Humanitarian OpenStreetMap Team (HOT), che si propone di mappare le aree del mondo in seguito a disastri per agevolare i soccorsi, e Missing Maps, che cerca di mappare le zone più svantaggiate per prevenire queste situazioni. In seguito si lavorerà direttamente sul database principale di OSM per modificare zone di conoscenza dell'alunno.
- 2. Dal testo alla mappa.** Il laboratorio prevede come risultato finale la creazione di una mappa tramite l'utilizzo dei Sistemi Informativi Geografici (GIS) e nello specifico tramite il software open source QGIS. La mappa potrà essere creata a partire da un soggetto trattato a lezione, quindi diventare strumento di aiuto per lo studio della stessa, o a partire da uno o più libri da cui si estrapoleranno le informazioni geografiche. Inoltre, il risultato potrà essere esportato come semplice immagine statica o come webmap consultabile tramite applicazione web.

Obiettivi del laboratorio:

- Conoscere le basi della cartografia digitale;
- Sviluppare abilità tecnologiche e digitali e capacità collaborative;
- Sviluppare competenze di cittadinanza attiva.

Il percorso educativo è rivolto ad un gruppo classe, è flessibile e può essere calibrato sulle esigenze dei docenti.

Durata: laboratorio 1: 6/9 ore - laboratorio 2: 8/12 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

UN GIORNO DA BIBLIOTECARI

L'incontro sarà aperto da una visita guidata dei vari ambienti del Polo bibliotecario, delle sue sale di lettura e dei suoi uffici, per apprezzare l'organizzazione degli spazi e del **lavoro "dietro le quinte"**.

A partire da una riflessione sulla natura della biblioteca e sul suo valore sociale, gli studenti saranno guidati alla scoperta della varietà delle risorse bibliografiche, dell'organizzazione dei servizi bibliotecari dei tanti strumenti di ricerca a disposizione degli utenti. Una particolare attenzione sarà dedicata all'uso del catalogo e delle collezioni digitali.

Al termine dell'incontro gli studenti incontreranno i referenti dell'Ufficio eventi e attività culturali. Divisi in gruppi, saranno messi nelle condizioni di elaborare nelle settimane successive **una proposta di iniziativa di valorizzazione culturale (l'incontro con uno scrittore o con una scrittrice) che cureranno sotto ogni aspetto (programmazione, comunicazione, conduzione ecc.)**.

L'iniziativa a cura degli studenti rientrerà nel calendario degli eventi del Polo bibliotecario di Potenza e sarà ospitata nella Sala conferenze.

Gli obiettivi dell'incontro sono:

- conoscere nel dettaglio i servizi, le risorse e gli strumenti offerti dal Polo bibliotecario
- sviluppare competenze relativamente alle attività di valorizzazione culturale
- svolgere un **compito di realtà** curando dall'inizio alla fine l'organizzazione e la realizzazione di un'iniziativa di valorizzazione culturale e promozione della lettura

L'incontro, della durata di 4 ore, è rivolto a un gruppo classe (max 25 studenti)





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

PATRIMONIO DIGITALIZZATO E STORIE CON MLOL

Il laboratorio si propone l'obiettivo di far conoscere agli studenti il patrimonio delle collezioni digitalizzate della Biblioteca nazionale di Potenza presenti su **MLOL (Media Library OnLine)**. Con queste risorse, e con quelle presenti sul catalogo open dello stesso servizio, sarà possibile creare delle Storie utilizzando le potenzialità del formato IIIF.

Il percorso educativo si suddivide in diversi incontri:

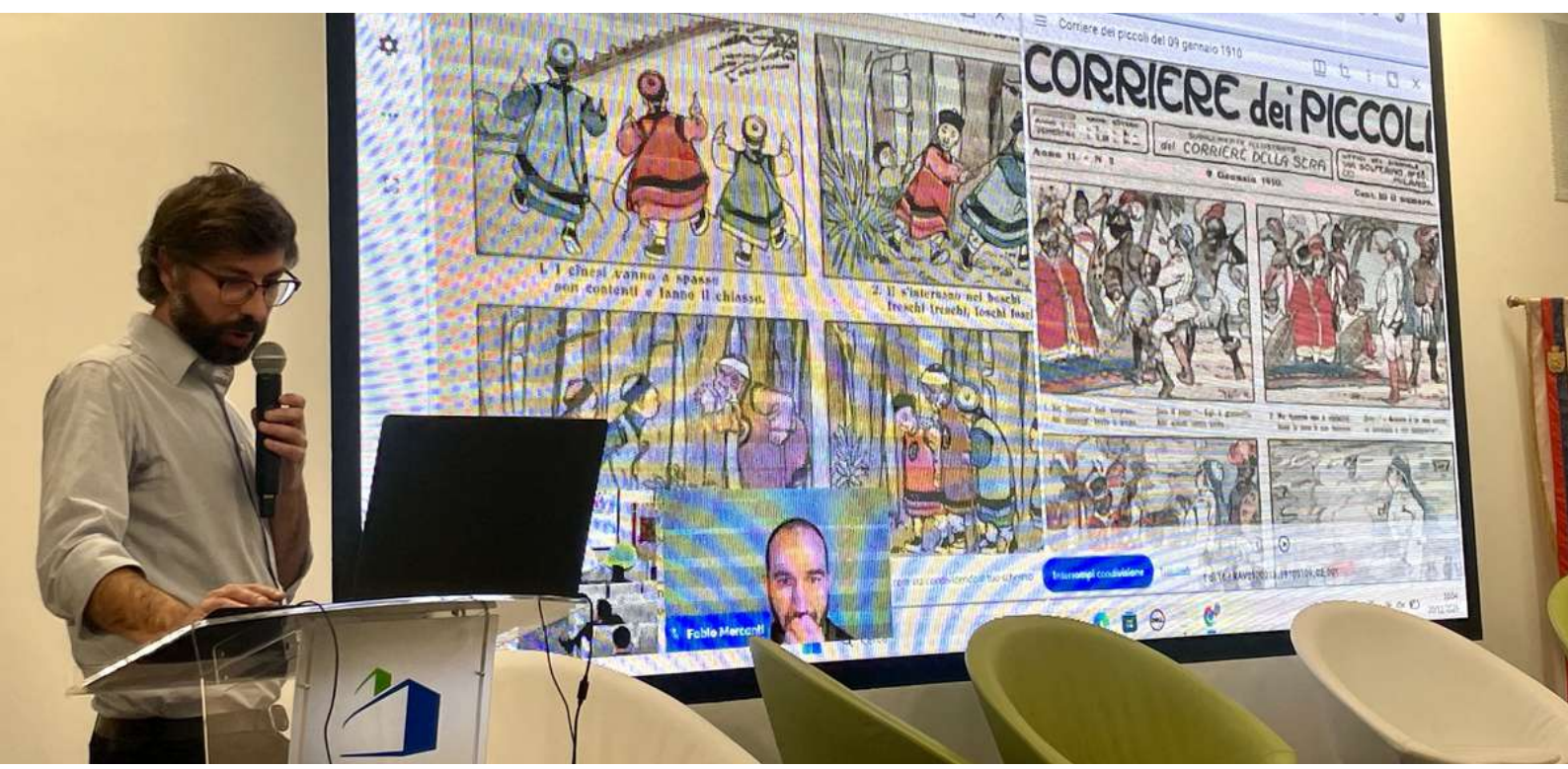
- Nel primo incontro gli studenti sono guidati alla scoperta degli spazi, dei servizi e delle risorse del Polo bibliotecario;
- Nel secondo incontro vi sarà un focus sulla Sala Lucana, le sue collezioni e sull'utilizzo della piattaforma MLOL e le sue storie;
- Seguirà una fase in cui i ragazzi lavoreranno in autonomia nella **realizzazione dei contenuti e delle storie**;
- Infine, è previsto un momento di restituzione in cui i ragazzi presenteranno i loro lavori agli altri studenti e ai referenti per l'attività del Polo bibliotecario.

Obiettivi del laboratorio:

- Conoscere le collezioni digitalizzate e i servizi del Polo bibliotecario;
- Sviluppare competenze nella narrazione digitale (**digital storytelling**);
- Potenziare l'autonomia, la creatività e la capacità espositiva.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 2 incontri da 2 ore, a seguire lavoro in autonomia ed infine un incontro in plenaria da 2 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

LA COSTITUZIONE ECONOMICA

La **Filiale di Potenza della Banca d'Italia** propone un'iniziativa didattica rivolta alle studentesse e agli studenti, volta a sensibilizzarli su alcune tematiche di natura economico/finanziaria strettamente collegate ad argomenti rientranti, più in generale, all'interno dell'**educazione civica**.

Con linguaggio semplice, ma al tempo stesso rigoroso vengono esaminati due articoli della Costituzione Italiana che trattano della **“tutela del risparmio”** (art. 47) e del **“bilancio pubblico”** (art. 81), illustrando, nel primo modulo, i presidi a difesa delle attività creditizie e finanziarie e le Autorità ad esse preposte, e, nel secondo, le norme fondamentali che regolano la legge del bilancio dello Stato (tipologie di flussi finanziarie delle entrate e delle uscite), nonché i vincoli alla sua azione.

L'iniziativa, focalizzata sui principi fondamentali della cosiddetta **“Costituzione economica”**, mira a integrare tra di loro le tematiche di educazione finanziaria e civica, in linea con le recenti disposizioni legislative (cfr. Legge 5 marzo 2024, n. 21) che hanno introdotto l'educazione finanziaria nelle scuole italiane all'interno dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica.

Al fine di rendere più interattiva la giornata, al termine della lezione teorica, si prevede la possibilità di organizzare un laboratorio didattico **Kahoot!**, coinvolgendo gli studenti in un quiz a punteggio, in cui ragazze e ragazzi si sfidano su argomenti di educazione finanziaria fondamentali per comprendere il mondo.

Obiettivi del laboratorio:

- Comprendere la Costituzione economica analizzando il ruolo della Moneta e delle istituzioni nella tutela dei cittadini;
- Riconoscere l'impatto dei concetti economico-finanziari sulla vita collettiva e democratica;
- Capire la struttura del bilancio dello Stato, la gestione delle risorse pubbliche e i relativi vincoli.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 3,5 ore (2 ore di lezione; 1,5 ore per il Kahoot!).





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

EDUCAZIONE ASSICURATIVA E FINANZIARIA

Il Polo bibliotecario, in virtù di un Protocollo d'Intesa stipulato tra la Biblioteca nazionale di Potenza e la **Fondazione Educazione Assicurativa Tancredi**, propone un percorso educativo in materia assicurativa e finanziaria, rivolto agli studenti della Scuola Secondaria di Secondo Grado, con l'obiettivo di accompagnare i giovani in un percorso di alfabetizzazione in queste materie. *"MaVah?! Assicurazioni e finanza spiegate in modo semplice"* è un progetto nazionale, realizzato da Fondazione Tancredi, grazie al sostegno di Reale Foundation, che ha ottenuto il riconoscimento del **Comitato Edufin** (Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria).

Il progetto propone un percorso multilivello composto da **9 schede didattiche**:

Educazione assicurativa:

1. Che cos'è un'assicurazione?
2. I rami assicurativi: cosa è possibile assicurare
3. Il contratto d'assicurazione e gli obblighi delle parti
4. Massimale, franchigia e scoperto: questi sconosciuti!
5. L'assicurazione r.c. auto

Educazione Finanziaria:

1. Le funzioni della banca e il conto corrente bancario
2. Il bonifico bancario: cos'è e come funziona
3. Le carte di pagamento: di debito e di credito
4. I prestiti, i finanziamenti e i mutui

- **2 Videopodcast** in 20 episodi che approfondiscono gli argomenti ed utilizzano un linguaggio diretto e coinvolgente.

Tutti i materiali sono disponibili online all'indirizzo mavah.fondazionetancredi.org.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 5 ore (un incontro in materia assicurativa da 3 ore e un incontro in materia finanziaria da 2 ore).

MaVah?!

Assicurazione e finanza
spiegate in modo semplice





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

ALLA SCOPERTA DEI TESORI DEL POLO BIBLIOTECARIO

Il percorso guida gli studenti alla scoperta di alcune risorse di particolare interesse del Polo bibliotecario di Potenza: le opere d'arte di Albert Friscia, i libri antichi, gli esemplari manoscritti, gli erbari e le collezioni digitali. Dopo una visita guidata negli spazi più importanti della struttura, si terranno focus specifici su:

- La collezione delle opere d'arte di **Albert Friscia**: statue, dipinti, disegni, opere cinetiche;
- **Incunaboli, cinquecentine, manoscritti, erbari, mappe antiche** e le **collezioni digitali**;
- I depositi e le loro misteriose carte: un percorso divertente da esplorare tramite un **silent play**.

Obiettivi del percorso:

- Approfondire le relazioni tra carte d'archivio, opere d'arte, fondi antichi e risorse digitali;
- Analizzare la collezione artistica del Polo bibliotecario attraverso diversi linguaggi espressivi;
- Comprendere l'evoluzione del supporto librario e del documento;
- Acquisire strumenti utili per ricerche e approfondimenti e sviluppare autonomia nella fruizione dei servizi del Polo.

La giornata educativa è rivolta ad un gruppo classe.

Durata: 4 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

POTENZA: CHE STORIA!

Il percorso è un viaggio suggestivo e sorprendente lungo **due millenni di storia di Potenza**, dall'epoca romana al Rinascimento, dal Risorgimento al Novecento. A guidare gli studenti alla scoperta della propria città saranno guide d'eccezione: **storici, archeologi, giornalisti, ricercatori** amanti della divulgazione. Ogni incontro, della durata complessiva di due ore, prevede l'esposizione dell'argomento, accompagnata da supporti videofotografici, seguita dalla discussione. Su richiesta, al termine di ogni incontro, gli studenti avranno la possibilità di trattenersi in biblioteca per documentarsi sull'argomento appena affrontato attraverso gli strumenti bibliografici messi a disposizione dal personale del Polo bibliotecario.

Temi e relatori degli incontri:

- 1) "*Res publica Potentinorum*: storia di una città romana" – **Domenico Colucci**
- 2) "Le antiche porte di Potenza e lo sviluppo della cinta muraria" – **Domenico Viggiano**
- 3) "San Gerardo della Porta, patrono di Potenza" – **Don Gerardo Lasalvia**
- 4) "Potenza nell'Ottocento: vita sociale e politica" – **Paolo Conte**
- 5) "Settembre 1943: l'annuncio dell'Armistizio, i bombardamenti aerei e la Liberazione" – **Domenico Viggiano**
- 6) "Emilio Colombo: dall'Assemblea Costituente alla Presidenza del Parlamento Europeo" – **Donato Verrastro**

Obiettivi del percorso:

- Approfondire la conoscenza della propria città e di alcuni suoi personaggi di rilievo;
- Dialogare con autorevoli esponenti del mondo della cultura lucana;
- Acquisire gli strumenti utili per ricerche e approfondimenti.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 100 studenti.

Durata: 12 ore totali (6 incontri da 2 ore).





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO (QUINTO ANNO)

POTENZA NOVECENTO

“Potenza Novecento” focalizza l’attenzione sulla storia della città capoluogo di Regione a partire dalla fine dell’Ottocento e lungo il cosiddetto “secolo breve”, coniugando il rigore metodologico della ricerca con gli aspetti più divulgativi legati alle pratiche della public history e alla comunicazione dei saperi storici. La proposta formativa, promossa dalla **Cattedra di Storia contemporanea dell’Università della Basilicata**, integra **lezioni interattive a moduli laboratoriali** al termine di ciascun incontro. Gli studenti sperimenteranno sul campo il lavoro del professionista della storia: dalla critica delle fonti all’uso delle risorse documentarie e multimediali rinvenibili nei portali di Potenza Novecento ed Hemera (1918-1922), nonché nei database disponibili per la ricerca. L’attività di **public history** sarà introdotta da nozioni sui contenuti e le metodologie per la divulgazione dei saperi storici, anche attraverso la proiezione dimostrativa di short video sulla storia della città. Il Team di lavoro è composto da: Donato Verrastro, Michele Fasanella, Martina Marzocchi, Achille Conti, Raffaele La Regina, Nicola Sileo.

Incontri:

- 1) Potenza nel primo Novecento: l’età liberale, la guerra e il dopoguerra;
- 2) Politica, economia e società;
- 3) Presentazione delle risorse documentarie del portale Hemera e attività laboratoriale sulle fonti;
- 4) Infanzia e adolescenza a Potenza nel primo Novecento.

Obiettivi degli incontri:

- Conoscere le principali coordinate storiche del Novecento;
- Introdurre gli studenti alla metodologia della ricerca storica;
- Apprendere nozioni e snodi storici della storia della città di Potenza del Novecento;
- Acquisire competenze nel campo della divulgazione dei saperi storici.

Il percorso educativo è rivolto a un numero massimo di 80 studenti.

Durata: 8 ore totali (4 incontri da 2 ore).





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

INFORMATION LITERACY E WIKIPEDIA

Il percorso prevede la produzione collaborativa da parte degli studenti di voci enciclopediche e altri contenuti culturali dedicati al patrimonio storico, archeologico, artistico e paesaggistico della Basilicata e la loro pubblicazione con licenza Creative Commons su **Wikipedia** e sulle altre piattaforme del sapere libero.

Il primo incontro prevede una visita guidata del Polo bibliotecario, alla scoperta dei suoi servizi e delle sue risorse, con particolare attenzione alla Sala lucana, che documenta la storia e la cultura della nostra regione. Nella seconda parte dell'incontro, che si svolge in Sala conferenze o nel FabLab, gli studenti approfondiscono le linee guida e le regole di Wikipedia.

Nel secondo incontro, gli studenti sono guidati alla registrazione su Wikipedia, si focalizzano sul concetto di fonte e sul fenomeno del plagio, imparano a **citare correttamente una fonte cartacea o digitale**, a stilare una **bibliografia** e ad inserire una nota bibliografica. Individuano infine un argomento relativo alla storia e alla cultura della Basilicata e imparano a consultare il catalogo elettronico per selezionare i libri e gli articoli disponibili in biblioteca sull'argomento. Il percorso prevede poi un numero variabile di ore di **attività autonoma** sulla piattaforma online per la produzione dei contenuti (voci enciclopediche, fotografie) e un ultimo incontro in presenza per la **restituzione** del lavoro svolto.

Obiettivi del laboratorio:

- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo;
- Offrire competenze per la gestione e la produzione di voci enciclopediche e contenuti culturali.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 10 ore (2 incontri da 4 ore, un incontro da 2 ore) a cui vanno aggiunte ca. 10 ore di lavoro online.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

BOOK SIDE: UN VIDEOGAME IN BIBLIOTECA

Il percorso prevede una sessione di gioco di **Book Side**, il videogame platform gratuito a scorrimento laterale ambientato nel Polo bibliotecario di Potenza. L'altro lato del libro non è una copertina nascosta, ma ciò che succede quando lo si attraversa con le proprie emozioni: ogni volume diventa un livello, ogni pagina un passaggio in cui paure, desideri e ricordi prendono forma e si trasformano in ambienti, personaggi, ostacoli da superare.

Una normale ricerca tra gli scaffali diventerà una ricerca poetica guidata da un foglietto smarrito con l'elenco di volumi speciali. Ogni libro trovato sarà un portale verso un **mondo onirico**, e la biblioteca, da semplice edificio, si trasformerà in un **universo vivo** in cui corridoi, sale e archivi dialogheranno con te attraverso personaggi reali e immaginari, ostacoli imprevisti e obiettivi da raggiungere.

Giocando, gli studenti impareranno a conoscere servizi, sale, fondi librari e curiosità del Polo bibliotecario, trasformando la scoperta culturale in parte integrante del divertimento.

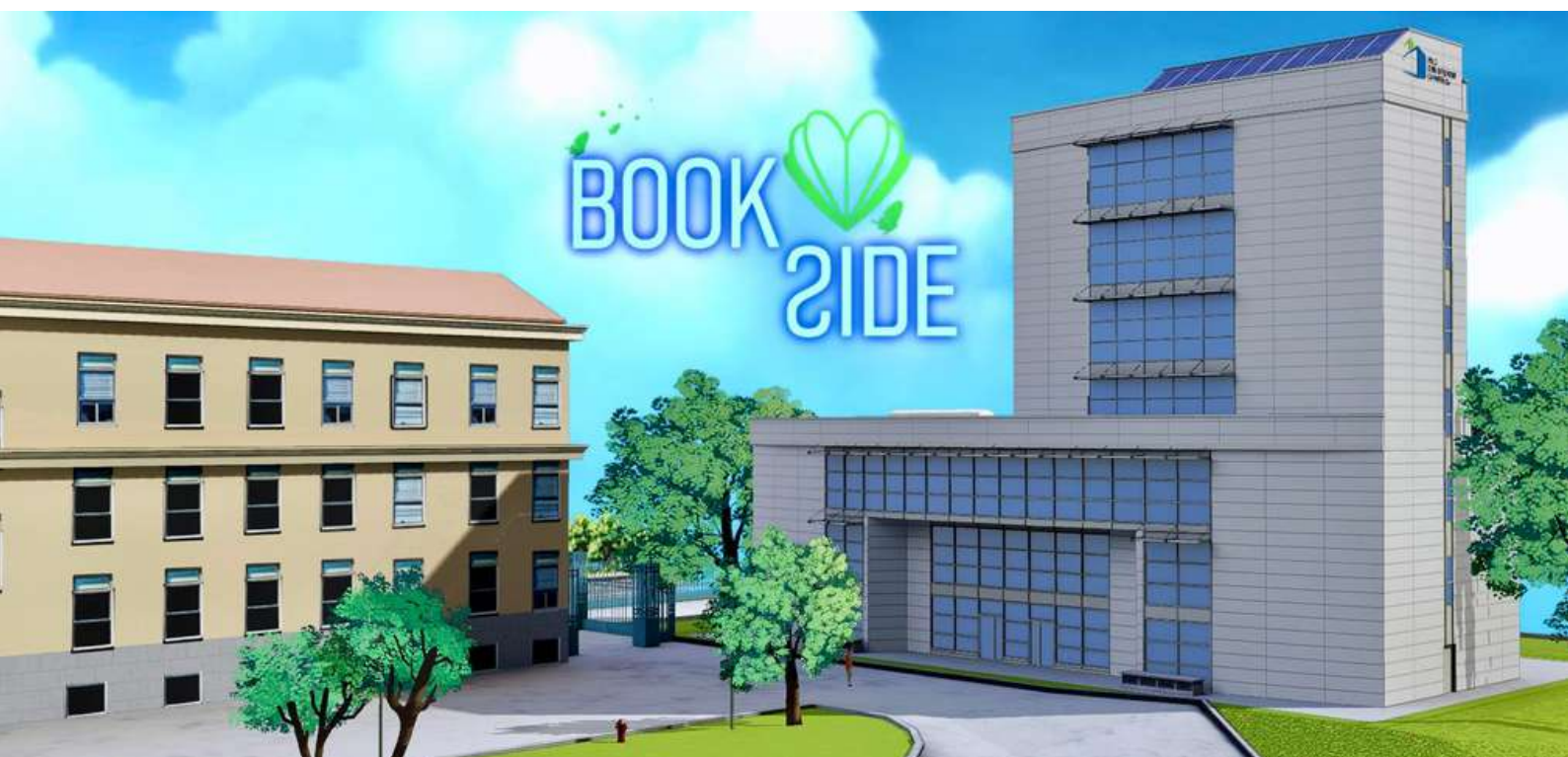
Lo staff di **effenove Srls**, la società che ha realizzato il videogame, guiderà gli studenti nelle varie fasi del gioco e illustrerà loro le varie fasi di progettazione e realizzazione di un videogioco.

Obiettivi del laboratorio:

- Avvicinare gli studenti al mondo della produzione di videogame
- Coinvolgere gli studenti in un'esperienza ludica di scoperta del patrimonio culturale
- Sviluppare competenze narrative relative allo storytelling digitale

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 100 studenti.

Durata: un incontro da 4 ore in Sala conferenze.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

LA FABBRICA DELLE IDEE

Il percorso educativo si svolge all'interno del **FabLab** allestito all'ultimo piano del Polo bibliotecario. Le attività laboratoriali sono orientate allo sviluppo della creatività, delle **competenze digitali** e dell'**apprendere facendo**.

Nei due incontri, gli studenti dapprima sono guidati alla scoperta degli spazi, dei servizi, degli strumenti (sito web, catalogo elettronico, app) e delle risorse (bibliografiche e digitali) del Polo bibliotecario.

Successivamente si addentrano nella tematica della **programmazione** e del **coding** costruendo prima un vero e proprio robot della serie **Lego Educational** e poi imparando a programmarlo e ad utilizzare i sensori di cui è dotato.

Infine ai ragazzi verrà presentata la **filosofia maker** e verranno dati i concetti base per l'utilizzo della stampante 3D, e della taglierina laser.

Obiettivi del laboratorio:

- Sviluppare la logica e la capacità di contare;
- Sviluppare l'orientamento;
- Fornire indicazioni spaziali utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali;
- Apprendere le basi del linguaggio di programmazione;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo.

Il percorso educativo è rivolto ad un numero massimo di 20 studenti.

Durata: 4 ore.





SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

ORIENTAMENTO E POLITICHE ATTIVE DEL LAVORO (ULTIMO ANNO SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO)

Il Polo bibliotecario, in virtù di un protocollo d'intesa stipulato con il **Centro di Ateneo POLIS** e il Consorzio dell'ateneo lucano **ConUnibas**, offre agli studenti del triennio un piccolo ciclo di incontri dedicati all'offerta educativa e ai servizi offerti dall'**Università degli Studi della Basilicata** e ad alcune azioni di politiche attive del lavoro, con un focus particolare sulle competenze trasversali e digitali, sulle tecniche di public speaking e sull'utilizzo consapevole dei social media nel mondo del lavoro.

Gli incontri organizzati con il Centro di Ateneo POLIS hanno la durata di 4 ore, di cui 2 presso il Polo bibliotecario e 2 presso il vicino Campus universitario di Macchia Romana. Gli incontri organizzati con il Consorzio dell'ateneo lucano ConUnibas hanno la durata di 2 ore.

Obiettivi del laboratorio:

- Orientare i ragazzi nella scelta del loro percorso universitario;
- Creare un ponte tra le realtà biblioteca, scuola e famiglia, attraverso la presentazione dei servizi del Polo.

Il percorso educativo, rivolto a un numero massimo di 100 studenti, è flessibile e può essere calibrato sulla base delle esigenze degli insegnanti.

Durata: 4/6 ore.





DOCENTI

LA BIBLIOTECA AL SERVIZIO DELLA DIDATTICA

Il laboratorio intende guidare i docenti alla scoperta dei servizi e delle risorse della biblioteca e mettere in evidenza il valore degli uni e delle altre per i professionisti dell'**educazione**.

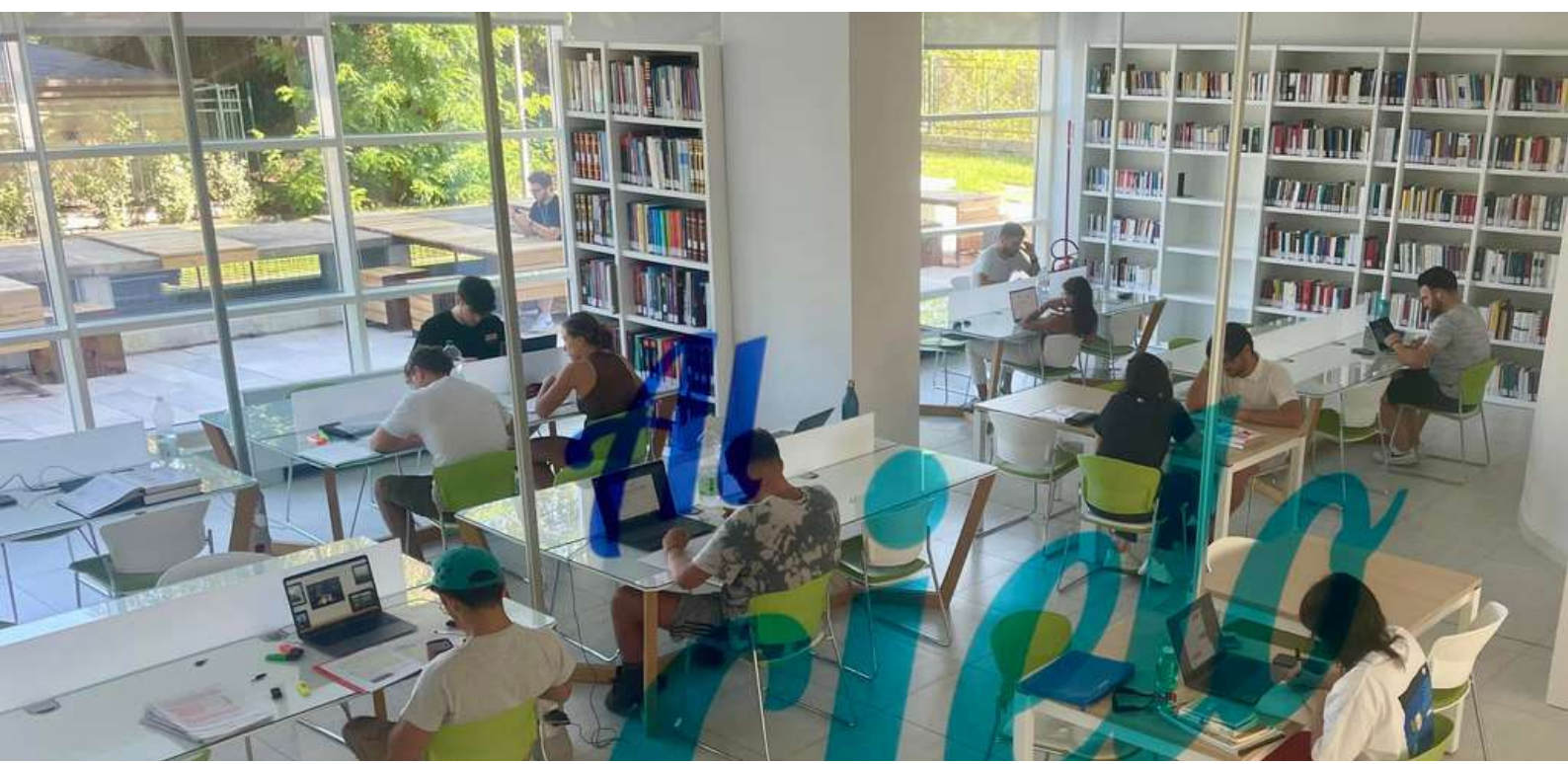
L'incontro sarà aperto da una visita guidata dei vari ambienti del Polo bibliotecario, delle sue sale di lettura e dei suoi uffici, per apprezzare l'organizzazione degli spazi e del lavoro "dietro le quinte". A partire da una riflessione sull'evoluzione dell'istituzione biblioteca e sullo statuto disciplinare della biblioteconomia, saranno esaminati da un punto di vista operativo **gli strumenti e le metodologie** messi a punto per la gestione della biblioteca, lo sviluppo delle raccolte, l'organizzazione dei servizi e l'aggiornamento del catalogo. Una particolare attenzione sarà dedicata alla metodologia della ricerca, all'organizzazione e valutazione delle notizie bibliografiche, all'Information literacy, alle collezioni digitali e alle risorse educative aperte. L'incontro si chiuderà con un confronto sul **valore sociale** della biblioteca e sulla biblioteca come **spazio di apprendimento**.

Potrà prevedersi un secondo incontro nella **biblioteca scolastica**, per valutare insieme l'attivazione di servizi bibliotecari e lo sviluppo coerente di una raccolta bibliografica all'interno della scuola.

Gli obiettivi dell'incontro sono:

- conoscere nel dettaglio i servizi professionali gratuiti offerti dalla biblioteca, utili per l'attività didattica
- conoscere le risorse cartacee e digitali presenti in biblioteca per valutarne l'utilizzo in un contesto didattico
- conoscere nel dettaglio gli strumenti per la ricerca bibliografica e la loro utilità pratica per la didattica
- scoprire la biblioteca come spazio di apprendimento permanente

L'incontro, della durata di 4 ore, è rivolto a un gruppo composto da un numero massimo di 20 docenti





DOCENTI

IL CASTELLO DELLE NOTE

METODOLOGIA E PRATICHE PER L'INSEGNAMENTO DELLA MUSICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA

Insegnare musica nella scuola dell'infanzia e primaria senza una formazione specialistica può rivelarsi una sfida complessa. Il percorso formativo "Il Castello delle Note" nasce proprio per sostenere gli insegnanti che si trovano ad affrontare l'**educazione musicale in classe**, fornendo loro uno strumento metodologico chiaro, pratico e accessibile, privo di inutili tecnicismi. Articolato in più appuntamenti operativi, il percorso trasferisce agli insegnanti una didattica fondata su narrazione, multimedialità e gioco. Attraverso la metodologia del Castello delle Note, i partecipanti impareranno a trasformare i **concetti chiave della teoria musicale** (suono, ritmo, notazione e pentagramma) in **percorsi esperienziali ed entusiasmanti** per i propri alunni, acquisendo piena sicurezza nella gestione delle lezioni.

Struttura dei Moduli Formativi

1. La Dimensione Narrativa e la Percezione Sonora

- Trasformare la teoria musicale in racconto: la struttura del Castello delle Note.
- Attività e giochi d'ascolto per guidare gli alunni alla discriminazione di altezza, timbro e intensità.

2. Il Corpo e il Ritmo

- Dalla body percussion ai giochi motori: strategie per insegnare la pulsione ritmica nella scuola dell'infanzia e primaria.
- Utilizzo pratico di schede operative e strumenti ritmici informali.

3. Dal Simbolo al Pentagramma (Notazione Intuitiva)

- Come introdurre la "casa delle note" e il pentagramma senza astrazioni complesse.
- Strategie per il riconoscimento visivo e l'apprendimento ludico delle altezze.

4. Vocalità e Progettazione Didattica

- Canto corale e gestione del gruppo classe.
- Laboratorio di progettazione: come costruire un'unità di apprendimento (UDA) completa ed efficace.

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- Competenza Metodologica: Acquisire un metodo progressivo e collaudato per la propedeutica musicale, pronto all'uso in classe.
- Padronanza dei Concetti Chiave: Sviluppare dimestichezza con parametri del suono, percezione ritmica e notazione tramite attività pratiche e intuitive.
- Autonomia nella Progettazione: Imparare a strutturare lezioni multidisciplinari che collegano la musica a movimento corporeo, arte e fiaba.
- Gestione delle Risorse: Sfruttare al meglio supporti cartacei, contenuti multimediali e schede interattive, differenziando la didattica tra scuola dell'infanzia e primaria.

Il percorso educativo, rivolto a un numero minimo di 10 partecipanti.

Durata: 5 appuntamenti pomeridiani.



DOCENTI

PLAYHOUSE - LA CLASSE CHE SCRIVE IL MONDO (ARTURO ARCOMANO, ACTIVITY CARDS E SCRITTURA AUTOBIOGRAFICA)

Un laboratorio rivolto ai docenti dalla scuola primaria alla secondaria di II grado, dedicato alla memoria personale della scuola. La narrazione performativa e documentaria su **Arturo Arcomano**, sviluppata nel progetto “Biblioteca Verticale” curato da **Gommalacca Teatro** per il Polo bibliotecario di Potenza, introduce il valore dell’ascolto e della parola come possibilità di riscrivere il proprio posto nel mondo. Attraverso una versione delle **activity cards** LOOK-SHIFT-TELL i partecipanti attraversano spazio, sensi e racconto orale per far emergere un ricordo scolastico positivo, negativo o ancora irrisolto e trasformarlo in un breve testo autobiografico. Struttura dell’attività:

1. ASCOLTA – **Arturo Arcomano e la parola liberata** (20’): Ascolto della narrazione dedicata ad Arcomano e apertura della domanda: quale esperienza di scuola continua ad agire dentro di noi?
2. LOOK-SHIFT-TELL – **Far affiorare il ricordo** (60’): I partecipanti si muovono nello spazio seguendo le activity cards: osservano ciò che li circonda, cambiano ritmo e punto di vista, rallentano, ascoltano e raccolgono percezioni, immagini e dettagli. Nel lavoro a coppie raccontano un ricordo di scuola a partire da una traccia: un luogo, una voce, un gesto, qualcosa che li ha fatti sentire riconosciuti oppure esclusi. Ognuno sceglie liberamente che cosa condividere.
3. SCRIVI – **Dare una forma a ciò che resta** (40’): Il racconto orale diventa un breve testo autobiografico. Una seconda carta invita a cambiare prospettiva, mettere a fuoco un dettaglio o riscrivere la scena attraverso lo sguardo di un’altra persona. Chiusura con lettura volontaria e cerchio di risonanza.

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- Liberare l’espressione personale attraverso corpo, percezione e memoria;
- Riconoscere il legame tra esperienza scolastica, identità e pratica educativa;
- Sperimentare il metodo LOOK-SHIFT-TELL come dispositivo di ascolto e narrazione;
- Trasformare un ricordo positivo o negativo in una scrittura breve e consapevole.

Durata: da concordare.





DOCENTI

CAPIRE E SOSTENERE BAMBINI E RAGAZZI CON ADHD

Laboratorio dell'Associazione A.I.D.A.I. Basilicata (**Associazione Italiana Deficit di Attenzione e Iperattività – Basilicata**) che mira ad offrire a docenti e genitori strumenti per poter comprendere meglio e, soprattutto, sostenere ragazzi con ADHD.

Il programma prevede 3 incontri così suddivisi:

1. Conoscere l'ADHD: aspetti clinici e neuropsicologici, falsi miti, segnali da riconoscere, piccole simulazioni per 'indossare' le difficoltà attentive.
2. Strategie educative e didattiche: gestione dei tempi, regole e rinforzi, strumenti compensativi, tecniche di autoregolazione; costruzione della 'cassetta degli attrezzi'.
3. Scuola-famiglia che funziona: comunicazione efficace, piano di intervento condiviso, casi reali e role playing.

Metodologia: Lezione interattiva, attività pratiche, schede operative, confronto tra pari.

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- Comprendere l'ADHD nei suoi profili di **disattenzione, iperattività e impulsività**;
- Offrire strategie educative e didattiche applicabili subito in classe e a casa;
- Favorire la collaborazione scuola-famiglia con strumenti concreti.

Durata: da concordare.

ADHD



DOCENTI

EDUCAZIONE FINANZIARIA NELLE SCUOLE

La **Banca d'Italia**, ente accreditato presso il Ministero dell'Istruzione e del merito per la formazione dei docenti dei due cicli di istruzione (direttiva n. 170 del 21/03/2016), propone per i docenti il seguente percorso.

Il progetto si basa su due elementi:

- Formazione per i docenti di ogni ordine e grado;
- Risorse didattiche appositamente sviluppate e offerte gratuitamente a docenti e studenti.

La formazione dei docenti avviene durante seminari formativi organizzati dalla Filiale di Potenza della Banca d'Italia; ai docenti vengono presentati **concetti di base di economia e finanza**:

- Le fonti di reddito e l'importanza di pianificare;
- Le funzioni della moneta e la determinazione dei prezzi;
- I diversi strumenti di pagamento;
- L'importanza del risparmio e le varie forme di investimento;
- Il credito.

In sessioni specifiche possono essere approfonditi ulteriori temi, legati all'evoluzione della realtà economico-finanziaria. Al termine del seminario il docente riceverà l'attestato di partecipazione per l'esonero dall'attività di servizio.

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- Fornire competenze economico-finanziarie. Trasmettere ai docenti i concetti chiave dell'economia per integrarli nelle diverse discipline scolastiche;
- Autonomia didattica. Promuovere il modello "formare gli insegnanti" per rendere il corpo docente autonomo nella gestione delle attività in classe;
- Consapevolezza valoriale. Sviluppare una visione dell'educazione finanziaria intesa come strumento di cittadinanza attiva per gli studenti.

Il percorso educativo è rivolto a docenti di ogni ordine e grado, senza limiti numerici.

Durata: 4 ore (2 incontri da 2 ore).

Periodo di svolgimento dell'iniziativa: orientativamente nel mese di novembre 2026.



CONTATTI

Per richiedere informazioni e programmare il calendario degli incontri, si prega di contattare:

Ufficio Servizi educativi e FabLab

Tel: 0971 394211

Ing. Debora Cataldo

debora.cataldo@cultura.gov.it

Le richieste di attivazione dei percorsi educativi vanno trasmesse agli indirizzi istituzionali:

Mail: bn-pz@cultura.gov.it

Pec: bn-pz@pec.cultura.gov.it

Biblioteca nazionale di Potenza

Polo bibliotecario di Potenza

Direttore: dott. Luigi Catalani

Via Don Minozzi snc

85100 Potenza

Centralino: 0971 394211

Sito web: **<https://www.bnpz.beniculturali.it>**

Facebook: **<https://www.facebook.com/polobibliotecariopotenza>**

Instagram: **<https://www.instagram.com/polobibliotecariopotenza>**

