



ALLA SCOPERTA DI LIBRI E PAROLE! Visita guidata al Parco della Lettura di Morgex

DESTINATARI

Il progetto è dedicato:

- alle **classi IV e V della scuola primaria** (come uscita di fine anno scolastico anche alla classe III);
- alla **classe I della scuola sec. di I grado**.

IL PARCO DELLA LETTURA DI MORGEX

Aperto nel 2020, il Parco della Lettura **è una realtà unica nel suo genere**: solo qui, infatti, è possibile proporre alle ragazze e ai ragazzi di avvicinarsi in maniera giocosa, coinvolgente e al tempo stesso accurata ai capolavori della letteratura.

La Fondazione Natalino Sapegno - che, con il Comune di Morgex, ha realizzato il Parco grazie a un finanziamento europeo - ha ideato proposte di gioco, lettura e scrittura che rafforzano le competenze lessicali e linguistiche (in **italiano, francese e inglese**), sollecitano il senso di **cooperazione**, stimolano la partecipazione emotiva e la **creatività** degli studenti.

Nel Parco si vive un'esperienza coinvolgente in un contesto naturalistico d'eccezione, protetto e sicuro, immerso nel verde e **ai piedi del Monte Bianco**.

I contenuti del Parco si rinnovano due volte l'anno prendendo spunto da un **"libro-guida" scelto tra i grandi classici della letteratura per ragazze/i** dal quale vengo tratte le parole proposte nelle installazioni di gioco.

La lettura preventiva del libro-guida non è vincolante per la visita al Parco, ma i suoi

personaggi, le sue storie e le sue soluzioni narrative prendono vita negli spazi attrezzati. Il nostro augurio è che, al rientro dall'uscita didattica, il libro-guida diventi oggetto di lettura e discussione per tutta la classe.



DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

All'arrivo della classe al Parco, l'operatore culturale della Fondazione, con l'aiuto dei/delle docenti, suddividerà studentesse e studenti in due squadre omogenee, che si cimenteranno, dopo un primo



momento di avvicinamento al libro attraverso una breve lettura ad alta voce, in quattro giochi ideati appositamente per consentire il **rafforzamento delle loro competenze lessicali e linguistiche**.

La proposta didattica intende sviluppare parallelamente il senso di cooperazione all'interno della classe attraverso le attività di gruppo: è infatti noto che l'apprendimento viene favorito da un percorso che preveda un **coinvolgimento emotivo** e una **rielaborazione creativa** da parte delle/dei discenti.

Alla fine di ogni attività, l'operatore consegnerà alle squadre gli indizi utili per affrontare il gioco finale.



I GIOCHI

1) IL "DOMINO DI PAROLE"

Finalità: sfruttare le proprie conoscenze lessicali e predisporre alla scrittura poetica.

Descrizione: questo gioco invita a creare, a partire dalla scansione sillabica, un flusso ininterrotto e ritmato di pensieri e parole: partendo dalla sillaba finale di una delle otto parole presenti sull'installazione, le squadre si sfideranno infatti nella costruzione di una catena di parole la cui prima sillaba dovrà essere identica alla sillaba finale della parola precedente (tavola - lago - gola - lampada...). Le parole dovranno susseguirsi senza soluzione di continuità, richiamando il flusso d'acqua del ruscello del Parco. Vincerà la squadra che non resterà... senza parole!

Il gioco in squadra comporterà un'ulteriore difficoltà perché il flusso di parole dovrà essere coordinato con una rotazione continua dei componenti delle squadre.

2) SCRITTRICI E SCRITTORI IN ERBA

Finalità: affinare la proprietà di linguaggio e di espressione.

Descrizione: a partire dalle parole suggerite dalle installazioni del Parco, ogni squadra inventerà una nuova storia che contenga tutti i lemmi ricevuti in sorte. Una volta ideato il soggetto, la squadra si cimenterà nella messa in scena del canovaccio: per superare la prova sono necessari fantasia, coerenza logica, forza narrativa e collaborazione! I testi di ciascuna squadra potranno essere successivamente rielaborati in classe (anche sotto forma di metatesto) e inviati alla Fondazione tramite mail. Alla fine di ogni anno scolastico la Fondazione pubblicherà sul sito web del Parco i testi più belli ed eventuali "resoconti" del viaggio di classe a Morgex.



3) IL "LABIRINTARIO"

Finalità: arricchire il lessico.

Descrizione: a ogni bivio del labirinto la squadra (i cui componenti saranno bendati, salvo specifiche indicazioni contrarie segnalate dai docenti) troverà una parola tratta dal "libro-guida" estranea al bagaglio lessicale medio di un parlante di 8/12 anni, accompagnata da due definizioni: solo scegliendo quella corretta sarà possibile avvicinarsi all'uscita del labirinto.

4) A CACCIA DI PAROLE MISTERIOSE

Finalità: arricchire il lessico.

Descrizione: grazie agli indizi conquistati in ciascuna delle precedenti attività, ogni squadra potrà avvicinarsi, da punti di vista diversi, ad alcune parole misteriose e riflettere così sull'importanza del lessico.

5) IL GRANDE GIOCO DELL'OCA

Finalità: conoscere parole, avventure e personaggi del "libro-guida" divertendosi.

Descrizione: con le sue 63 caselle giganti il gioco dell'oca permette di conoscere la trama del "libro-guida" e di vivere così incredibili avventure e peripezie seguendo le orme dei più affascinanti

personaggi della letteratura per ragazzi: avanzamenti e arretramenti del gioco sono infatti collegati alle avventure del classico del momento.

Una volta conclusa l'attività didattica guidata dal nostro operatore, la classe potrà svolgere questo gioco in autonomia, con l'aiuto degli insegnanti accompagnatori, che potranno proporre liberamente premi e bonus legati alle conoscenze lessicali dei loro studenti (potranno per esempio giocare con sinonimi, contrari, coniugazioni ecc.).



ASPETTI ORGANIZZATIVI

QUANDO

- 18 settembre / 31 ottobre 2024
- aprile/maggio/giugno 2025

DURATA: 2 ore e mezza.

L'attività può essere rimodulata in base alle esigenze della scuola e intervallata da una pausa per la merenda.

DOVE: presso il Parco della Lettura di Morgex (Accesso su Strada regionale 39).

I pullman possono parcheggiare presso Piazza Cavalieri di Vittorio Veneto (occupata dal mercato il giovedì) o presso il campo sportivo di Morgex. Entrambi i parcheggi sono vicinissimi al Parco della Lettura e alla Tour de l'Archet.

IN CASO DI MALTEMPO: l'attività verrà prevista (con le modifiche opportune) presso la Tour de l'Archet, sede della Fondazione Sapegno.

EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO: gli studenti devono vestire abiti comodi e scarpe da ginnastica. È bene che siano muniti di acqua, cappellini con visiera e creme solari.

COSTI E ISCRIZIONE:

Costo unitario per ciascuno studente: 7,00 euro (5,00 euro per gli studenti delle scuole valdostane) - max 25 studenti (anche appartenenti a classi diverse purché della stessa età).

Gratuito per studentesse e studenti con disabilità.

In abbinamento con un'altra attività didattica è previsto un costo unitario per ciascuno studente di 10,00 euro (7,00 euro per gli studenti delle scuole valdostane).

ISCRIZIONE OBBLIGATORIA su www.sapegno.it

Presso il Parco della Lettura sono disponibili servizi igienici e acqua potabile solo dalla tarda primavera all'inizio dell'autunno. Negli altri periodi possono essere usati i servizi igienici della Tour de l'Archet e quelli pubblici, accanto alla Biblioteca di Morgex.

Per una buona riuscita dell'attività, è richiesta la partecipazione attiva degli insegnanti che accompagneranno la classe a Morgex.

LIBRI-GUIDA

Autunno 2024: *Il Mago di Oz* – FRANK BAUM

Primavera 2025: *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* – DINO BUZZATI

ACCESSIBILITÀ

Tutti i percorsi del Parco e il labirintario sono percorribili in carrozzina. Sono stati inoltre predisposti appositi supporti audio perché nel Parco possano giocare bambini ciechi o ipovedenti, ma anche per assicurare un maggior benessere alle persone dislessiche, che traggono grandi vantaggi da una lettura mediata. Le informazioni e le parole-chiave di tutti i giochi sono disponibili in loco anche in *braille*. Possono essere richiesti alla Fondazione supporti in formato in-book (CAA).

Sul sito web del Parco è disponibile inoltre una presentazione del "libro-guida" in LIS (lingua italiana dei segni).

➔ [maggiori informazioni sull'accessibilità del Parco della Lettura](#)



POSSIBILI ABBINAMENTI

Si segnala che la Fondazione Sapegno organizza visite al **castello della Tour de l'Archet** e al **Biblio-Museo del Fumetto**, oltre a diversi progetti didattici consultabili sul sito web www.sapegno.it

Nei pressi del Parco della Lettura di Morgex sono inoltre presenti un percorso sensoriale a piedi nudi (*barefooting*), un ampio campo sportivo, la biblioteca comprensoriale e un grande parco giochi.

Dal Parco sono facilmente raggiungibili diverse passeggiate ad elevata accessibilità, descritte sul sito web parcodellalettura.eu.

Nel comune di Morgex e nel limitrofo comune di La Salle è infine presente la Riserva Naturale del Marais (per info: www.vivavda.it), con la sede operativa del Museo regionale di Scienze naturali Efsio Noussan (tel: 0165 862500), che organizza attività rivolte alle scuole anche in collaborazione con la Fondazione Sapegno.

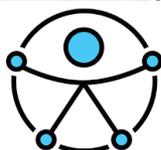
SITI WEB DI RIFERIMENTO

www.parcodellalettura.eu

www.sapegno.it



PARCO
della LETTURA
di MORGEX®



*L'accessibilità del Parco esprime la volontà di tradurre in un diritto concreto la **piena partecipazione** dei bambini con disabilità, al pari degli altri, ad attività ludiche, ricreative e di tempo libero, così come sancito dalla Convenzione Onu sui diritti delle persone con disabilità.*