



e EDIZIONI
ASTRAGALO

Laboratori



INDICE

LABORATORI E MOSTRE
MATERNA-PRIMARIA
pag. 6

LABORATORI E MOSTRE
SECONDARIA
pag. 28

LABORATORI E MOSTRE
SCIENZA, CLIMA E NATURA
PRIMARIA E SECONDARIA
pag. 42

Prefazione

Edizioni Astragalo nasce con l'obiettivo di accompagnare bambine, bambini e ragazzi nel percorso di crescita attraverso la lettura, offrendo strumenti culturali capaci di stimolare curiosità, consapevolezza e senso critico. Il nostro catalogo propone un'ampia selezione di libri per giovani lettori, pensata per coprire tutte le fasce scolastiche: dalla scuola dell'infanzia fino alla scuola secondaria.

Le nostre pubblicazioni affrontano temi centrali per il presente e per il futuro delle nuove generazioni, con particolare attenzione all'inclusione, al rispetto delle differenze e alla tutela dell'ambiente. Crediamo infatti che la letteratura per ragazzi possa diventare uno spazio privilegiato di dialogo, scoperta e confronto, capace di favorire empatia e responsabilità sociale.

Accanto all'attività editoriale, Edizioni Astragalo promuove e organizza numerosi laboratori didattici rivolti alle scuole di ogni ordine e grado. Gli incontri sono progettati per integrare la lettura con esperienze partecipative e creative, trasformando i libri in occasioni di esplorazione attiva, riflessione condivisa e apprendimento interdisciplinare.

Questo catalogo raccoglie le proposte laboratoriali pensate per insegnanti, educatori e studenti, con l'intento di offrire percorsi flessibili e stimolanti, capaci di adattarsi alle diverse esigenze educative e ai contesti scolastici. Il nostro desiderio è contribuire a costruire, insieme alla scuola, spazi di crescita in cui la cultura diventi esperienza viva e condivisa.

laboratori e mostre

materna-primaria



LABORATORIO "Fogliolina"

Il laboratorio si sviluppa attorno alla lettura del libro Fogliolina di Dino Ticli, illustrato da Nicoletta Bertelle, una storia delicata che accompagna i bambini alla scoperta della natura, del cambiamento e delle emozioni attraverso il viaggio di una piccola foglia.

L'attività propone un'esperienza coinvolgente che unisce ascolto, immaginazione e creatività manuale, trasformando la lettura in un momento vivo e partecipato. I bambini non saranno semplici ascoltatori, ma protagonisti attivi della storia.

Il laboratorio può iniziare con una **lettura animata**, realizzata dall'autore oppure dall'educatore, durante la quale la narrazione prende vita attraverso voce espressiva, movimenti e piccoli elementi scenici. I bambini vengono invitati a partecipare imitandone i suoni e i movimenti: il vento che soffia, le foglie che cadono, gli alberi che ondeggiavano. Questo momento favorisce l'ascolto attivo e permette ai partecipanti di entrare emotivamente nella storia. A seguire, quando possibile, **l'incontro può arricchirsi con la presenza dell'illustratrice**, che accompagna i bambini alla scoperta del processo creativo dietro le immagini di un libro illustrato. Attraverso l'osservazione delle tavole e una spiegazione semplice e accessibile, i bambini scoprono come nasce un'illustrazione e vengono guidati a disegnare la propria "Fogliolina", sperimentando forme, colori ed espressioni personali.

La seconda parte del laboratorio è dedicata alla creazione artistica con materiali naturali. Utilizzando foglie vere, cartoncini e colori, i bambini realizzano piccoli elaborati creativi: collage, stampe con foglie, personaggi naturali oppure un grande cartellone collettivo dedicato alle stagioni. Il contatto diretto con elementi naturali stimola la curiosità e rafforza il legame con l'ambiente.



Obiettivi del laboratorio

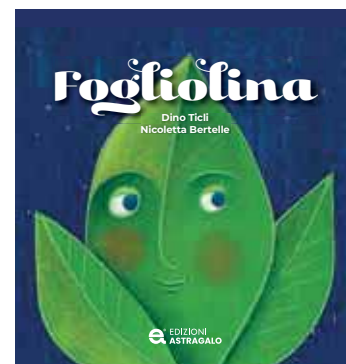
- Avvicinare i bambini alla lettura attraverso l'ascolto attivo.
- Stimolare immaginazione e creatività.
- Scoprire il mondo naturale e il ciclo delle stagioni.
- Sviluppare capacità espressive artistiche e manuali.
- Favorire collaborazione e partecipazione emotiva

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie

Laboratorio a cura dell'autore



Pagine **36**
Formato **20x20 cm**
Copertina **cartonata**
Prezzo **€ 13,00**

ISBN 9791280722515

Keywords

- ecologia
- ciclo della vita
- natura

autore: **Dino Ticli**
illustrazioni: **Nicoletta Bertelle**



LABORATORIO

“Salviamo il mare”

Tuffati nel mare della fantasia e vivi magiche avventure con la nostra Sirena!

Il nostro Laboratorio del Mare è liberamente ispirato all'albo illustrato "Sirena", un testo che parla del delicato equilibrio marino e dell'importanza della sua biodiversità. Il laboratorio parte con una lettura animata.

Alla lettura animata segue il laboratorio manuale, che prende spunto dalle schede informative a cura della Fondazione Marevivo, incluse nel libro.

1) La prima parte dell'attività prevede di utilizzare vaschette piene di sabbia in cui sono stati inseriti piccoli rifiuti (tappi di bottiglia, elastici per capelli, carte di caramella, ecc.). Bisogna trovarli, separarli e smaltirli correttamente nei rispettivi bidoncini della differenziata.

2) Nella seconda parte costruiamo insieme un biglietto 3D con la Sirena protagonista del libro e altri ospiti del mare oppure un biglietto a forma di conchiglia o un segnalibro.

Infine, esploriamo insieme la "SEA-BOX", una scatola che permette di rendere l'esperienza sensorialmente più completa (guardando attraverso dei fori a forma di maschera da sub si può vedere l'immagine di un mare con coralli bioluminescenti e conchiglie che molto somiglia ad una piccola barriera corallina). Durante questa attività spieghiamo brevemente cosa sono i coralli e perché vengono danneggiati dal cambiamento climatico.

La proposta di lettura e il laboratorio potranno essere personalizzate: contattateci e potremo costruire insieme un incontro "su misura" per la vostra classe!

Obiettivi del laboratorio

- colorare, ritagliare e incollare sviluppando le abilità manuali
- comprendere quanto impiegano i rifiuti a decomporsi
- imparare corrette pratiche di smaltimento dei rifiuti e principi base dell'ecologia
- familiarizzare con alcuni concetti-base legati all'ambiente marino e al cambiamento climatico
- compiere un'esperienza sensoriale completa

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie

Laboratorio a cura dell'autrice



autore: Daniela Bucci
illustrazioni: Silvia Colombo

Pagine 32
Formato 21x29,7 cm
Copertina Cartonata
Prezzo € 15,50

ISBN 9791280722430

Keywords

- scoperta
- mare
- famiglia
- sirena
- biodiversità

LABORATORIO

“Inventa i tuoi Fiori”

Ecco il nostro laboratorio dedicato ai fiori, che si sviluppa dalla lettura animata del libro Fiori!, un vero e proprio testo poetico che saprà affascinare i più piccoli grazie alle sue rime e alle sue illustrazioni uniche.

Le bambine e i bambini potranno dare libero sfogo alla fantasia e alla creatività provando ad immaginare fiori colorati e magici, provando ad inventare a loro volta delle storie o filastrocche. Si realizzeranno composizioni floreali utilizzando materiali di recupero e sperimentando tecniche artistiche diverse.



Obiettivi del laboratorio

- esplorare le proprie abilità artistiche
- inventare e realizzare fiori partendo da elementi di recupero e di riciclo (foglie, ritagli di carta, elementi naturali, ecc.) per creare una consapevolezza maggiore rispetto alla sostenibilità
- osservare e imparare a rispettare la natura e il suo ciclo vitale
- sviluppare la creatività e la fantasia

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie



Pagine 28 a colori
Formato 21x29,7 cm
Copertina cartonata
Prezzo € 16,50

ISBN 9791280722201

Keywords

- fiori
- natura
- bellezza
- poesia

autore: **Manuela Monari**
illustrazioni: **Sophie Fatus**

LABORATORIO

“Difendiamo la natura”

Le nostre proposte di laboratori sulla natura rivolte agli studenti della scuola primaria hanno come ispirazione il libro “Zico e la magia del primo albero”, un romanzo che, attraverso il suo giovanissimo protagonista, ricorda a tutti la nostra connessione con l'ambiente e l'importanza di dare il nostro contributo per salvaguardare il pianeta in cui viviamo.



Lab. 1

Laboratorio di disegno sulla natura

Il laboratorio di disegno ispirato al racconto “Zico e la magia del primo albero” è curato da Vittorio Pavesio, fumettista di lunga esperienza che guiderà i ragazzi e le ragazze nella realizzazione di un disegno a tema.

Obiettivi del laboratorio

- cimentarsi nell'arte dell'illustrazione con l'aiuto di un esperto a cui chiedere suggerimenti utili
- imparare alcune nozioni-base sul disegno professionale e realizzare la propria illustrazione sul tema della natura e dell'ambiente.

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie

Laboratorio a cura dell'illustratore

2. Laboratorio sul ciclo dell'acqua

Il laboratorio illustra il ciclo dell'acqua e il suo ruolo determinante sulla vita delle piante. Spieghiamo attraverso concetti semplici l'importanza dell'acqua come elemento vitale da cui tutto ha origine, fondamentale per la crescita delle piante e, di conseguenza, per la stessa esistenza della specie umana.

Lab. 2

Obiettivi del laboratorio

- conoscere e comprendere l'importanza dell'acqua e della natura per la vita dell'uomo
- apprendere concetti e termini corretti riguardanti gli argomenti trattati
- introdurre il tema della deforestazione e dei pericoli per il pianeta causati dall'azione negativa dell'uomo
- rispettare la natura e preservare l'ambiente attraverso piccoli gesti quotidiani, apprendendo fin da piccoli alcune buone pratiche ecologiche.

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie



Pagine **101 a colori**
Formato **17x24 cm**
Copertina **cartonato**
Prezzo **€ 13,50**

ISBN **9791280722287**

Keywords

- Sostenibilità
- Difesa ambiente
- Deforestazione
- Coraggio
- Amazzonia

autore: **Alberto Glisoni**

illustrazioni: **Vittorio Pavesio**

LABORATORIO

“il mondo delle Api”

Vi presentiamo il nostro laboratorio ispirato al libro “L’arte delle api” per imparare a conoscere e rispettare questi straordinari insetti impollinatori, importantissimi per la biodiversità e l’ecosistema del pianeta.

Lab. 1

Obiettivi del laboratorio

- introdurre termini e concetti relativi al contesto della natura, delle fioriture e della gerarchia delle api
- riconoscere le fasi della produzione del miele, dall’impollinazione fino alla raccolta del miele così come siamo abituati a consumarlo
- entrare in contatto con le diverse qualità esistenti di miele e conoscerne le principali qualità nutrizionali.

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell’acquisto di minimo n. 15 copie
Laboratorio a cura dell’illustratore

2. Laboratorio “Crea la tua ape!”

Con carta e altri materiali di recupero, che ci ricordano l’importanza di non sprecare nessuna risorsa, realizziamo insieme un’ape e un fiore per decorare e impreziosire il nostro giardino, un vaso di fiori o per segnare la pagina nel nostro libro preferito in modo creativo!

Incontri: 1

Costo del laboratorio: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell’acquisto di minimo n. 15 copie



Pagine 150 a colori
Formato 17×24 cm
Copertina Cartonata
Prezzo € 25,00

ISBN 9791280722225

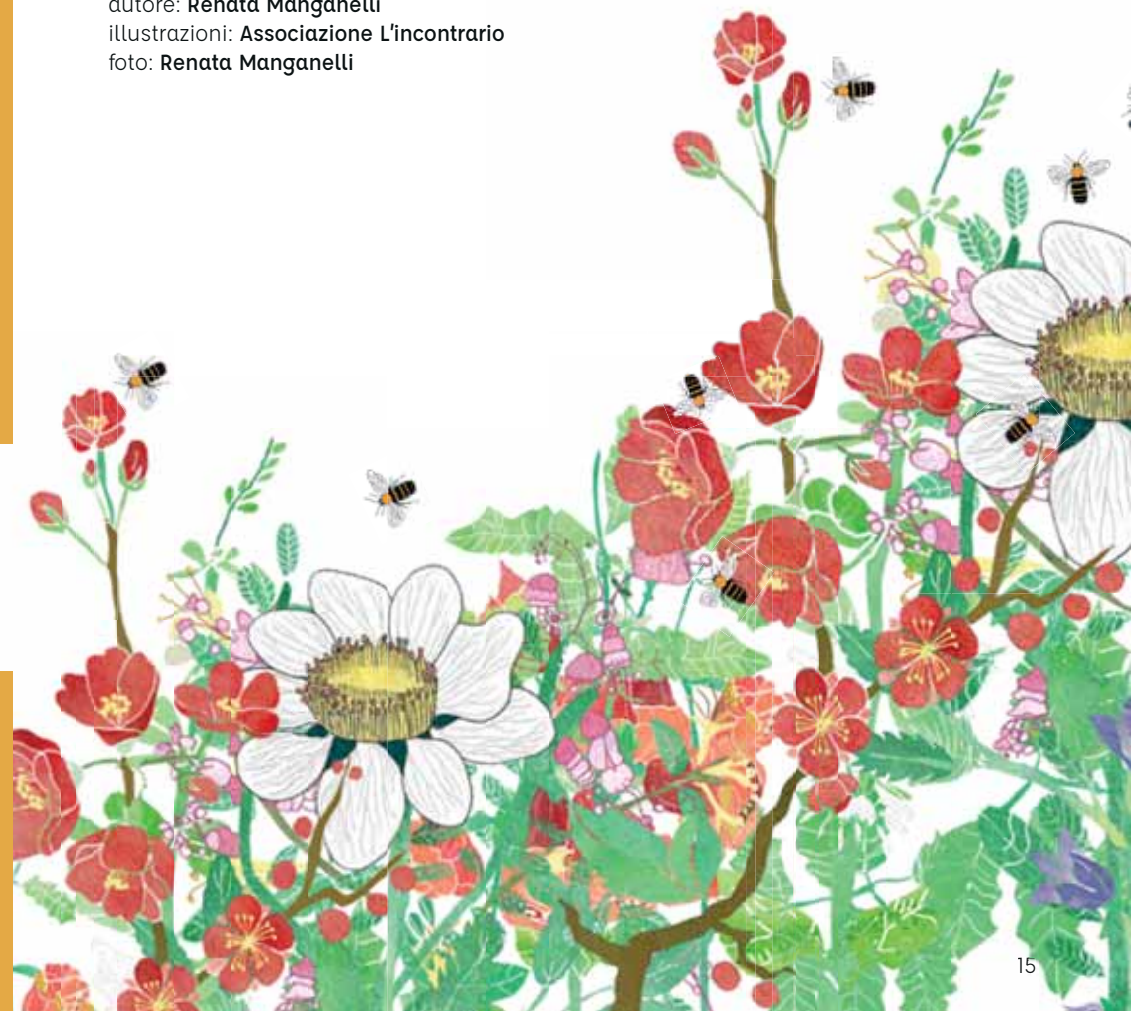
Keywords

- api
- biodiversità

autore: Renata Manganelli

illustrazioni: Associazione L'incontrario

foto: Renata Manganelli



LABORATORIO

“Lettura ad Alta Voce”

Questo laboratorio è pensato per voi, ragazzi delle classi 4 e 5 della primaria, per farvi scoprire la bellezza e l'importanza di leggere a voce alta. Perché leggere ad alta voce? Quali vantaggi può portarci?

La Magia della Lettura ad Alta Voce

Leggere a voce alta non è solo un'attività scolastica: è un'esperienza unica che ci permette di entrare in contatto profondo con il testo, di viverlo e farlo vivere agli altri. Quando leggiamo ad alta voce, le parole prendono vita, i personaggi si animano, le storie diventano reali.

Comprendere meglio il Testo

Uno dei principali benefici della lettura ad alta voce è la comprensione del testo. Quando leggiamo ad alta voce, siamo costretti a prestare maggiore attenzione a ciò che stiamo leggendo.

Dobbiamo capire le parole, le frasi, il contesto. Questo ci aiuta a cogliere meglio il significato del testo, a riflettere su di esso e a interiorizzarlo.

Il ruolo fondamentale della Punteggiatura

Leggere ad alta voce ci fa comprendere l'importanza della punteggiatura. La punteggiatura non è solo un insieme di segni grafici: è ciò che dà ritmo e intonazione al nostro discorso. Un punto, una virgola, un punto e virgola, un punto interrogativo o esclamativo: ognuno di questi segni ha un ruolo preciso e fondamentale nel testo. Imparare a rispettarli e interpretarli correttamente ci permette di comunicare meglio le emozioni e le intenzioni dell'autore.

La Voce come Strumento di Espressione

La nostra voce è uno strumento potente e versatile. Attraverso la modulazione del tono, del volume e del ritmo, possiamo esprimere una vasta gamma di emozioni e sensazioni. Leggere ad alta voce ci insegna a usare la voce in modo consapevole, a esplorare le sue potenzialità e a scoprire nuove modalità espressive.

Struttura del Laboratorio

Introduzione teorica: l'importanza della lettura ad alta voce nella storia e della punteggiatura. Esercizi Pratici: lettura di brani scelti con esercizi di modulazione della voce e interpretazione della punteggiatura. Letture condivise: ogni partecipante leggerà un testo ad alta voce, seguito da una discussione di gruppo.



Obiettivi del laboratorio

- **Sviluppare la comprensione del Testo:** attraverso esercizi di lettura e analisi, impareremo a cogliere i significati profondi dei testi.
- **Migliorare l'interpretazione della punteggiatura:** esploreremo come la punteggiatura influenza il ritmo e il significato del testo.
- **Potenziare l'espressività:** utilizzeremo la voce in modo creativo per dare vita ai testi.
- **Favorire la Condivisione:** condivideremo le nostre letture con il gruppo, creando un ambiente di ascolto e confronto.

Partecipare al nostro Laboratorio di Lettura ad Alta Voce è un'opportunità per migliorare le vostre abilità di lettura, scoprire nuove dimensioni dei testi e divertirvi con le parole. Siete pronti a intraprendere questo viaggio? Preparatevi a dare voce alle storie e a farle vivere attraverso il vostro talento e la vostra passione.

Incontri: minimo 4, consigliati 8

Costo del laboratorio: 5 Euro a bambino a incontro

LABORATORIO "sul giallo"

Benvenuti al nostro Laboratorio sul Genere Giallo, un'esperienza. In questo laboratorio, esploreremo il mondo intrigante del giallo, un genere che combina suspense, mistero e indagini avvincenti. Scopriremo insieme le tecniche per scrivere storie gialle, creando personaggi memorabili e trame coinvolgenti.

L'Attrazione del Giallo

Il genere giallo, noto anche come poliziesco o mystery, affascina lettori di tutte le età con storie piene di enigmi, indagini e rivelazioni sorprendenti. Dai classici di Agatha Christie e Arthur Conan Doyle alle moderne serie televisive e romanzi per ragazzi, il giallo ci sfida a risolvere enigmi e a scoprire la verità nascosta.

Struttura del laboratorio

Presentazione del genere giallo, con una panoramica dei suoi elementi distintivi. Discussione su alcuni famosi autori e opere del genere.

Analisi di un Racconto Giallo partendo dal libro "Dov'è Finita la signora Consoli?"

Discussione su come rendere i personaggi credibili e interessanti.

Costruzione della Trama

Lavoro in gruppi per sviluppare la trama di un racconto giallo. Ogni gruppo svilupperà una storia con un inizio intrigante, un mistero avvincente e una risoluzione sorprendente.

Scrittura del Racconto

Stesura del racconto giallo in gruppi o individualmente, utilizzando le tecniche apprese durante il laboratorio.

Presentazione e Feedback

Condivisione dei racconti scritti con il gruppo. Discussione e feedback costruttivo per migliorare le capacità narrative.



Pagine 110
Formato 15x21 cm
Copertina flessibile
Prezzo € 12,00

ISBN 9791280722423

Keywords

- mistero
- amicizia
- avventura
- crescita personale
- giallo



autore: **Carlotta Benedetti**

Obiettivi del laboratorio

- **Comprendere il Genere Giallo: Esplorare le caratteristiche principali del giallo, inclusi i suoi elementi narrativi e stilistici.**
- **Sviluppare Abilità di Scrittura Creativa: Imparare a creare trame avvincenti, personaggi complessi e ambientazioni misteriose.**
- **Stimolare la Capacità di Osservazione e Deduzione: Esercitare il pensiero critico e le capacità di problem-solving attraverso giochi ed esercizi.**
- **Favorire la Collaborazione e il Lavoro di Gruppo: Condividere idee e lavorare insieme per creare storie gialle originali.**

Incontri: da 1 a 3

Costo per le scuole: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie

Laboratorio a cura dell'autrice

LABORATORIO

“La matematica in gioco”

C'era una volta un bambino che tutte le mattine, preparandosi per andare a scuola, si divertiva un mondo. Tommy faceva tutto in 10 mosse ma il bello è che le contava anche alla rovescia! Ecco i vestiti da indossare, la colazione, i denti da lavare... meno 9, meno 8, meno 7... e via così! E poi c'è una Cantastorie - anzi una Contastorie! - un po' sbadata ed imbranata con la matematica, che ha proprio voglia di raccontarvi la storia di Tommy. Vuoi aiutarla e giocare un po' con lei e la matematica?

Struttura del laboratorio

Il laboratorio è da intendersi come un momento ludico di apprendimento spontaneo e guidato.

L'incontro prevede la lettura integrale e teatralizzata del libro “Pronto in 10 mosse” mediante l'uso di un pupazzo, di altri oggetti di scena e di strumenti utili alla rappresentazione dei numeri da uno a dieci.

A seconda dell'età dei partecipanti verranno proposti diversi linguaggi e approcci al numero.

Durante la lettura del libro è prevista l'interazione con i bambini presenti, che verranno coinvolti e invitati a mettersi in gioco con la matematica.



Pagine 44 a colori
Formato 20,5x20,5 cm
Copertina flessibile
Prezzo € 12,50

ISBN 9788897347279

Keywords

- numeri
- imparo a contare
- pedagogia

autore e illustrazioni: Valeria Rossi

Obiettivi del laboratorio

- promuovere la lettura
- giocare con la matematica
- favorire l'autonomia nelle azioni da compiere al risveglio per prepararsi ad andare a scuola
- riconoscere una sequenza e saperla ordinare
- favorire l'intuizione del concetto di numero
- contare fino a dieci
- avviare o rafforzare la rappresentazione in simboli dei numeri entro la decina
- avviare o rafforzare il conteggio indietro entro la decina
- avviare o rafforzare le operazioni di addizione e sottrazione entro la decina (numeri "amici del dieci")

Incontri: uno o più fino al raggiungimento degli obiettivi

Costo per le scuole: 5 euro a bambino

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie

Laboratorio a cura dell'autrice

LABORATORIO "Fumetto"

Benvenuti al nostro Laboratorio di Fumetto, dove potrete esplorare e dare forma alle vostre idee attraverso l'arte del fumetto. Questo laboratorio è progettato per farvi scoprire le tecniche, i segreti e le infinite possibilità del fumetto, un mezzo espressivo che unisce testo e immagini in modo unico.

La magia del fumetto

Il fumetto è un'arte che combina disegno e narrazione, permettendo di raccontare storie in modo visivo e coinvolgente. Attraverso i fumetti possiamo esprimere emozioni, creare mondi fantastici, affrontare tematiche complesse e divertirci con l'umorismo e l'avventura. Ogni vignetta, ogni balloon, ogni linea contribuisce a costruire un racconto che cattura l'attenzione e stimola l'immaginazione.

Struttura del laboratorio

Introduzione Teorica: Breve panoramica sulla storia del fumetto, i diversi stili e generi, e l'importanza del fumetto come mezzo espressivo.

Sviluppo della Storia: Brainstorming e sviluppo di idee per le storie a fumetti, con attenzione alla trama, ai personaggi e alle ambientazioni.

Tecniche di scrittura per fumetti: l'arte del copywriting
Tecniche di Disegno: Lezioni pratiche su anatomia, prospettiva, espressioni facciali e movimento per creare disegni dinamici e credibili.
Inchiesta e Colorazione: Approfondimento delle tecniche di inchiesta e uso del colore per dare vita alle vignette.

Composizione della Tavola: Studio dei layout, della sequenza delle vignette e del ritmo narrativo per creare tavole efficaci e coinvolgenti.
Revisione e Feedback: Presentazione dei lavori, discussione di gruppo e feedback costruttivo per migliorare i fumetti.

Che siate appassionati di supereroi, manga, fumetti umoristici o graphic novel, questo laboratorio è aperto a tutte le vostre idee e passioni.

Siete pronti a dar vita ai vostri personaggi e alle vostre storie? Preparatevi a immergervi nel fantastico mondo del fumetto e a scoprire il vostro talento nascosto.



Obiettivi del laboratorio

- **Stimolare la Creatività:** Impareremo a sviluppare idee originali e a tradurle in storie a fumetti.
- **Sviluppare Abilità Tecniche:** Approfondiremo le tecniche di disegno, inchiostrazione e colorazione specifiche del fumetto.
- **Migliorare la Narrazione Visiva:** Scopriremo come strutturare una storia, creare personaggi accattivanti e utilizzare layout e composizione per raccontare efficacemente.
- **Favorire la Collaborazione:** Lavoreremo insieme, condividendo idee e aiutandoci a vicenda a migliorare le nostre capacità.

CREEREMO IL VOSTRO FUMETTO DI CLASSE!

Incontri: da 2 a 6

Costo del laboratorio: 5 Euro a bambino a incontro



LABORATORIO

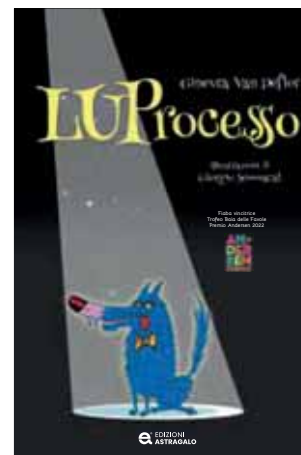
“alla scoperta della giustizia con LUProcesso”

Attraverso la lettura animata del libro “LUProcesso” di Ginevra Van Deflor, i bambini della scuola primaria esploreranno le principali tematiche della giustizia in modo divertente e coinvolgente.

Questo laboratorio è progettato per rendere i concetti giuridici accessibili e comprensibili ai più piccoli, permettendo loro di immergersi nel ruolo di un vero giudice. Le insegnanti potranno dunque contestualizzare più facilmente, grazie alla fiaba, alcuni concetti astratti e rendere l'educazione civica molto più coinvolgente.

Struttura del laboratorio

Dopo la lettura della fiaba e l'esposizione dei fatti da parte dei testimoni, ciascun partecipante sarà chiamato a decretare il suo giudizio in merito alla colpevolezza o all'innocenza del Lupo, diventando dunque un vero Giudice, verrà emessa anche la sentenza, come in un vero processo in aula.



Pagine 48 a colori
Formato 21x29,7 cm
Copertina cartonata
Prezzo € 15,50

ISBN 9791280722171

Keywords

- i grandi classici
- lupo
- promozione della lettura
- mai fidarsi delle apparenze

autore: Ginevra Van Deflor

illustrazioni: Giorgio Sommacal

Obiettivi del laboratorio

- Comprendere i principi del sistema giudiziario italiano in modo semplice, attraverso la lettura animata del libro LUProcesso e utilizzando il materiale (“Atti del LUProcesso”) incluso nel testo.
- Acquisire terminologia del contesto legislativo (concetti di giudice, testimoni, accusa, ecc.)
- Sviluppare senso critico e capacità di analisi, formarsi un'opinione personale libera da pregiudizi

Incontri: 1 o più

Costo per le scuole: 5 euro a bambino o adozione libro

Costo per le librerie: gratis a fronte dell'acquisto di minimo n. 15 copie

laboratori e mostre

secondaria



LABORATORIO

“Lettura ad Alta Voce”

Questo laboratorio è pensato per voi, ragazzi della scuola secondaria, per farvi scoprire la bellezza e l'importanza di leggere a voce alta. Perché leggere ad alta voce? Quali vantaggi può portarci?

La Magia della Lettura ad Alta Voce

Leggere a voce alta non è solo un'attività scolastica: è un'esperienza unica che ci permette di entrare in contatto profondo con il testo, di viverlo e farlo vivere agli altri. Quando leggiamo ad alta voce, le parole prendono vita, i personaggi si animano, le storie diventano reali.

Comprendere meglio il Testo

Uno dei principali benefici della lettura ad alta voce è la comprensione del testo. Quando leggiamo ad alta voce, siamo costretti a prestare maggiore attenzione a ciò che stiamo leggendo.

Dobbiamo capire le parole, le frasi, il contesto. Questo ci aiuta a cogliere meglio il significato del testo, a riflettere su di esso e a interiorizzarlo.

Il ruolo fondamentale della Punteggiatura

Leggere ad alta voce ci fa comprendere l'importanza della punteggiatura. La punteggiatura non è solo un insieme di segni grafici: è ciò che dà ritmo e intonazione al nostro discorso. Un punto, una virgola, un punto e virgola, un punto interrogativo o esclamativo: ognuno di questi segni ha un ruolo preciso e fondamentale nel testo. Imparare a rispettarli e interpretarli correttamente ci permette di comunicare meglio le emozioni e le intenzioni dell'autore.

La Voce come Strumento di Espressione

La nostra voce è uno strumento potente e versatile. Attraverso la modulazione del tono, del volume e del ritmo, possiamo esprimere una vasta gamma di emozioni e sensazioni. Leggere ad alta voce ci insegna a usare la voce in modo consapevole, a esplorare le sue potenzialità e a scoprire nuove modalità espressive.

Struttura del Laboratorio

Introduzione teorica: l'importanza della lettura ad alta voce nella storia e della punteggiatura.

Esercizi Pratici: lettura di brani scelti con esercizi di modulazione della voce e interpretazione della punteggiatura.

Letture condivise: ogni partecipante leggerà un testo ad alta voce, seguito da una discussione di gruppo.

Feedback e Conclusioni: condivisione delle esperienze e feedback per migliorare le capacità di lettura ad alta voce.



Obiettivi del laboratorio

Comprensione del Testo: attraverso esercizi di lettura e analisi, impareremo a cogliere i significati profondi dei testi. **Migliorare l'interpretazione della punteggiatura:** esploreremo come la punteggiatura influenza il ritmo e il significato del testo.

Potenziare l'espressività: utilizzeremo la voce in modo creativo per dare vita ai testi.

Favorire la Condivisione: condivideremo le nostre letture con il gruppo, creando un ambiente di ascolto e confronto

Incontri: Minimo 4 incontri, consigliati 8 incontri

Costo del laboratorio: 5 Euro a bambino a incontro

Partecipare al nostro Laboratorio di Lettura ad Alta Voce è un'opportunità per migliorare le vostre abilità di lettura, scoprire nuove dimensioni dei testi e divertirvi con le parole. Siete pronti a intraprendere questo viaggio?

Preparatevi a dare voce alle storie e a farle vivere attraverso il vostro talento e la vostra passione.

LABORATORIO "Fumetto"

Benvenuti al nostro Laboratorio di Fumetto, uno spazio creativo dedicato a voi ragazzi della scuola secondaria, dove potrete esplorare e dare forma alle vostre idee attraverso l'arte del fumetto. Questo laboratorio è progettato per farvi scoprire le tecniche, i segreti e le infinite possibilità del fumetto, un mezzo espressivo che unisce testo e immagini in modo unico.

La magia del fumetto

Il fumetto è un'arte che combina disegno e narrazione, permettendo di raccontare storie in modo visivo e coinvolgente. Attraverso i fumetti possiamo esprimere emozioni, creare mondi fantastici, affrontare tematiche complesse e divertirci con l'umorismo e l'avventura.

Ogni vignetta, ogni balloon, ogni linea contribuisce a costruire un racconto che cattura l'attenzione e stimola l'immaginazione.

Struttura del laboratorio

Introduzione Teorica: Breve panoramica sulla storia del fumetto, i diversi stili e generi, e l'importanza del fumetto come mezzo espressivo. **Sviluppo della Storia:** Brainstorming e sviluppo di idee per le storie a fumetti, con attenzione alla trama, ai personaggi e alle ambientazioni. **Tecniche di scrittura per fumetti:** l'arte del copywriting **Tecniche di Disegno:** Lezioni pratiche su anatomia, prospettiva, espressioni facciali e movimento per creare disegni dinamici e credibili. **Inchiostrostrazione e Colorazione:** Approfondimento delle tecniche di inchiostrostrazione per definire i disegni e uso del colore per dare vita alle vignette. **Composizione della Tavola:** Studio dei layout, della sequenza delle vignette e del ritmo narrativo per creare tavole efficaci e coinvolgenti. **Revisione e Feedback:** Presentazione dei lavori, discussione di gruppo e feedback costruttivo per migliorare i fumetti.

Che siate appassionati di supereroi, manga, fumetti umoristici o graphic novel, questo laboratorio è aperto a tutte le vostre idee e passioni.

Siete pronti a dar vita ai vostri personaggi e alle vostre storie?

Preparatevi a immergervi nel fantastico mondo del fumetto e a scoprire il vostro talento nascosto.



Obiettivi del laboratorio

Stimolare la Creatività: Impareremo a sviluppare idee originali e a tradurle in storie a fumetti.

Sviluppare Abilità Tecniche: Approfondiremo le tecniche di disegno, inchiostrostrazione e colorazione specifiche del fumetto.

Migliorare la Narrazione Visiva: Scopriremo come strutturare una storia, creare personaggi accattivanti e utilizzare layout e composizione per raccontare efficacemente.

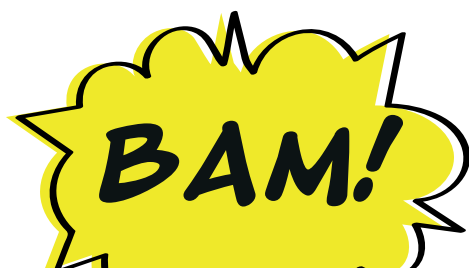
Favorire la Collaborazione:

Lavoreremo insieme, condividendo idee e aiutandoci a vicenda a migliorare le nostre capacità.

CREEREMO IL VOSTRO FUMETTO DI CLASSE!

Incontri: da 2 a 6

Costo del laboratorio: 5 Euro a bambino a incontro



LABORATORIO SU DANTE

Un Viaggio con "Divin Esule"

Benvenuti al nostro Laboratorio su Dante, ispirato al libro a fumetti "Divin Esule". Questo laboratorio è dedicato a voi, ragazzi della scuola secondaria, per esplorare la figura di Dante Alighieri la sua vita e la genesi dei suoi capolavori fra cui la "Divina Commedia". "Divin Esule" ci guiderà in un viaggio affascinante nella vita e nelle opere di Dante, rendendo accessibile e coinvolgente la sua complessa eredità.

L'importanza di Dante

Dante Alighieri è una delle figure più importanti della letteratura italiana e mondiale. La sua opera, la "Divina Commedia", non è solo un capolavoro letterario, ma anche un viaggio spirituale e una riflessione profonda sull'umanità. Attraverso "Divin Esule", possiamo avvicinarci a Dante e alla sua opera in modo innovativo, comprendendo meglio il contesto storico e culturale e i temi universali che ancora oggi ci toccano.

Struttura del laboratorio

Introduzione Teorica: breve presentazione di Dante Alighieri, della "Divina Commedia" e del libro a fumetti "Divin Esule". Discussione sull'importanza del fumetto come mezzo espressivo per raccontare storie complesse.
Esplorazione della Vita di Dante:
analisi della vita di Dante, delle sue opere e del suo esilio, con riferimenti a "Divin Esule". Creazione di una linea temporale degli eventi principali.
Studio della "Divina Commedia": approfondimento delle tre cantiche della "Divina Commedia", con letture selezionate e discussione dei temi principali.
Utilizzo delle tavole di "Divin Esule" per visualizzare e interpretare i passaggi chiave.
Attività di Fumetto: Creazione di vignette ispirate agli episodi della "Divina Commedia". Ogni partecipante o gruppo sceglierà un episodio e lo rappresenterà in forma di fumetto, seguendo lo stile di "Divin Esule".
Progettazione: Disegno dei personaggi e degli ambienti.
Narrazione: Scrittura dei dialoghi e della trama nelle vignette.
Realizzazione: Disegno e inchiostrazione delle tavole.
Condivisione e Feedback: presentazione dei fumetti realizzati, condivisione delle esperienze e feedback costruttivo per migliorare le capacità artistiche e narrative.
Discussione Finale: Riflessione sull'importanza di Dante oggi e sui messaggi che esprime ancora oggi.

Obiettivi del laboratorio

Comprendere la Vita di Dante: esplorare la biografia di Dante Alighieri, il contesto storico in cui ha vissuto e i motivi del suo esilio.

Analizzare la "Divina Commedia": le tre cantiche (Inferno, Purgatorio, Paradiso) e i principali temi trattati. Interpretare attraverso il Fumetto: utilizzare il fumetto come strumento per interpretare e rappresentare i principali episodi e personaggi della "Divina Commedia".

Stimolare la Creatività e la Collaborazione: favorire la creatività e il lavoro di gruppo attraverso attività pratiche di disegno e scrittura.



Numero incontri da concordare in base al grado di approfondimento richiesto

LABORATORIO "sul giallo"

Benvenuti al nostro Laboratorio sul Genere Giallo, un'esperienza entusiasmante dedicata a voi, ragazzi della scuola secondaria. In questo laboratorio, esploreremo il mondo intrigante del giallo, un genere che combina suspense, mistero e indagini avvincenti. Scopriremo insieme le tecniche per scrivere storie gialle, creando personaggi memorabili e trame coinvolgenti. L'Attrazione del Giallo Il genere giallo, noto anche come poliziesco o mystery, affascina lettori di tutte le età con storie piene di enigmi, indagini e rivelazioni sorprendenti.

Dai classici di Agatha Christie e Arthur Conan Doyle alle moderne serie televisive e romanzi per ragazzi, il giallo ci sfida a risolvere enigmi e a scoprire la verità nascosta.

L'Attrazione del Giallo

Il genere giallo, noto anche come poliziesco o mystery, affascina lettori di tutte le età con storie piene di enigmi, indagini e rivelazioni sorprendenti. Dai classici di Agatha Christie e Arthur Conan Doyle alle moderne serie televisive e romanzi per ragazzi, il giallo ci sfida a risolvere enigmi e a scoprire la verità nascosta.

Struttura del laboratorio

Presentazione del genere giallo, con una panoramica dei suoi elementi distintivi. Discussione su alcuni famosi autori e opere del genere.

Analisi di un Racconto Giallo partendo dal libro "Dov'è Finita la signora Consoli?"

Discussione su come rendere i personaggi credibili e interessanti.

Costruzione della Trama: Lavoro in gruppi per sviluppare la trama di un racconto giallo. Ogni gruppo svilupperà una storia con un inizio intrigante, un mistero avvincente e una risoluzione sorprendente.

Scrittura del Racconto: Stesura del racconto giallo in gruppi o individualmente, utilizzando le tecniche apprese durante il laboratorio.

Presentazione e Feedback: Condivisione dei racconti scritti con il gruppo. Discussione e feedback costruttivo per migliorare le capacità narrative.



Pagine 110
Formato 15x21 cm
Copertina flessibile
Prezzo € 12,00

ISBN 9791280722423

Keywords

- mistero
- amicizia
- avventura
- crescita personale
- giallo



autore: **Carlotta Benedetti**

Obiettivi del laboratorio

- **Comprendere il Genere Giallo:**
Esplorare le caratteristiche principali del giallo, inclusi i suoi elementi narrativi e stilistici.
- **Sviluppare Abilità di Scrittura Creativa:**
Imparare a creare trame avvincenti, personaggi complessi e ambientazioni misteriose.
- **Stimolare la Capacità di Osservazione e Deduzione:**
Esercitare il pensiero critico e le capacità di problemsolving attraverso giochi ed esercizi.
- **Favorire la Collaborazione e il Lavoro di Gruppo:** Condividere idee e lavorare insieme per creare storie gialle originali.

Incontri: 3

Costo per le scuole: 5 euro a bambino o adozione libro

LABORATORIO

“Come nasce un libro”

Introduzione alla storia del libro

La storia del libro nasce migliaia di anni fa; esploreremo insieme le tappe fondamentali della sua evoluzione.

Come nasce un libro

dall'ideazione della storia alla promozione di un libro, approfondiremo tutta la filiera editoriale e le professioni legate al mondo dell'editoria.

Struttura del laboratorio

PRIMA PARTE: Storia del Libro

Introduzione alla Storia del Libro: Breve panoramica sulla nascita del libro: dalle caverne alle tavolette d'argilla, ai rotoli di papiro, ai codici medievali, fino ai libri stampati. L'invenzione della stampa a caratteri mobili di Johannes Gutenberg e Aldo Manuzio la rivoluzione che ha portato la diffusione della conoscenza.

SECONDA PARTE: Il Processo di Creazione di un Libro Fasi di Creazione di un Libro: Ideazione:

Discussione su come nascono le idee per un libro.

Importanza della creatività e dell'originalità.

Scrittura: Il processo di scrittura, dalla bozza iniziale al manoscritto completo. Consigli per sviluppare personaggi, trama e stile.

Editing: Il ruolo dell'editor nel migliorare il manoscritto. La revisione dei contenuti, la correzione delle bozze e il feedback.

Impaginazione: Come viene progettato l'aspetto finale del libro.

Layout grafico, tipografia e design della copertina.

Stampa: I processi di stampa e rilegatura. Visita virtuale o immagini delle macchine da stampa e del processo produttivo.

Promozione e Distribuzione: Come viene promosso e distribuito un libro. Il ruolo delle presentazioni, dei social media, delle recensioni e delle fiere del libro. Il marketing della Cultura.

TERZA PARTE: Visita alla Casa Editrice a Trecate

Organizzazione della Visita: Pianificazione della visita alla casa editrice a Trecate. Incontro con editori, grafici, e altri professionisti del settore.

Tour guidato della casa editrice per osservare da vicino le diverse fasi del processo di produzione del libro e di stampa Sessione di domande e risposte con il personale della casa editrice per approfondire la comprensione del funzionamento interno.

QUARTA PARTE: LABORATORIO CREATIVO

Attività di Gruppo:

Suddivisione in gruppi per creare un'idea di libro. Ogni gruppo sviluppa una breve sinossi, sceglie i personaggi principali e pensa al design della copertina.

Presentazione delle idee dei gruppi al resto della classe. Discussione e feedback sulle proposte.

Obiettivi del laboratorio

- **Conoscere la Storia del Libro: scoprire l'evoluzione del libro attraverso i secoli.**
- **Esplorare il Processo di Creazione di un Libro: ideazione, scrittura, editing, stampa e promozione di un libro.**
- **Visitare una Casa Editrice: osservare da vicino il funzionamento di una casa editrice e vedere come vengono realizzati i libri.**

Incontri: 3

Costo per le scuole: 5 euro a bambino



INCONTRI CON GLI AUTORI

I nostri autori disponibili a incontri con le classi:

MONDO FUMETTO E CINEMA

ROMEO TOFFANETTI

lavora per Bonelli e per la RAI

BEPI VIGNA - REGISTA E SCENEGGIATORE

Scrittore, sceneggiatore e regista, Bepi Vigna collabora da oltre trent'anni con Sergio Bonelli Editore e con la RAI.

BRUNO TESTA - FUMETTISTA

E' direttore artistico del Festival del Fumetto di Bard

VITTORIO PAVESIO

Fumettista e Direttore di Torino Comics

ILLUSTRAZIONE

SILVIA COLOMBO

illustratrice per moltissime case editrici italiane

ANDREA NICOLUCCI E SARA STORINO

illustratori della Disney Italia

SOPHIE FATUS

illustratrice vincitrice Premio di Illustrazione Parigi

CHIARA BAUDINO

NICOLETTA BERTELLE

SCRITTORI

FULVIA DEGL'INNOCENTI

giornalista per la San Paolo edizioni Famiglia Cristiana, scrittrice.

E' tra i fondatori di Icwa, Associazione italiana scrittori per ragazzi, di cui da anni è la presidente.

ALESSANDRA FERRARO

scrittrice e direttrice di Isoradio RAI

CARLO BARDELLI

scrittore e storico

CARLOTTA BENEDETTI

docente di lettere e scrittrice

DANIELA BUCCI

scrittrice

GINEVRA VAN DEFLORE

scrittrice

PAOLO VISCONTI

scrittore

ANDREA BISCARO

ghost writer e scrittore per Mondadori, Giunti ecc

MANUELA MONARI

Docente e scrittrice

FILIPPO MITTINO

psicologo e scrittore

DINO TICLI

Scrittore per ragazzi

DANIELA DOSE

Scrittrice

HAIDER BUCAR

laboratori e mostre scienza, clima e natura primaria e secondaria

Attività modulabile per età
• Scuola primaria
• Scuola secondaria di primo grado

IN COLLABORAZIONE CON



e® EDIZIONI
ASTRAGALO



HOMO SAPIENS

Mostra + Laboratorio “Fumetto in Caverna”

DI COSA PARLEREMO?

Chi era l'Homo sapiens? Come vivevano gli uomini e le donne della preistoria? Come si sono evoluti nel tempo fino a diventare... noi?

Attraverso una piccola **mostra introduttiva** e un laboratorio creativo scopriremo la storia dell'uomo, dalla nascita dei primi ominidi fino alle grandi conquiste dell'Homo sapiens: il fuoco, gli strumenti, l'arte rupestre, la caccia, la vita in gruppo

MOSTRA (facoltativa):

La storia dell'uomo e la sua evoluzione

La storia dell'uomo e la sua evoluzione

Attraverso pannelli illustrati, immagini e contenuti divulgativi, gli studenti scopriranno:

- Le tappe dell'evoluzione umana
- Dall'australopiteco all'Homo sapiens
- La scoperta del fuoco
- La nascita degli strumenti
- L'arte rupestre
- La vita in gruppo e la comunicazione

Un racconto coinvolgente che aiuta a comprendere come, nel corso di milioni di anni, l'essere umano abbia sviluppato capacità cognitive, sociali e creative.

LABORATORIO

Fumetto in Caverna – “BC Vignette”

Dopo la mostra, diventeremo artisti della preistoria!

I partecipanti realizzeranno un breve fumetto ambientato nella preistoria, immaginando scene di vita quotidiana:

- Una battuta di caccia
- La scoperta del fuoco
- Un incontro con un animale preistorico
- La vita in una tribù
- L'invenzione di uno strumento

Potranno ispirarsi a:

- fumetti ambientati nella preistoria
- storie romanzate sui nostri antenati
- personaggi avventurosi che vivono nella natura selvaggia
- versioni divertenti e moderne della vita preistorica

Ma soprattutto... useranno la fantasia!

Perché un fumetto sulla preistoria?

Perché il fumetto è uno strumento potente per raccontare la storia: unisce immagini, parole ed emozioni, proprio come facevano i nostri antenati con le pitture nelle caverne. In fondo... anche loro raccontavano storie!

Cosa faremo nel laboratorio?

- Progetteremo i personaggi (uomini, donne, bambini, animali preistorici)
- Immagineremo una breve storia
- Disegneremo le vignette
- Useremo simboli e segni ispirati alle pitture rupestri
- Creeremo un piccolo fumetto “preistorico”

Per i più piccoli:

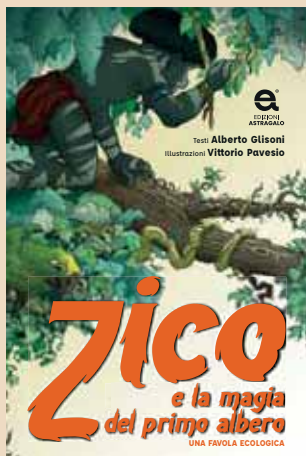
- vignette semplici con una scena principale

Per i più grandi:

- breve racconto a fumetti con dialoghi e narrazione

Obiettivi del laboratorio

- **Conoscere la storia dell'evoluzione umana**
- **Stimolare la creatività**
- **Imparare attraverso il disegno e il racconto**
- **Sviluppare capacità narrative**
- **Riflettere su come comunicavano i primi uomini**



I GRANDI ESPLORATORI E LE TERRE SCONOSCIUTE

Mostra + Laboratorio Didattico

IL PROGETTO

Un viaggio avventuroso alla scoperta delle grandi esplorazioni che hanno cambiato la storia del mondo.

Il percorso prende ispirazione dal libro Atlante delle Grandi Esplorazioni di **Geo4Map** e dal volume Zico di **Edizioni Astragalo**, dedicato all'Amazzonia, per raccontare ai ragazzi le imprese dei grandi esploratori e il fascino delle terre sconosciute.

Un laboratorio che unisce geografia, storia, avventura e immaginazione.

MOSTRA (facoltativa):

I grandi eroi delle esplorazioni

Attraverso mappe, immagini e racconti scopriremo:

- Le grandi rotte marittime
- I viaggi verso continenti sconosciuti
- Le spedizioni nelle foreste e nei deserti
- Le difficoltà affrontate dagli esploratori
- Le scoperte che hanno cambiato il mondo

Parleremo di figure leggendarie come:

- **Cristoforo Colombo**
- **Marco Polo**
- **Ferdinando Magellano**
- **Amerigo Vespucci**



LABORATORIO

“Diario di bordo: alla scoperta di nuove terre”

Dopo la mostra, i ragazzi diventeranno esploratori!

Ogni partecipante realizzerà:

- Una mappa immaginaria di una terra sconosciuta
- Un diario di viaggio illustrato
- La scheda di un esploratore (reale o inventato)
- Il racconto di una scoperta straordinaria

Potranno inventare:

- Una spedizione nella foresta amazzonica
- Un viaggio per mare verso un nuovo continente
- L'esplorazione di una montagna misteriosa
- L'incontro con popolazioni sconosciute

Focus: L'Amazzonia

Ispirandoci al libro Zico di Edizioni Astragalo, approfondiremo:

- La foresta amazzonica
- La sua incredibile biodiversità
- Il rispetto per l'ambiente
- Le culture dei popoli che la abitano

Un'occasione per riflettere sul valore dell'esplorazione oggi: conoscere senza distruggere, scoprire rispettando.

Attività modulabile per età:

- Scuola primaria: racconto illustrato con mappa semplice
- Scuola secondaria di primo grado: diario strutturato con tappe, coordinate, descrizione dell'ambiente

Obiettivi del laboratorio

- **Conoscere le grandi esplorazioni della storia**
- **Comprendere l'importanza della geografia**
- **Sviluppare competenze narrative e creative**
- **Stimolare curiosità e spirito di ricerca**
- **Promuovere il rispetto per l'ambiente**



VIAGGIO FRA I PIANETI

Alla scoperta del Sistema Solare + Gioco "Lunatombola"

MOSTRA – Il Sistema Solare (facoltativa)

IL PROGETTO

Un viaggio straordinario nello spazio per conoscere il Sistema Solare, i pianeti, la Luna e le meraviglie dell'universo.

Il percorso unisce una parte divulgativa a un laboratorio creativo e si conclude con "Lunatombola", un gioco didattico già strutturato che permette di ripassare in modo divertente ciò che si è imparato.

Un'esperienza che combina scienza, immaginazione e gioco.

Durante l'incontro i ragazzi esploreranno:

- Il Sole: la nostra stella
- I pianeti rocciosi e i giganti gassosi
- Le differenze tra pianeti interni ed esterni
- Gli anelli di Saturno
- Le lune e gli asteroidi
- Il concetto di orbita e rotazione

Parleremo di:

- Sole
- Mercurio
- Venere
- Terra
- Marte

- Giove
- Saturno
- Urano
- Nettuno
- Luna

Con immagini e spiegazioni semplici comprenderemo dimensioni, distanze e caratteristiche principali.

LABORATORIO

"Missione Spaziale: Diario di un Astronauta"

Dopo la parte introduttiva, i ragazzi diventeranno astronauti!

Ogni partecipante potrà:

- Creare la propria missione spaziale
- Disegnare un pianeta immaginario
- Scrivere un breve diario di bordo
- Progettare una navicella spaziale
- Inventare una nuova costellazione

Per i più piccoli:

- Schede illustrate con pianeti e caratteristiche base

Per i più grandi:

- Breve racconto scientifico-fantastico con dati reali del Sistema Solare



Obiettivi del laboratorio

- Conoscere la struttura del Sistema Solare
- Comprendere le caratteristiche dei pianeti
- Introdurre concetti base di astronomia
- Stimolare curiosità scientifica
- Imparare attraverso il gioco



LE ISOLE DI PLASTICA

Laboratorio “Riciclo creativo dei rifiuti”

IL PROGETTO

Un laboratorio che unisce scienza, ambiente e creatività per comprendere cosa sono le isole di plastica, perché si formano negli oceani e come possiamo contribuire a ridurre l'inquinamento attraverso il riciclo creativo dei rifiuti.

Le “isole di plastica” non sono vere isole, ma enormi accumuli di rifiuti – in particolare plastica – che si raccolgono nelle correnti marine, spesso invisibili ma estremamente dannosi per gli ecosistemi marini e per la vita animale e umana.

INTRODUZIONE AL TEMA

Cosa sono le isole di plastica?

In questa parte del laboratorio i ragazzi scopriranno:

- Come i rifiuti plastici raggiungono gli oceani
- Come le correnti marine accumulano i rifiuti formando grandi aree di plastica galleggiante
- Che cosa sono microplastiche e macroplastiche
- Perché questa situazione rappresenta una delle principali emergenze ambientali mondiali

Attraverso immagini e brevi esempi reali, i ragazzi avranno un quadro chiaro e concreto del fenomeno.

LABORATORIO DIDATTICO

“Riciclo creativo dei rifiuti”

Dopo la parte introduttiva, i partecipanti diventeranno artisti e inventori del riciclo! Attività previste:

1. RACCOLTA E SELEZIONE MATERIALI

I ragazzi porteranno (o verranno raccolti in anticipo) materiali di scarto come:

- bottiglie di plastica
- tappi
- contenitori
- tappi di sughero
- carta/cartone
- altri materiali riciclabili

2. IDEE PER IL RICICLO CREATIVO

Guidati dagli operatori, i ragazzi potranno realizzare progetti come:

- sculture o collage con materiali di plastica
- piccoli oggetti utili (es. portapenne, decorazioni, giocattoli)
- modellini che rappresentano un oceano pulito vs un oceano inquinato
- opere d'arte ispirate alla natura e alla salvaguardia degli ambienti marini

3. RACCONTO E RIFLESSIONE

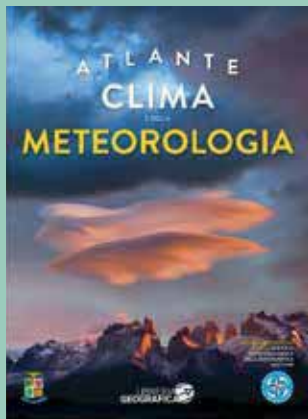
Ogni gruppo o partecipante potrà raccontare cosa ha creato e perché ha scelto quella forma o quel materiale, spiegando anche cosa si può fare ogni giorno per ridurre l'inquinamento da plastica.

PERCHÉ QUESTO LABORATORIO È IMPORTANTE

Capire il fenomeno delle isole di plastica e sperimentare il riciclo creativo non solo aumenta la consapevolezza ambientale, ma stimola responsabilità e azione: ogni piccolo gesto quotidiano può diventare parte della soluzione al problema dell'inquinamento da plastica nei mari.

Obiettivi del laboratorio

- **Comprendere cosa sono le isole di plastica e come si formano negli oceani**
- **Imparare a riconoscere i diversi materiali e come possono essere riutilizzati**
- **Stimolare la creatività attraverso il riciclo creativo**
- **Favorire una riflessione sulla riduzione dei rifiuti e su buone prassi quotidiane**
- **Promuovere un atteggiamento attivo e responsabile verso l'ambiente**



I FENOMENI NATURALI E I GRANDI DISASTRI

Mostra + Laboratorio Didattico

IL PROGETTO

Un percorso educativo dedicato alla scoperta dei fenomeni naturali estremi che possono trasformarsi in disastri: tornado, tsunami, tempeste, fulmini, alluvioni e altri eventi legati alle forze della Terra. Il laboratorio si affianca a una selezione di libri divulgativi dedicati ai fenomeni naturali, che accompagneranno i ragazzi nella comprensione scientifica di ciò che accade quando la natura manifesta la sua energia più potente. Un'esperienza che unisce scienza, lettura, osservazione e attività pratica.

MOSTRA (facoltativa) – Le forze della natura

Attraverso la consultazione guidata dei libri e materiali illustrati, i ragazzi scopriranno:

- Tornado: come si formano e dove si verificano
- Tsunami: cosa li provoca e perché sono così distruttivi
- Tempeste e uragani: venti fortissimi e piogge intense
- Fulmini: l'energia elettrica nell'atmosfera
- Alluvioni e inondazioni: quando l'acqua supera i suoi confini

Verranno spiegati in modo semplice:

- Le cause naturali (movimenti della crosta terrestre, cambiamenti atmosferici, correnti d'aria, precipitazioni intense)
- La differenza tra fenomeno naturale e disastro
- L'importanza della prevenzione e della sicurezza

APPROCCIO SCIENTIFICO

Attraverso letture guidate e immagini tratte dai libri disponibili:

- Osserveremo diagrammi e fotografie reali
- Comprenderemo i processi scientifici alla base dei fenomeni
- Rifletteremo su come l'uomo può prevenire o ridurre i danni
- Parleremo di protezione civile e comportamenti corretti

LABORATORIO “Dentro la Tempesta”

Dopo la parte teorica, i ragazzi lavoreranno in modo creativo e scientifico. Attività possibili:

1. ESPERIMENTI SEMPLICI (DIMOSTRATIVI)

- Simulazione del ciclo dell'acqua
- Esperimento sul vento e sulle correnti d'aria
- Dimostrazione di come si genera un'onda

2. CREAZIONE DI UN MODELLINO O POSTER SCIENTIFICO

Ogni gruppo potrà realizzare:

- Un cartellone illustrato di un fenomeno naturale
- Una mappa dei luoghi del mondo più colpiti
- Un mini-libro informativo con disegni e spiegazioni
- Una simulazione grafica di “prima e dopo” un evento naturale

3. RACCONTO SCIENTIFICO

I ragazzi potranno scrivere:

- Il diario di un meteorologo
- Il racconto di una squadra di soccorso
- La cronaca di un evento naturale spiegato con parole scientifiche

DIFFERENZIAZIONE PER ETÀ

Scuola primaria

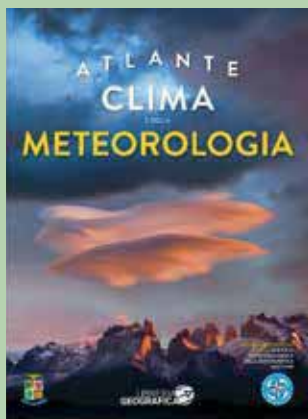
- Linguaggio semplice
- Disegni esplicativi
- Cartelloni collaborativi

Scuola secondaria di primo grado

- Approfondimenti scientifici
- Uso di termini specifici (pressione atmosferica, faglie, evaporazione, ecc.)
- Breve ricerca guidata sui cambiamenti climatici

Obiettivi del laboratorio

- Comprendere le cause dei fenomeni naturali estremi
- Distinguere tra fenomeno naturale e disastro
- Sviluppare consapevolezza sui comportamenti di sicurezza
- Stimolare il pensiero scientifico
- Promuovere la lettura come strumento di conoscenza



IL CAMBIAMENTO CLIMATICO **Capire il presente per proteggere il futuro**

MOSTRA (facoltativa) **Il clima che cambia**

IL PROGETTO

Un percorso educativo dedicato alla scoperta dei fenomeni naturali estremi che possono trasformarsi in disastri: tornado, tsunami, tempeste, fulmini, alluvioni e altri eventi legati alle forze della Terra. Il laboratorio si affianca

a una selezione di libri divulgativi dedicati ai fenomeni naturali, che accompagneranno i ragazzi nella comprensione scientifica di ciò che accade quando la natura manifesta la sua energia più potente. Un'esperienza che unisce scienza, lettura, osservazione e attività pratica.

MOSTRA (facoltativa) – Le forze della natura

Un percorso educativo dedicato alla comprensione del cambiamento climatico, delle sue cause e delle sue conseguenze sul nostro pianeta. Attraverso libri divulgativi, immagini, dati semplificati e attività pratiche, i ragazzi scopriranno cosa sta accadendo alla Terra e quali azioni possiamo mettere in campo per proteggere l'ambiente. Un laboratorio che unisce scienza, educazione civica e responsabilità personale.

Durante l'incontro introduttivo affronteremo:

- Che differenza c'è tra meteo e clima
- Cos'è l'effetto serra
- Perché la temperatura globale sta aumentando
- Lo scioglimento dei ghiacciai
- L'innalzamento dei mari
- Eventi meteorologici estremi sempre più frequenti
- Il ruolo delle attività umane (industrie, trasporti, deforestazione)

Utilizzeremo libri illustrati, mappe e immagini per rendere chiari concetti complessi in modo semplice e comprensibile.

Comprendere il fenomeno

Spiegheremo in modo accessibile:

- Il ciclo del carbonio
- Le emissioni di CO₂
- Le energie rinnovabili
- La differenza tra fonti fossili e fonti pulite
- L'importanza delle foreste

Per i più grandi verranno introdotti anche i concetti di sostenibilità e Agenda 2030.

LABORATORIO

“Diventiamo Custodi della Terra”

Dopo la parte teorica, i ragazzi lavoreranno in modo creativo e collaborativo. Attività possibili:

1. IL PIANETA PRIMA E DOPO

REALIZZAZIONE DI UN CARTELLONE O ELABORATO GRAFICO CHE RAPPRESENTI:

- La Terra in equilibrio
- La Terra colpita dal cambiamento climatico

2. LA MIA IMPRONTA ECOLOGICA

RIFLESSIONE GUIDATA SUI COMPORTAMENTI QUOTIDIANI:

- Come mi sposto?
- Quanta plastica uso?
- Spreco energia o acqua?

3. IDEE PER IL FUTURO

OGNI GRUPPO PROGETTERÀ:

- Una città sostenibile
- Una scuola "green"
- Una campagna di sensibilizzazione

4. MANIFESTO PER IL CLIMA

SCRITTURA COLLETTIVA DI UN BREVE MANIFESTO CON 5-10 AZIONI CONCRETE PER PROTEGGERE IL PIANETA.

DIFFERENZIAZIONE PER ETÀ

SCUOLA PRIMARIA

- Disegni e attività visive
- Semplici esempi concreti
- Racconto guidato

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Introduzione a dati e grafici
- Discussione guidata
- Elaborati più strutturati
- Breve ricerca guidata sui cambiamenti climatici



Obiettivi del laboratorio

- Comprendere cos'è il cambiamento climatico
- Conoscere le cause e le conseguenze
- Sviluppare senso di responsabilità ambientale
- Promuovere comportamenti sostenibili
- Stimolare spirito critico e collaborazione



ALLA SCOPERTA DELLA GEOLOGIA Rocce, minerali e fossili: la storia segreta della Terra

IL PROGETTO

Un viaggio nel tempo lungo milioni di anni per scoprire come si è formata la Terra e quali tracce del passato possiamo ancora osservare oggi. Durante il laboratorio porteremo veri fossili e minerali, che i ragazzi potranno osservare da vicino per imparare a riconoscerli e distinguerli. Un'esperienza concreta, scientifica e coinvolgente

che permette di "toccare con mano" la storia del nostro pianeta.

INTRODUZIONE – La Terra sotto i nostri piedi

Nella prima parte dell'incontro parleremo di:

- Cos'è la geologia
- La struttura della Terra (crosta, mantello, nucleo)
- Il ciclo delle rocce
- Come si formano i vulcani e le montagne
- Il lavoro del geologo

Spiegheremo in modo semplice la differenza tra:

- Rocce magmatiche
- Rocce sedimentarie
- Rocce metamorfiche

FOSSILI: TRACCE DI VITA ANTICA

I ragazzi osserveranno veri fossili e scopriranno:

- Che cos'è un fossile
- Come si forma
- Cosa ci racconta sugli ambienti del passato
- La differenza tra fossile animale e vegetale

Potranno vedere, ad esempio:

- Conchiglie fossilizzate
- Ammoniti
- Impronte o resti di organismi antichi

Impareranno che i fossili sono vere "pagine di pietra" che raccontano la storia della vita sulla Terra.

MINERALI: I TESORI DELLA TERRA

Durante l'attività pratica, i ragazzi analizzeranno diversi minerali per scoprirne:

- Colore
- Lucentezza
- Durezza
- Forma dei cristalli
- Peso

Impareranno che un minerale non è semplicemente una "pietra", ma una sostanza con caratteristiche precise.

LABORATORIO PRATICO

"Piccoli Geologi in Azione"

Attività previste:

1. OSSERVAZIONE GUIDATA

Con l'aiuto di schede di riconoscimento, i ragazzi analizzeranno fossili e minerali.

2. CLASSIFICAZIONE

Divisi in piccoli gruppi, proveranno a:

- Distinguere rocce e minerali
- Riconoscere un fossile
- Classificare i campioni osservati

3. DIARIO DEL GEOLOGO

Ogni partecipante compilerà una piccola scheda o realizzerà un disegno scientifico dell'oggetto osservato, annotando caratteristiche e ipotesi.

DIFFERENZIAMENTO PER ETÀ

SCUOLA PRIMARIA

- Osservazione guidata e disegno
- Linguaggio semplice e attività manipolative

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Uso di termini specifici (sedimentazione, cristallizzazione, erosione...)
- Approfondimento sul tempo geologico
- Introduzione alla scala dei tempi della Terra

Obiettivi del laboratorio

- **Comprendere cos'è la geologia**
- **Distinguere rocce, minerali e fossili**
- **Sviluppare capacità di osservazione scientifica**
- **Stimolare curiosità verso le scienze naturali**
- **Imparare a classificare e descrivere oggetti naturali**



RICONOSCI FIORI E FOGLIE Laboratorio di botanica e osservazione della natura

I L PROGETTO

Un laboratorio per imparare a osservare la natura con occhi attenti e curiosi.

Attraverso l'osservazione diretta di fiori e foglie veri, i ragazzi scopriranno come riconoscere le piante, distinguere le forme, capire le differenze tra specie e comprendere l'importanza della biodiversità.

Un'esperienza pratica che unisce scienza, esplorazione e creatività.

INTRODUZIONE - Come si riconosce una pianta?

Nella prima parte del laboratorio parleremo di:

- Le parti della pianta (radici, fusto, foglie, fiore)
- Le funzioni delle foglie
- La fotosintesi (spiegata in modo semplice)
- Le caratteristiche dei fiori (petali, pistillo, stami)
- Perché le piante sono fondamentali per la vita sulla Terra

Impareremo che per riconoscere una pianta bisogna osservare con attenzione:

- La forma della foglia
- Il bordo (liscio, dentellato...)
- Il colore
- Le nervature
- Il tipo di fiore

LABORATORIO PRATICO

“Piccoli botanici in azione”

I ragazzi lavoreranno con campioni di foglie e fiori raccolti in precedenza (o portati dall'insegnante).

Attività previste:

1. OSSERVAZIONE GUIDATA

Con lente di ingrandimento (se disponibile) analizzeranno:

- Forma
- Dimensione
- Struttura
- Profumo (per i fiori)

2. SCHEDA DI RICONOSCIMENTO

Ogni partecipante compilerà una piccola scheda scientifica con:

- Disegno della foglia o del fiore
- Descrizione delle caratteristiche
- Ipotesi sul tipo di pianta

3. CLASSIFICAZIONE

Divideremo le foglie in base a:

- Forma (ovale, lanceolata, palmata...)
- Bordo
- Tipo di nervatura

Per i più grandi si potrà introdurre l'uso di semplici chiavi dicotomiche.

ATTIVITÀ CREATIVA

- Realizzazione di un erbario illustrato
- Creazione di stampe con foglie (tecnica del frottage)
- Composizione artistica con elementi naturali
- Costruzione di una "Carta d'identità della pianta"

DIFFERENZIAMENTO PER ETÀ

SCUOLA PRIMARIA

- Attività più manipolative
- Disegni e classificazione semplice
- Racconto guidato

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Introduzione ai termini scientifici
- Maggiore attenzione alla classificazione
- Approfondimento sulla biodiversità e sugli ecosistemi



Obiettivi del laboratorio

- Imparare a osservare con metodo scientifico
- Riconoscere le principali caratteristiche di foglie e fiori
- Comprendere l'importanza delle piante nell'ecosistema
- Sviluppare attenzione e capacità di descrizione
- Promuovere rispetto per l'ambiente

IL MONDO DEGLI INSETTI

Mostra + Laboratorio creativo

“Disegna il tuo insetto”



IL PROGETTO

Un viaggio affascinante nel mondo degli insetti, piccoli ma fondamentali protagonisti degli ecosistemi. Attraverso immagini, libri illustrati e osservazioni guidate, i ragazzi scopriranno le caratteristiche principali degli insetti e il loro ruolo nella natura.

Il laboratorio si conclude con un'attività creativa: disegnare un insetto realistico o inventato, ispirandosi a ciò che si è imparato.

INTRODUZIONE – Chi sono gli insetti?

Nella prima parte del laboratorio parleremo di:

- Che cosa sono gli insetti
- Le parti del corpo (capo, torace, addome)
- Le sei zampe
- Le antenne
- Le ali (quando presenti)
- Il ciclo di vita (uovo, larva, pupa, adulto)

Osserveremo esempi comuni come:

- la coccinella
- l'ape
- la farfalla
- la cavalletta
- il coleottero

Spiegheremo anche il ruolo degli insetti:

- Impollinazione
- Decomposizione
- Catena alimentare
- Equilibrio degli ecosistemi

OSSERVAZIONE GUIDATA

Attraverso immagini ingrandite e, se possibile, modelli o teche illustrative, i ragazzi impareranno a osservare:

- La forma delle ali
- I colori e i mimetismi
- Le differenze tra insetti e altri piccoli animali (come ragni o millepiedi)

Per i più grandi si potrà parlare di:

- Metamorfosi completa e incompleta
- Biodiversità
- Insetti sociali (come le api)

LABORATORIO CREATIVO

“Disegna il tuo insetto”

Dopo la parte scientifica, i ragazzi diventeranno illustratori naturalistici!

Attività proposta:

1. DISEGNO REALISTICO

I partecipanti potranno scegliere un insetto osservato e disegnarlo cercando di rispettarne le caratteristiche:

- 6 zampe
- Corpo diviso in 3 parti
- Ali (se previste)
- Colori e dettagli

2. DISEGNO INVENTATO

Oppure potranno creare:

- Un insetto fantastico
- Un insetto “supereroe”
- Un insetto che vive in un ambiente speciale (deserto, foresta, città...)

Ogni insetto inventato dovrà comunque rispettare le regole base degli insetti.

3. CARTA D'IDENTITÀ DELL'INSETTO

Ogni disegno sarà accompagnato da:

- Nome dell'insetto
- Habitat
- Alimentazione
- Caratteristica speciale

DIFFERENZIAZIONE PER ETÀ

SCUOLA PRIMARIA

- Attività più manipolative
- Disegni e classificazione semplice
- Racconto guidato

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Introduzione ai termini scientifici
- Maggiore attenzione alla classificazione
- Approfondimento sulla biodiversità e sugli ecosistemi

Obiettivi del laboratorio

- Conoscere le caratteristiche degli insetti
- Distinguere insetti da altri artropodi
- Comprendere il loro ruolo negli ecosistemi
- Sviluppare capacità di osservazione
- Stimolare creatività e immaginazione



e EDIZIONI
ASTRAGALO

**Edizioni Astragalo
è molto più di una casa editrice.
È una compagna di viaggio.**





EDIZIONI ASTRAGALO di GD Comunicazione

Via Romentino 56 - 28069 Trecate

Tel. +39 335 5642127

info@edizioniastragalo.it - www.edizioniastragalo.it

P.IVA 02202020034

