

## PROPOSTA PROGETTUALE

DENOMINAZIONE OPERATORE
Società Cooperativa Esedra

TITOLO LABORATORIO
<b>PAROLE IN VOLO</b> <i>Leggere, Scrivere, Sognare</i>

AMBITO SELEZIONATO
<b>Ambito 3: Arte e Creatività</b>

GRUPPO DI LAVORO PROFESSIONISTI/ESPERTI	AMBITO ESPERIENZA
Nome e Cognome	Francesca Marras
	Rossana Mureni

CARATTERISTICHE LABORATORIO	
N. STUDENTI	30
N ORE	I moduli e le attività proposte possono essere sia di 30 che di 60 ore
Professionisti coinvolti	2

STRUTTURA ORGANIZZATIVA
-------------------------



Il progetto "Parole in Volo" è promosso e realizzato dalla **Società Cooperativa Esedra** realtà radicata nel territorio sardo e attiva da quasi trent'anni nella progettazione e conduzione di attività educative, culturali e di promozione del territorio rivolte a bambini, ragazzi e scuole. La gestione operativa del progetto è affidata a un **coordinatore di progetto**, responsabile della pianificazione, del raccordo con le istituzioni scolastiche e del monitoraggio delle attività, individuata nella figura del rappresentante legale. Le azioni laboratoriali sono condotte da **operatori specializzati** in educazione alla lettura, scrittura creativa, e tecnici dei servizi educativi, con esperienza pluridecennale nell'abito delle attività didattiche e laboratoriali. La società, inoltre opera nel **campo del turismo culturale e ambientale**, offrendo una serie di servizi che consentano ai visitatori di fare esperienza dell'affascinante realtà sarda. Gestisce a Macomer i **siti archeologici** di Tamuli, Filigosa, i Nuraghi Santa Barbara e Succuronis, oltre che il Museo etnografico Le Arti Antiche e il rifugio montano di Su Cantareddu. Si occupa della creazione di itinerari turistici, percorsi tematici, eventi; organizza escursioni, tour, trekking, di vari livelli di difficoltà sia a piedi che in fuoristrada, ed itinerari di carattere folklorico culturale con pranzi e degustazioni di prodotti tipici locali; promuove e organizza gli itinerari del Trenino Verde per la tratta turistica Macomer-Bosa; Inoltre si occupa anche di servizi alla persona, quali prenotazioni alberghiere, trasporti, accoglienza e assistenza nei porti e aeroporti, noleggio auto, mountain bike e e-bike.

## DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE DELLE ATTIVITÀ

### "Parole in Volo – Leggere, Scrivere, Sognare".

Laboratorio di Lettura e Scrittura Creativa per la Scuola Primaria e Secondaria di I Grado

Il laboratorio "Parole in Volo" nasce dall'esperienza pluriennale nella conduzione di attività educative rivolte a bambini e ragazzi e si propone come risposta concreta agli obiettivi dell'Avviso LAB@Iscola per contrastare la dispersione scolastica, rafforzare la motivazione degli studenti, sviluppare competenze trasversali e promuovere la creatività individuale e collettiva.

In un'epoca dominata dai media digitali, il laboratorio valorizza il libro come strumento vivo, insostituibile e appassionante, non in contrapposizione al digitale ma in dialogo con esso: leggere, scrivere, raccontare e creare sono attività che "stanno bene" tanto sulla carta quanto sugli schermi.

L'approccio è radicalmente esperienziale e cooperativo: gli studenti non sono spettatori ma protagonisti attivi, chiamati a esplorare, sperimentare, creare e condividere. La metodologia laboratoriale – cuore del progetto – garantisce che ogni attività sia ancorata al "fare", al gioco creativo e alla collaborazione tra pari.

Il laboratorio si inserisce pienamente nell'Ambito 3 Arte e creatività, declinando le attività di "lettura e scrittura creativa", "approfondimenti letterari" e "poesia", con una forte integrazione di linguaggi visivi, digitali e multimediali (booktrailer, ebook, digital storytelling). L'obiettivo è stimolare il talento e la fantasia degli studenti, ampliarne le conoscenze e le abilità espressive attraverso un percorso progressivo, inclusivo e interdisciplinare. Si articola in:

#### Fase 1 – Ricerc-Azione: "Il Libro Questo Mondo" (8 ore)

Obiettivo: attivare la curiosità e mappare il rapporto degli studenti con la lettura, per costruire un percorso personalizzato e significativo.

#### Attività 1.1 – "Che libro sei?" (3 ore)

Attraverso un questionario di esplorazione iniziale e attività di ice-breaking creative, gli studenti raccontano il loro rapporto con i libri: cosa leggono, cosa li appassiona, cosa li spaventa. Si analizzano insieme i dati emersi per costruire la "carta d'identità del lettore" di ciascuno.



### **Attività 1.2 – “Scrittori e autori cercasi!” (5 ore)**

Un’indagine cooperativa per scoprire come nasce un libro: chi è lo scrittore, come nascono le idee, come si trasformano in parole e storie. Possibilità di incontro con un autore locale (in presenza o da remoto). Gli studenti sperimentano le prime tecniche di ideazione narrativa attraverso mappe mentali, brainstorming e giochi di associazione.

### **Fase 2 – Sperimentazione: “Leggendo a Piccoli Passi” (14 ore)**

Obiettivo: sperimentare in modo diretto, multisensoriale e cooperativo il mondo della lettura e della scrittura, usando anche strumenti digitali.

#### **Attività 2.1 – Letture animate e rielaborazione creativa (6 ore)**

Laboratorio del “fare”: letture animate ad alta voce in un clima informale di gioco, sorpresa e scoperta. Seguono momenti di riflessione guidata e rielaborazione del testo letto in chiave creativa attraverso tecniche narrative, visive e multimediali (disegno, collage digitale, fumetto). Ogni studente passa da lettore a co-autore.

#### **Attività 2.2 – “Caccia al Libro”: la caccia al tesoro letteraria (8 ore)**

Una caccia al tesoro letteraria divisa in tappe con indizi, rebus, anagrammi e QR code che rimandano a brani e personaggi letterari. Al termine della caccia, gli studenti raccolgono i propri indizi e li usano come spunti per scrivere un racconto collettivo, dando libero sfogo alla fantasia.

### **Fase 3 – Creazione: “Parole in Volo” (8 ore)**

Obiettivo: produrre elaborati creativi originali che dimostrino le competenze acquisite e che possano essere condivisi con la comunità scolastica e familiare.

#### **Attività 3.1 – Laboratorio di scrittura creativa (4 ore)**

Gli studenti scrivono individualmente o in piccoli gruppi il proprio racconto o testo poetico, partendo dalle esperienze delle fasi precedenti. L’operatore guida il gruppo con tecniche di scrittura creativa (incipit, climax, personaggi, ambientazione) e tecniche narrative ispirate a metodi consolidati (Rodari, scrittura automatica, il “se” creativo).

#### **Attività 3.2 – Digital Storytelling: creare il proprio BookTrailer (4 ore)**

Laboratorio di web tools per la creazione di un breve booktrailer video – presentazione multimediale del libro o racconto prodotto – che promuova la lettura come un trailer cinematografico promuove un film. Gli studenti utilizzano app e strumenti digitali (Canva, Adobe Express, CapCut o equivalenti open source) per montare immagini, testi e audio. Il prodotto finale viene condiviso sulla piattaforma scolastica o presentato in una piccola “festa dei libri” conclusiva.

#### **Attività 3.4 “Una Montagna di Libri” (8 ore)**



Lettura nella natura: una o più uscite in ambienti naturali del territorio sardo (parchi, siti costieri, zone agropastorali), durante le quali la lettura si intreccia con il cammino, l'osservazione e la scoperta. Accompagnati da libri selezionati in base all'età e ai temi del percorso, gli studenti sperimentano nuovi modi di incontrare la letteratura, scoprendo come natura e parole possano fondersi in un'unica emozione. Le uscite includono momenti di lettura condivisa, scrittura "sul campo" (diari, haiku, descrizioni) e riflessione collettiva.

### **Attività 3.5 – “La Carta che Rive” (10 ore)**

Laboratorio di produzione artigianale del libro: gli studenti imparano a creare fogli di carta riciclata, sperimentando l'importanza del riciclo e della sostenibilità. Con la carta prodotta, realizzano fisicamente il proprio libro: scrivono e illustrano le storie create nelle fasi precedenti, le rilegano con tecniche artigianali semplici (brossura, punto giapponese). Il processo di fare-il-libro con le proprie mani trasforma la scrittura in esperienza tangibile e genera un forte senso di autoefficacia e orgoglio creativo. In alternativa o in aggiunta, si introduce l'ebook come valida forma digitale del libro cartaceo.

### **Attività 3.6 “Io Racconto la Sardegna” (12 ore)**

Laboratorio di scrittura creativa con radici nel territorio: gli studenti esplorano il patrimonio culturale, storico, linguistico e naturale della Sardegna come fonte di ispirazione narrativa. Si esplorano leggende, racconti orali, personaggi storici e luoghi simbolici dell'isola, intrecciandoli con la fantasia e con tecniche narrative moderne. Il laboratorio include attività di ricerca cooperativa, storytelling visivo e produzione di un ebook o di un piccolo albo illustrato digitale che racconta la Sardegna con gli occhi dei ragazzi. Il prodotto finale viene presentato alla comunità scolastica durante un evento conclusivo aperto alle famiglie.

## **OBIETTIVI, PUNTI DI FORZA E RISULTATI**

**Obiettivo Generale:** Favorire nei bambini e nei ragazzi delle scuole sarde lo sviluppo dell'amore per la lettura e la scrittura come strumenti primari di crescita personale, culturale e sociale, contribuendo a prevenire la dispersione scolastica e a promuovere l'inclusione, l'autostima e le competenze interdisciplinari attraverso metodologie laboratoriali innovative, cooperative e digitalmente integrate.

### **Obiettivi Specifici**

- ▶ Rafforzare la motivazione e la partecipazione attiva degli studenti attraverso attività esperienziali, creative e ludiche.
- ▶ Sviluppare competenze di lettura critica e scrittura creativa, migliorando le capacità espressive orali e scritte.
- ▶ Potenziare le competenze digitali degli studenti mediante l'uso responsabile di strumenti multimediali per la produzione e la promozione del libro.
- ▶ Favorire l'inclusione e il benessere scolastico, con particolare attenzione agli studenti a rischio di dispersione o con fragilità.
- ▶ Promuovere la didattica cooperativa, il rispetto dei punti di vista altrui e lo sviluppo dello spirito critico.
- ▶ Avvicinare le nuove generazioni alla cultura del libro nelle sue forme cartacee e digitali, valorizzando il patrimonio letterario e culturale del territorio sardo.
- ▶ Stimolare il pensiero divergente, la creatività e l'autonomia di espressione come competenze trasversali spendibili in ogni ambito disciplinare.

### **Risultati Attesi:**



- ▶ Miglioramento delle capacità di lettura, comprensione e analisi del testo scritto.
- ▶ Sviluppo delle abilità di scrittura creativa, narrativa e poetica.
- ▶ Potenziamento delle competenze di comunicazione orale e multimodale.
- ▶ Acquisizione di competenze digitali per la produzione e condivisione di contenuti multimediali.
- ▶ Rafforzamento dell'autostima, dell'autonomia espressiva e del senso di autoefficacia.
- ▶ Sviluppo della capacità di lavorare in gruppo, ascoltare gli altri e gestire il conflitto costruttivo.
- ▶ Avvicinamento alla cultura del libro e della lettura come abitudine di vita.

**Punti di forza:**

- ▶ Solidità metodologica. L'approccio è interamente laboratoriale e esperienziale: gli studenti sono protagonisti attivi, non spettatori passivi. Questo lo distingue da una didattica tradizionale e lo rende più efficace sul piano della motivazione e dell'apprendimento.
- ▶ Flessibilità e modularità. La struttura in due moduli (30 e 60 ore) permette alle scuole di scegliere il percorso più adatto alle proprie esigenze e risorse, abbassando la soglia di accesso al progetto.
- ▶ Inclusività reale. Ogni attività è progettata per essere accessibile a studenti con BES, DSA e fragilità sociali, non come adattamento secondario ma come caratteristica strutturale del percorso.
- ▶ Prodotti concreti e visibili. Il progetto genera prodotti tangibili — booktrailer, libri artigianali, ebook, eventi pubblici — che restituiscono agli studenti un senso autentico di autoefficacia e orgoglio creativo.
- ▶ Integrazione tra analogico e digitale. Il dialogo tra carta e strumenti digitali è equilibrato e consapevole: il digitale potenzia l'espressività senza sostituire la lettura e la scrittura tradizionale.

## STRUMENTAZIONE DA UTILIZZARE

### Strumenti digitali

PC o tablet per ciascun gruppo di lavoro, connessione internet, videoproiettore e schermo per le presentazioni collettive. Per le attività di digital storytelling e produzione dei booktrailer si utilizzano app e piattaforme creative come Canva, Adobe Express, CapCut o equivalenti open source. Per la realizzazione degli ebook si impiegano strumenti di editoria digitale accessibili e intuitivi.

### Materiali analogici e di laboratorio

Libri selezionati in base all'età e ai temi del percorso, materiale di cancelleria per le attività di scrittura e illustrazione, materiali per il collage e il disegno creativo. Per il Modulo B sono necessari materiali specifici per la produzione artigianale del libro: carta da riciclo, vasche per la produzione della carta, aghi, fili e strumenti per la rilegatura artigianale (brossura e punto giapponese).

### Strumenti per la valutazione

Questionari strutturati per la valutazione iniziale e finale, schede di monitoraggio in itinere e griglie di osservazione per gli operatori.

## CONTINUITA' CON ESPERIENZE LABORATORIALI EXTRAC. PRECEDENTI

Nessuna, il laboratorio è nuovo e completo, senza necessariamente avere svolto attività precedenti



LUOGO E DATA

Macomer 10/03/2026

Il Legale Rappresentante

---

(Firmato digitalmente)

