

STORIE PER GIOCO 2012 - 2013
X edizione gara lettura via internet

Una gara di lettura è un torneo a squadre per giovani lettori. Si tratta di un gioco che presuppone la lettura di un certo numero di libri (nel nostro caso cinquanta) presentati in una bibliografia che vuole essere una scelta ragionata secondo criteri di qualità e di varietà. Il gioco diventa un pretesto per proporre ai ragazzi modalità di lettura legate ai principi del piacere e del divertimento.

I giochi (cruciverba, anagrammi, rebus, enigmi etc.) potranno essere risolti solo conoscendo le storie narrate nei libri. Il punteggio viene assegnato in base ad ogni gioco correttamente risolto (complessivamente o solo in parte).

Le classi meglio classificate (nel numero stabilito insindacabilmente dagli organizzatori, in base ai punteggi ottenuti dalle squadre e all'andamento della gara) al termine della prima fase che si gioca on-line su un apposito sito internet si sfideranno in una finale "faccia a faccia" presso la sede del Sistema bibliotecario a Chiari.

Partecipanti e iscrizioni. Partecipano le classi Quinte della Primaria e le Prime della Secondaria di Primo Grado delle scuole, statali e paritarie, facenti parte i comuni della provincia di Brescia. Ogni classe partecipa come soggetto collettivo. Ogni classe deve scegliersi un "*nome di gara*" che comunicherà al momento dell'iscrizione. Poco prima della data d'inizio della gara ad ogni classe verrà comunicato un identificativo e una password per visualizzare on-line le pagine con i giochi.

Attenzione: le scuole facenti parte del territorio del Sistema Sud Ovest Bresciano (Comuni aderenti: Berlingo, Castegnato, Castelvovati, Castel Mella, Castrezzato, Cazzago San Martino, Cellatica, Chiari, Coccaglio, Comezzano Cizzago, Gussago, Lograto, Maclodio, Ospitaletto, Passirano, Roccafranca, Rodengo Saiano, Roncadelle, Rovato, Rudiano, Torbole Casaglia, Travagliato, Trenzano, Urago d'Oglio) non devono sostenere alcun costo per la partecipazione a Storie per gioco, mentre quelle che non fanno parte dei Comuni del Sistema devono versare la quota di 100,00 euro a classe-squadra.

Pagamento della quota di iscrizione. Il versamento della quota di iscrizione dovrà essere effettuato entro venerdì 7 dicembre, a favore dell'Istituto Bancario Unicredit Spa;

codice IBAN: IT29 F 02008 54341 000006507271.

Modalità di gioco. I giochi proposti sono illustrati in una pagina web che contiene campi standard in cui inserire le risposte e un link per inviare le soluzioni. Non è necessario avere a disposizione un computer sempre connesso a internet, basta che lo sia nella fase di visualizzazione delle prove e per l'invio delle soluzioni.

Ogni gioco proposto ha durata settimanale:

- lunedì: pubblicazione del gioco della settimana;
- lunedì successivo: è fissato alle ore 12.00 il termine ultimo per l'invio della soluzione alla prova della settimana (ogni ritardo comporterà la decurtazione di punti in classifica);
- lunedì successivo: pubblicazione della soluzione al gioco e aggiornamento della classifica generale.

Tempistiche

26 ottobre: è il termine per presentare le richieste di iscrizione (vedi scheda di iscrizione allegata). Le richieste potranno pervenire via e-mail all'indirizzo info@sistemasudovestbresciano.it (ogni squadra dovrà accertarsi dell'avvenuta ricezione da parte del Sistema della e-mail, verificando il recapito del messaggio di conferma) oppure tramite posta ordinaria, non saranno accettate le schede pervenute via fax.

Ogni classe deve disporre di un proprio indirizzo e-mail; a questo indirizzo verranno comunicati il codice identificativo e la password per potere giocare.

19 novembre: pubblicazione della bibliografia di riferimento, potrà essere consultata sulle pagine appositamente destinate alla gara all'interno del sito del Sistema bibliotecario www.sistemasudovestbresciano.it insieme con la presentazione e al regolamento.

La gara prenderà il via *lunedì 21 gennaio 2013* e prevede la realizzazione, nella prima fase, di sei giochi che si svilupperanno su sei settimane (probabilmente con una settimana di pausa a metà gara). La finale verrà disputata indicativamente verso la metà di aprile.

Le squadre partecipanti hanno due mesi di tempo dal momento della comunicazione dei titoli a quello dell'avvio della gara, e potranno sfruttare il periodo delle vacanze di Natale per le letture.

Impegno richiesto. La lettura dei libri da parte dei ragazzi non dovrà essere necessariamente conclusa entro la data di inizio dei giochi, poiché questi verranno graduati in modo che durante le prime prove non sarà necessario avere letto tutti i libri (ad esempio almeno per il primo gioco sarà sufficiente la conoscenza della sola bibliografia).

La bibliografia non supererà complessivamente i 50 titoli, saranno libri gradevoli, appassionanti e, per tenere conto delle diverse capacità di lettura, alcuni libri saranno particolarmente accessibili (sia per quanto concerne il numero di pagine sia per quanto riguarda il grado di presunta "difficoltà" dei testi).

I volumi, dove possibile, verranno messi a disposizione dalle biblioteche ma, soprattutto nei comuni in cui le squadre partecipanti saranno molte, è possibile che sia la scuola stessa a dover provvedere all'acquisto dei libri per fare partecipare più squadre, o comunque consigliarne l'acquisto ai genitori (ogni squadra che intenda partecipare è bene che si accordi con il proprio bibliotecario).

Al termine della gara ogni ragazzo partecipante è invitato a compilare il questionario on-line dove gli viene chiesto un bilancio dell'esperienza (tramite domande a risposta multipla), quali i libri preferiti e i consigli che si sente di dare agli organizzatori.

Obiettivi e motivazioni. Scopo principale della gara è giocare con i libri, facendo leva sulla "competitività" (quella sana e motivante) per invogliare i ragazzi a leggere, confidando nel potere di attrazione dei libri per dare continuità allo stimolo proposto.

Un altro elemento caratterizzante che può motivare gli insegnanti a sperimentare questa forma di promozione della lettura, è la possibilità di offrire una prima presa di "contatto" con alcuni strumenti informatici.