

Biblioteca Universitaria di Genova

Offerta didattica 2021-2022

Tutte le attività didattiche proposte sono gratuite e pensate per poter essere svolte anche a distanza, fornendo materiale di supporto alla attività in classe o a casa.

Per informazioni:

Mariangela Bruno

mariangela.bruno@beniculturali.it

bu-ge.eventiculturali@beniculturali.it

Alla scoperta del libro antico

Attraverso la descrizione di alcuni volumi della Biblioteca Universitaria di Genova si avvicineranno i bambini e i ragazzi alla scoperta e alla conoscenza del libro a stampa antico.

L'incontro consentirà ai partecipanti di comprendere l'anatomia dei testi a stampa del passato, i materiali che li compongono, gli strumenti e le maestranze impegnati nella loro realizzazione.

Attraverso un gioco finale a squadre i bambini/ragazzi si sfideranno per stabilire chi siano tra loro il maggiore esperto del libro antico!

info utili

durata: 2/3h; max 20 partecipanti; **referente:** Mariangela Bruno; **periodo:** tutto l'anno su prenotazione; **target:** Scuola primaria e secondaria di I e II grado.

Si fa presto a dire lettere...

Cosa sono le lettere filigranate e quelle parlanti? Cosa rappresentano? Ecco una attività che racconta una parte caratterizzante il libro antico. Attraverso un incontro-laboratorio i bambini/ragazzi saranno introdotti alla conoscenza delle lettere filigranate e di quelle parlanti, imparando a individuare le diverse parti che le connotano. L'incontro prevede una parte introduttiva e descrittiva, in un secondo momento laboratoriale i partecipanti potranno creare la loro personale lettera filigranata/parlante.

info utili

durata: 2/3h; max 20 partecipanti; **referente:** Mariangela Bruno; **periodo:** tutto l'anno su prenotazione; **target:** Scuola primaria e secondaria di I e II grado.

All'insegna del pavone

Scopriamo insieme lo zoo di carta che popola le pagine del libro antico. Gatti, pavoni, cani e leoni sono solo alcuni degli animali usati come marche tipografiche nei libri antichi per veicolare dei messaggi. Ma cosa è una marca tipografica? E quali sono questi messaggi? Per scoprirlo basta partecipare all'incontro-laboratorio organizzato dalla Biblioteca Universitaria di Genova.

info utili

durata: 2/3h; max 20 partecipanti; **referente:** Mariangela Bruno; **periodo:** tutto l'anno su prenotazione; **target:** Scuola primaria e secondaria di I e II grado.

Bibliotecario per un giorno!

Come funziona una biblioteca? Quali sono le figure professionali che vi lavorano? Un'esperienza unica che avvicina i partecipanti a vivere la biblioteca dietro le quinte, e li aiuta ad acquisire le conoscenze e gli strumenti per progettare e organizzare una biblioteca di classe e una biblioteca personale.

info utili

durata: 2/3h; max 20 partecipanti; **referente:** Mariangela Bruno; **periodo:** tutto l'anno su prenotazione; **target:** Scuola primaria e secondaria di I e II grado.

Crea il tuo libro d'artista!

Il libro d'artista si è affermato nel corso del Novecento con le avanguardie artistiche: è stato il fondatore del movimento Futurista, Filippo Tommaso Marinetti, a rivoluzionare le forme e i materiali del libro tradizionale trasformandolo di fatto in un oggetto d'arte. Dopo un primo momento introduttivo i bambini/ ragazzi saranno guidati a creare e a comporre un loro libro d'artista, fatto di storie raccontate per immagini, attraverso parole o lettere, adoperando diversi materiali.

info utili

durata: 2/3h; max 20 partecipanti; **referente:** Mariangela Bruno; **periodo:** tutto l'anno su prenotazione; **target:** Scuola primaria e secondaria di I e II grado.

“Perché ci vuole orecchio!”

Fumetti e poesia sono due modi di raccontare storie che hanno in comune le parole, non solo per il loro significato. Bisogna infatti prestare attenzione anche a come sono scritte – segno grafico - e a come sono dette – sonorità -. Nel Novecento la poesia e l'arte del fumetto hanno esplorato il modo in cui la grafica può restituire un'idea e far rivivere nel nostro orecchio i suoni del linguaggio.

In questo incontro-laboratorio cercheremo di capire come il segno grafico e tipografico siano in grado di esprimere e comunicare i suoni della lingua e del mondo, la loro intensità, la loro qualità, i sentimenti e le emozioni. Tutto questo senza trascurare la sperimentazione sul campo, mettendosi in gioco.

info utili

durata: è possibile concordare più incontri, ciascuno di 2/3h; max 20 partecipanti; **referente:** Alberto Nocerino; **periodo:** tutto l'anno su prenotazione; **target:** Scuola primaria e secondaria di I e II grado.