COMUNE DI SESTO FIORENTINO

BIBLIOTECA ERNESTO RAGIONIERI

COMUNE DI SESTO FIORENTINO

BIBLIOTECA ERNESTO RAGIONIERI

# ALLEGATO B

## SCHEDA PROGETTO
## "Leggere, che piacere!" - a.s. 2024/2025

(Si ricorda che la presente scheda sarà utilizzata per la diffusione del progetto nelle scuole.)

**TITOLO DEL PROGETTO: CERVELLI IN FUGA dalla Escape Room!!**

**DESTINATARI:** Secondaria di 1°grado

**LUOGO DI SVOLGIMENTO: Biblioteca Ernesto Ragionieri (Sesto Fiorentino)**

**SOGGETTO PROPONENTE: Associazione Culturale Teatrolà**

COMUNE DI SESTO FIORENTINO
Comune di Sesto Fiorentino
Protocollo N.0052246/2024 del 11/07/2024
E

**DESCRIZIONE DEL PROGETTO** (massimo 1500 caratteri)

Un'***escape room***, o **gioco di fuga dal vivo**, è un gioco di logica che si vive in prima persona nel quale i partecipanti, una volta rinchiusi in una stanza, devono cercare una via d'uscita utilizzando ogni elemento della struttura, cercando codici e indizi al fine di risolvere gli enigmi,rompicapo e indovinelli che si susseguono. Per poter completare con successo il gioco, i partecipanti devono collaborare tra loro per trovare la soluzione che li porterà alla via di fuga, tutto entro un limite di tempo prestabilito, di solito 60 minuti. I concorrenti saranno divisi in gruppi e verranno “rinchiusi” in stanze della biblioteca dentro le quali troveranno indizi per risolvere gli enigmi letterari e non. Dopo aver risolto gli indovinelli devono passare alle altre stanze fino ad arrivare all'indizio finale.
L'obiettivo dell'avventura è quello di far vivere in prima persona un'avventura che stimola la mente, l’intuito, la logica. La collaborazione tra tutti i partecipanti è un fattore indispensabile per risolvere gli enigmi e completare con successo il gioco.

**OBIETTIVI** (massimo 600 caratteri)

Gli obiettivi principali sono quelli di:
far conoscere i luoghi della biblioteca e quello che raccoglie al suo interno.
Fare nascere la curiosità su libri e culture attraverso il gioco.
Creare un gruppo che lavora insieme per uno scopo.
Usare il metodo pedagogico dell'apprendimento basato sui problemi e centrato

sullo studente che utilizza l'analisi di un dato problema quale scenario di partenza per l'acquisizione di nuove conoscenze.In particolare, i partecipanti vengono incoraggiati attivamente al ragionamento e alla risoluzione del problema attingendo in modo autonomo a tutte le fonti informative necessarie a tale scopo presenti in biblioteca.

**DESCRIZIONE DELLE FASI DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ** (massimo 600 caratteri)

I primi minuti sono dedicati alla conoscenza e la spiegazione del regolamento. Si passa poi alla divisione in squadre e la consegna di materiale utile per risolvere gli enigmi. I gruppi di concorrenti vengono poi indirizzati verso le loro stanze dove avranno 15 minuti per risolvere il primo enigma composto da numeri e lettere. Dovranno cercare tra i libri, giochi in scatola o i cd o i dvd e usare la propria arguzia. Passeranno alle stanze successive fino alla libertà data dalla risoluzione dei 4 enigmi. Dovranno poi risolvere un enigma su quale chiave apra la cassetta del premio.

**DESCRIZIONE DI ELEMENTI E CONTENUTI DEL PROGETTO MODULABILI IN BASE AL TARGET** *(indicare le specifiche caratteristiche del progetto che variano in base all'età degli alunni)*
(massimo 1200 caratteri)

I giovani dovranno cercare di usare tutte le loro conoscenze e cercare nei libri e nel materiale presente in biblioteca le risposte.
Gli enigmi saranno tarati e centrati sul percorso di studi e l'età degli studenti in accordo con gli insegnanti.

**BREVE PRESENTAZIONE DEL SOGGETTO PROPONENTE** (massimo 1200 caratteri)

L'Associazione Culturale Teatrolà nasce nel 2005 con il desiderio di produrre avvenimenti, film, spettacoli e animazioni per tutti i pubblici, sia bambini che adulti.
Artisti italiani e stranieri insieme per divertire e fare pensare la gente su dei soggetti diversi: la tolleranza e la diversità, l'amicizia e l'amore, il rispetto e l'apertura dello spirito.

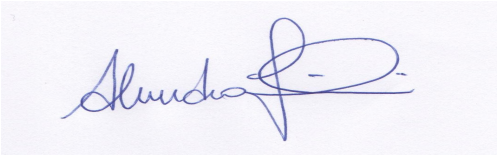
Negli anni l'associazione ha lavorato per le pubbliche amministrazioni della città metropolitana di Firenze e altre province italiane, con spettacoli, corsi di teatro nelle scuole e negli istituto di lingue per stranieri.

Teatrolà collabora con la Biblioteca Ragionieri da molti anni con attività di animazione con spettacoli di marionette e letture animate per stimolare l'interesse per la lettura anche attraverso una caccia al tesoro in biblioteca e altri eventi legati al mondo dei libri come spettacoli e radiodrammi.

| **REFERENTE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE** |
| --- |
| *(I dati inseriti in questo campo potranno essere usati dagli insegnanti per contattare il referente ed avere chiarimenti sul progetto)*<br>*NOME Alessandro*<br>*COGNOME Grisolini*<br>*TELEFONO 3470711671*<br>*MAIL alegriso@hotmail.com* |
| |

Data 10 Luglio 2024

Firma



_____