



Comune di
Milano



Report Plenaria CdMRR 7

Palazzo Marino

26.03.2024

Presenti

Municipio 7: Silvia Fossati, Presidente Municipio 7; Erica Soana, Assessora alla scuola, politiche giovanili, partecipazione, politiche ambientali, arredo urbano.

ABCittà: Valentina Scalzo, facilitatrice

SCUOLE		ELENCO CONSIGLIERI
<u>Betlem</u>	<u>Primaria</u>	Samuele Giada Sophie Mattia Ginevra Marta
<u>IC Madre Bucchi</u>	<u>Primaria/Secondaria</u>	Vittoria Elena Federico Cesare Giulia Matteo Alessandro Melissa Giacomo
<u>IC Umberto Eco</u>	<u>Secondaria</u>	Vittoria Giacomo Maria Ludovico Niccolò Thomas Asia Federica Nicolo Matteo Gemma Maria Luisa Tommaso Merlia Giulia Leonardo Bianca Andrea Stefano

Odg

- 1) Benvenuto e condivisione punto della situazione
- 2) Lavoro a gruppi sui diversi output
- 3) Restituzione del lavoro

1. Benvenuto e condivisione punto della situazione

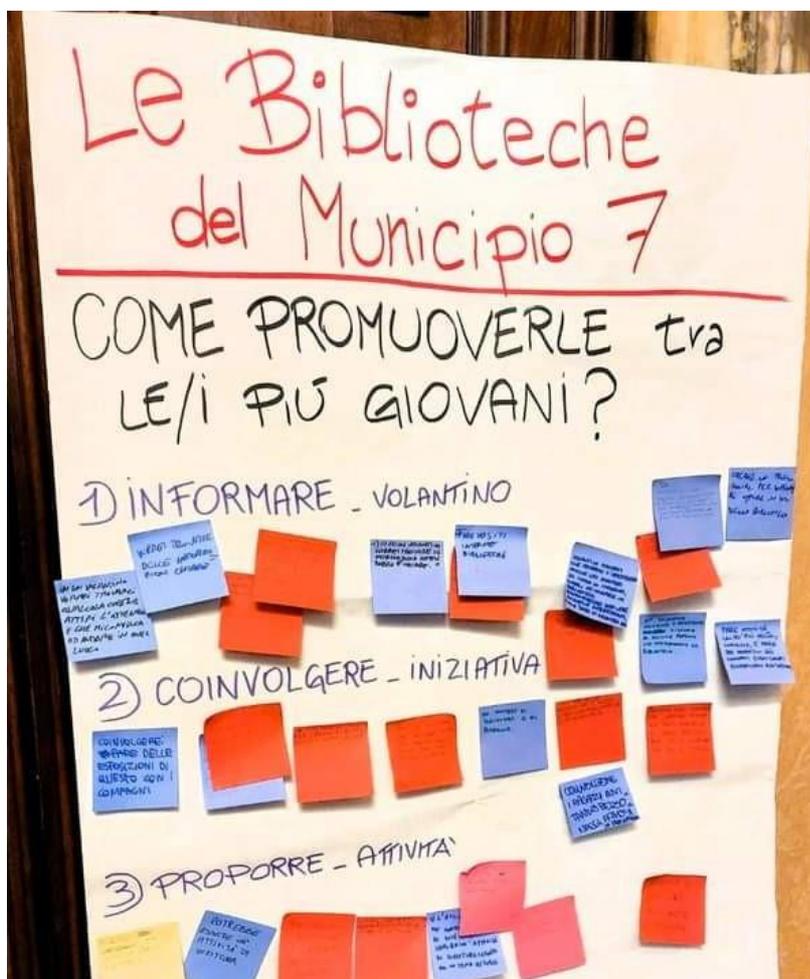
All'arrivo nella Sala Gialla di Palazzo Marino, i consiglieri e le consigliere del Municipio 7 trovano un cartellone con riportato l'obiettivo del nostro oggetto di lavoro e le modalità con cui abbiamo scelto di attivarci:

INFORMARE, tramite il volantino/mappa;

COINVOLGERE, tramite l'iniziativa/contest;

PROPORRE, tramite le schede attività.

Chiediamo a tutte e tutti di scrivere su un post it come possiamo utilizzare questi tre metodi, cosa possiamo scrivere nel volantino? in che modo l'iniziativa può essere utile a coinvolgere i coetanei? Quali attività possiamo proporre ai bibliotecari?



Ripercorriamo insieme brevemente i passi precedenti e condividiamo le idee scritte sul cartellone, per prepararci al lavoro in gruppi.

INFORMARE - Volantino

Vorrei trovare delle informazioni chiare.

Scritte chiare, coinvolgenti, anche colorate.

Scritte grandi, colori, immagini, slogan interessanti.

Informazioni attendibili e chiare.

Colori che attirano l'attenzione dei ragazzi, iniziative interessanti come spazi di incontro, laboratori.

Scritte grandi, colori accesi, immagini significative.

Potremmo appenderli in posti dove si possono notare.

Colorato e divertente, disegnato da alcune persone che frequentano la biblioteca.

Da distribuire fuori dalla scuola.

COINVOLGERE – Iniziativa

Usare i profili social per diffonderla.

Invitare personaggi famosi in biblioteca.

Trovare delle promozioni e alcuni libri che piacciono in quel momento.

Contest di scrittura o disegno.

Esporre i lavori con i compagni.

Fare una pubblicità sul sito delle biblioteche.

Gara di disegno, scrittura su un tema di attualità.

PROPORRE - Attività

Attività un po' più tecnologiche.

Mettere degli schermi con cartoni o film che raccontano di un libro per chi non legge o è troppo piccolo.

Parlare di un libro con altre persone.

Lezioni di lettura.

Imparare ad usare il computer.

Creare un'area solo di gioco.

Piccolo quiz per capire se abbiamo veramente letto il libro.

2. Lavoro a gruppi sui diversi output

Ci dividiamo in gruppi per iniziare a lavorare sui singoli output.

a) **Volantino mappa** (Madre Bucchi): i consiglieri ricevono un cartellone e alcuni materiali utili per iniziare a confrontarsi su come realizzare il volantino (schede con informazioni sulle biblioteche rionali, condominiali e scolastiche, esempio di volantino mappa, foto delle biblioteche esplorate).

Chiediamo quali categorie vorrebbero inserire dal punto di vista dei ragazzi/e per rendere questi materiali interessante per i loro coetanei.

Nel cartellone principale possono sintetizzare le idee una volta condivise e concordate.

> Fronte:

- *mappa M7 con indicazione posizione biblioteche: le biblioteche saranno numerate e sul retro il loro numero corrisponderà alla stessa biblioteca, con le info utili per ciascuna.*
- *differenziare le biblioteche tra quelle rionali, condominiali e scolastiche (colore o simbolo).*
- *mettere dei Qrcode ai siti, per scoprire più info sulle biblioteche.*
- *segnare sulla mappa i vari servizi disponibili in biblioteca, con una legenda.*

> Retro:

- *informazioni utili (indirizzo, orari, accessibilità...)*
- *legenda sulle varie attività presenti nelle singole biblioteche*
- *specificare esempi di attività (laboratori, iniziative, giochi...)*
- *evidenziare anche se presenti degli spazi dedicati ai giovani e quali*
- *foto di attività e zone della biblioteca che offrono spazi utili per giocare e incontrarsi, anche all'aperto*
- *sottolineare le attività o cosa si può fare in biblioteca che non si può fare in casa (pianoforte, giochi da tavolo...) per convincere a venire in biblio*

b) Iniziativa #iovadoinbiblioperché (Monteverdi): consegniamo una scheda con la proposta di regolamento. Gli chiediamo di scrivere per ogni passaggio cosa gli convince e cosa no, cosa cambierebbero, in che modo risponderebbero loro a questa iniziativa.

Gli chiediamo di riassumere in un cartellone il regolamento aggiornato.

> passa nella biblioteca del Municipio 7 che preferisci, ritira il tuo adesivo #iovadoinbiblioperché e, se non ce l'hai già, fai la tessera!

> realizza un video di massimo 30secondi in cui fai vedere il tuo adesivo e racconti come preferisci (cantando, scrivendolo, disegnando) perché andare in biblioteca è bello, divertente, ci sono tante cose da fare e spazi da condividere.

> invia il video e una foto (collegata al video) via mail

> i consiglieri faranno una selezione delle 5 proposte più originali, che verranno esposte in biblioteca. La foto avrà il QR-code al video corrispondente.

> per partecipare devi avere più di 6 anni

> devi essere tesserato in biblioteca o se non hai la tessera puoi farla

> se vuoi realizzare il tuo video in biblioteca, ricordati di mettere il telefono in modalità silenziosa, usare un tono di voce non troppo alto, chiedere ai bibliotecari quali spazi puoi usare

Idee da cui puoi prendere spunto:

- aggiungi una musichetta di intro

- realizza il video direttamente in una delle biblioteche del Municipio 7

- *fai vedere i ragazzi che fanno diverse attività e quando si girano verso la telecamera hanno delle maschere di personaggi famosi che dicono “vieni in biblioteca anche tu!”*
- *oppure realizza un video cantando e ballando*
- *nel finale puoi aggiungere delle informazioni, frasi, o statistiche, che rappresentano i ragazzi in biblioteca*

c) **Gioco / schede attività** per le visite in biblioteca (Betlem e Stendhal): chiediamo al gruppo di immaginare insieme delle attività per le classi in visita in biblioteca, con l'obiettivo di far conoscere ed esplorare gli spazi disponibili. Forniamo degli esempi di attività esplorative (kit scuola aperta del CdMRR7, programmazione attività in biblioteca proposta a loro nelle settimane precedenti).

Proposta: Caccia al tesoro

Obiettivo: esplorare la biblioteca tramite la ricerca di indizi

Idee da cui prendere spunto: giungla, supereroi, fumetti, anime/manga, documentari, sport, argomenti di studio, animali, natura, musica, storia, divinità.

Durata: 45 min (se tante persone) / 1h (se poche persone)

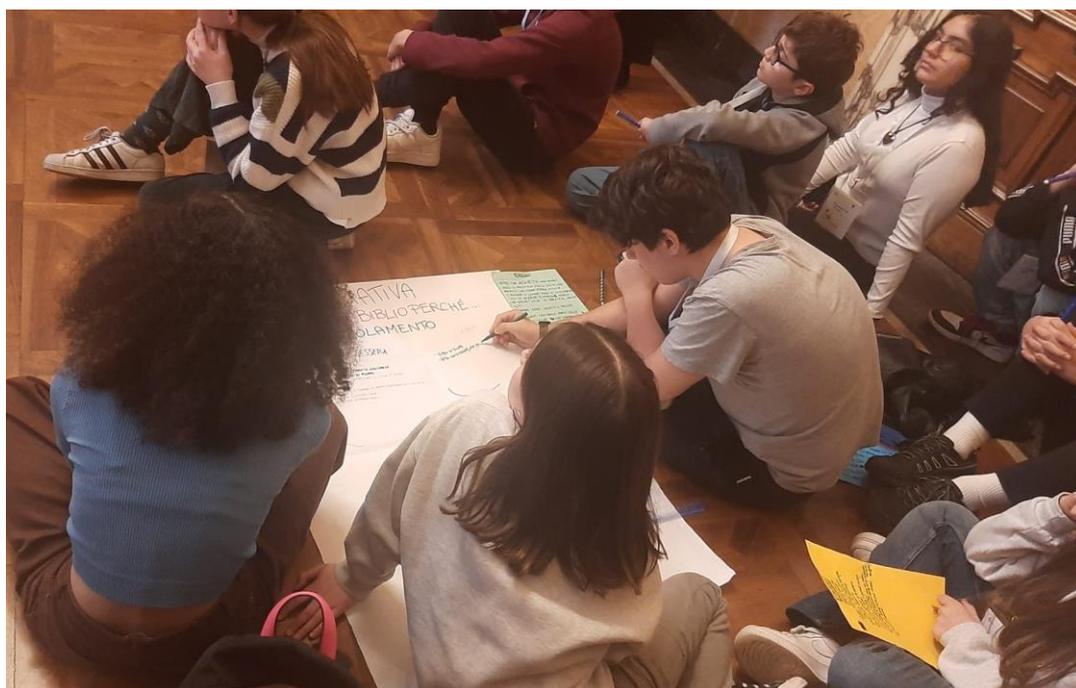
N° domande: 10 o 20 a seconda dello spazio disponibile e del numero di persone presenti

Luoghi per i nascondigli: tra gli scaffali e tra i libri, sotto le sedie e i tavoli, tra i giochi.

Gli indizi sono delle lettere che danno un codice, il codice porta ad una scatola segreta dove c'è il premio.

Premi per i vincitori: caramelle, giochi di società, libri, segnalibri, pass biblioteca.

Ci sono premi per tutti i partecipanti.



3) Restituzione del lavoro

Ci riuniamo tutti insieme per ascoltare i portavoce dei tre gruppi che ci raccontano il lavoro realizzato. Condividiamo tutte le idee proposte dai singoli gruppi e ne discutiamo, per approfondire eventuali dubbi, e concordiamo come procedere.



Sul padlet sono disponibili alcune immagini della plenaria e l'audio di riepilogo di quello che è stato fatto: <https://padlet.com/ABCittaPadlet/breakout-link/PkpngABEdY0VvD0B-e3JNXQEJPMaXErYO>

Info

Valentina Scalzo, facilitatrice ABCittà

valentina.scalzo@abcitta.org

333 6947703