

Bimestrale informativo per i più giovani
della BIBLIOTECA SUL MARE di ALASSIO

agosto-settembre 2022

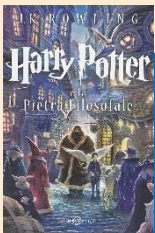
Chi non conosce Harry Potter
il maghetto più famoso al
mondo tra i teenager?

La sua creatrice J. K. Rowling
(ma il vero nome è solo Joanne
Rowling perché la K. è il suo
omaggio alla nonna Kathlenn) è
nata nel 1965 ed è inglese.

Grazie al ciclo di Harry Potter
è diventata famosa ovunque.

Ma Joanne è anche un persona
molto realistica, infatti dice:
*"Non abbiamo bisogno della
magia per cambiare il mondo:
abbiamo già dentro di noi tutto il
potere di cui abbiamo bisogno,
abbiamo il potere di immaginare
le cose migliori di quelle che
sono".* Più concreta di così...

La saga si compone di 7 libri
editi in dieci anni (1997-2007).



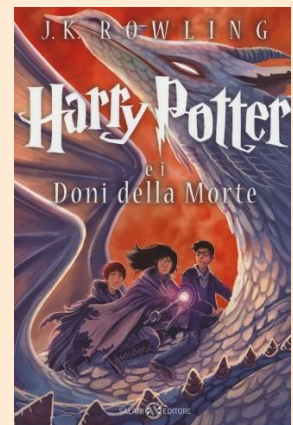
"Mr e Mrs Dursley, di Privet Drive numero 4, erano orgogliosi di poter affermare che erano perfettamente normali, e grazie tante. Erano le ultime persone al mondo da cui aspettarsi che avessero a che fare con cose strane o misteriose, perché sciocchezze del genere proprio non le approvavano". (1997), incipit di "Harry Potter e la pietra filosofale" di J. K. Rowling (1965)

Ha scritto poi alcune opere,
di seguito al suo successo, a
solo scopo benefico, ovvero
destinando il ricavato delle
vendite ad associazioni che
operano in favore dei bambini
più disagiati nel mondo.

In biblioteca puoi trovare i
libri del maghetto anche in
lingua originale (inglese) oltre
ad altre opere della Rowling
per un totale di 34 libri.

Ecco l'elenco ordinato della
intera saga di Harry Potter:

[1] *Harry Potter e la pietra filosofale*; [2] *Harry Potter e la camera dei segreti*; [3] *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*; [4] *Harry Potter e il calice di fuoco*; [5] *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*; [6] *Harry Potter e il principe mezzosangue*; [7] *Harry Potter e i Doni della Morte*



Una delle copertine dell'ultimo libro:
Harry Potter e i Doni della Morte

PARLIAMO DI CODING

Risolvere problemi "combinando"

Letteralmente **coding** significa «programmazione informatica» ed è una disciplina che ha come base il pensiero computazionale, cioè tutti quei processi mentali che mirano alla risoluzione di problemi combinando metodi caratteristici e strumenti intellettuali (come i giochi interattivi)



Programmazione informatica: è proprio questo il significato della parola inglese "coding".

Si potrebbe pensare che sia roba per informatici o grandi ingegneri. Nient'affatto, anzi il **coding** è anche per i bambini, a tal punto che potrebbe nel prossimo futuro diventare una materia scolastica.

Il **coding** può intendersi come una nuova lingua che permette di "dialogare" con il computer, assegnandogli compiti.

Si impara così ad usare la logica, attraverso soluzione di problemi sviluppando proprio il "pensiero computazionale", un processo logico-creativo che consente di scomporre un problema ampio in diverse parti, per affrontarlo più semplicemente un pezzetto alla volta, così da risolvere alla fine il problema generale.

Il **coding** consente ai bambini di risolvere problemi "da grandi" e diventare soggetti attivi della tecnologia. Vuoi sapere Come?

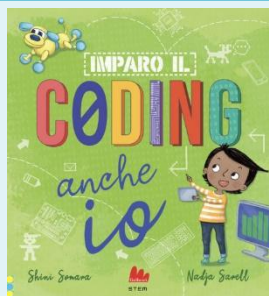
Per esempio creando storie e un piccolo videogioco in poco tempo. Insomma con giochi e video si impara a vincere le sfide e a risolvere i problemi, **ragionando** sulla migliore soluzione possibile.

Si può fare con ogni device (pc, tablet, ecc.) partendo da uno di questi siti per iniziare: Code, Scratch, Scratch jr.

Si possono anche seguire corsi gratuiti online con siti come Codeacademy, Provacì.

In Biblioteca sull'argomento puoi trovare:

Imparo il coding anche io / S. Somara (Gallucci, 2022)



Luca è molto curioso e si fa tante domande. Che cos'è un algoritmo? Si può insegnare a un robot come portare a spasso un cane? Con una affascinante lezione sul coding Luca scoprirà tante interessanti novità.

Informatica in un click / M. Hirtzig (Ed. Scienza, 2021)



Un primo passo semplice, illustrato e colorato al mondo informatico. Indaga come funzionano gli oggetti tecnologici, dai computer agli smartphone e visita i luoghi dove tutto è connesso, dal garage al cloud. Mettiti alla prova con le sfide del futuro.

Scratch (Tecniche nuove, 2017)



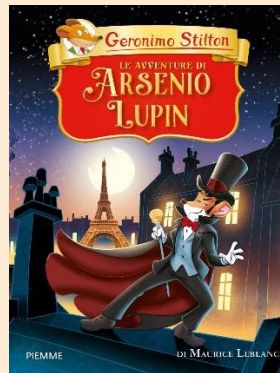
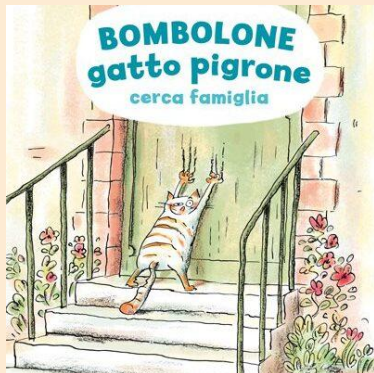
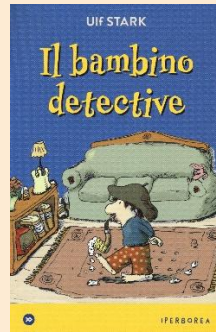
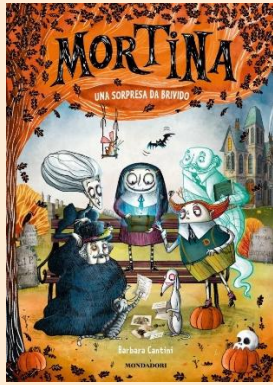
Scratch è un linguaggio di programmazione educativo molto apprezzato. Unendo i blocchi colorati, i bambini possono imparare i principi della programmazione e creare spettacolari giochi e animazioni. In "Scratch" l'apprendimento è guidato e facilitato per tutti.

Impara il coding / C. McCue (Hoepli, 2017)



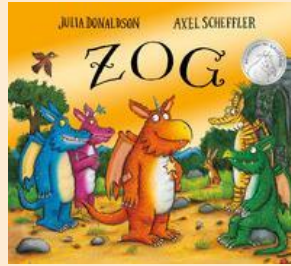
Libera la tua creatività facendo programmazione. Ti serve solo un computer connesso a Internet e la versione gratuita del software MicroWorlds EX. Troverai progetti molto divertenti. Basta seguire i semplici passi proposti per creare giochi e programmi, tutti quanti fatti da te.

Proposte a prima vista



IL MONDO DI JULIA

Una scrittrice poeta per bambini



[Julia Donaldson](#), nominata poeta laureata per bambini dal 2011 al 2013, è conosciuta per le sue storie in rima per bambini, in particolare quelle illustrate da [Axel Scheffler](#).

Inizialmente ha scritto canzoni televisive per bambini, ma si è poi concentrata sulla scrittura di libri da quando le parole di una sua canzone, "[A Squash and a Squeeze](#)", sono state trasformate in un libro per bambini nel 1993.

Ha pubblicato 184 opere, di cui ben 64 sono disponibili nelle librerie. I restanti 120 sono destinati all'uso scolastico e includono il suo schema di lettura fonica Songbirds, che fa parte dell'Oxford Reading Tree della Oxford University Press.

In ogni Biblioteca non può mancare qualche libro di Julia Donaldson perché è diventata un vero e proprio classico per i genitori che leggono ai loro bimbi o per bambini che già leggono.

In Biblioteca da noi trovi questi libri della Donaldson:

- [Gli Smei e gli Smufi](#)
- [Bastoncino](#)
- [Zog](#)
- [Orsetto postino](#)
- [Il gigante più elegante](#)
- [Una casetta troppo stretta](#)
- [Pesciolino](#)
- [Il Gruffalò](#)
- [Gli orribili cinque](#)
- [Bigio randagio](#)
- [La strega Rossella](#)

Un po' per volta li potresti leggere tutti. Meritano!



Racconti dal futuro

Eliza e Johnnie sono due fratelli.

Fin qui tutto normale, ma vivono in un tempo futuro, **un po' dopo il 2050**. Come sarà la loro vita?

Beh gli insegnanti sanno leggere nel pensiero (purtroppo) e a parte questo i loro problemi sono più o meno simili ai ragazzini di oggi. Sembrerebbe procedere tutto normalmente ma un giorno i genitori li abbandonano per andare su... [Marte](#).

Come faranno a riportare a casa mamma e papà?

Attraverseranno un Oceano a bordo di un divano-pirata? Affronteranno minacciosi robot? Dovranno sfuggire da un miliardario pazzo? Ma soprattutto riusciranno a salvare il mondo?

Ecco, sopravvivere senza genitori è una sola questione di coraggio e fiducia in sé stessi... naturalmente avendo la giusta attrezzatura.