



**Suggerimenti bibliografici per la lettura estiva**

<b>TITOLO</b>	<b>AUTORE</b>	<b>EDITORE</b>	<b>GENERE e RACCONTO</b>
LE PAROLE MAGICHE DI KENGI IL PENSIEROSO	PAOLO LANZOTTI	IL BATTELLO A VAPORE PIEMME	<b>STORICO</b> Nell'antica civiltà sumera Kengi, nonostante le sue umili origini, diventa scriba del re. Una storia su solidarietà, amicizia e curiosità per la cultura.
STORIA DI RE ODISSEO	Di OMERO raccontato da R. CALZECCHI ONESTI	EDITRICE PICCOLI	<b>STORICO</b> Per conoscere miti e leggende greche. Odisseo altri non è che Ulisse, il re di Itaca. Egli, dopo aver partecipato con altri re e principi Achei alla guerra contro Troia, intraprende il viaggio di ritorno verso Itaca...
L'ANTICA ROMA LE PIÙ BELLE LEGENDE	NADIA VITTORI	RAFFAELLO	<b>STORICO</b> Roma, i miti delle origini e le storie dei suoi personaggi più illustri.
DAL DIARIO DI UNA BAMBINA TROPPO OCCUPATA	STEFANO BORDIGLIONI, MANUELA BADOCCO	EINAUDI RAGAZZI	<b>NARRATIVO</b> Dal 12 gennaio al 16 febbraio il diario giornaliero di Martina, 10 anni, assalita dai tanti corsi che le fanno fare i genitori e che non le lasciano tempo libero per ciò che piace a lei.
31 E-MAIL PER UN PICCOLO PRINCIPE	S. RONCAGLIA, S. RUIZ MIGNONE	EINAUDI RAGAZZI	<b>NARRATIVO</b> Cosa pensereste se nella vostra scuola arrivasse un regista a fare un provino e vi scegliesse per la parte principale in un film? E se poi questo film fosse tratto niente di meno che da un famosissimo libro? E' quello che succede ad Alberto, un ragazzino di scuola media.
IL GIRO DEL MONDO IN 28 E-MAIL	S. BORDIGLIONI	EL	<b>NARRATIVO (LETTERA)</b> Ti piacerebbe fare un viaggio di qualche settimana? Ti piacerebbe visitare in un colpo solo Marocco, Messico, Guatemala e Polinesia? Bene, Fabrizio ci riesce: il papà giornalista se lo porta dietro in un lungo viaggio e lui vede e sperimenta cose strane e straordinarie. Però non tiene tutto per sé: ogni volta che può spedisce e-mail ai suoi amici Sara e Giulio.
NELLA GIUNGLA SELVAGGIA	M. MORPURGO	ELECTA JUNIOR	<b>NARRATIVO (AVVENTURA)</b> Tutto comincia su una spiaggia dell'Indonesia, quando Oona - l'elefante con in groppa Will- avverte un pericolo e inizia a correre...

PERCHÉ I VULCANI SI SVEGLIANO? E TANTE ALTRE DOMANDE SULLA GEOLOGIA.	TADDIA, TOZZI	EDITORIALE SCIENZA	<b>SCIENZA</b> Ci si scotta se si cammina su un geyser? La terraferma è davvero ferma? E perché alcune pietre sono preziose? Dai ghiacciai delle montagne più alte, giù giù fino al caldissimo centro della Terra.
PERCHÉ LE STELLE NON CI CADONO IN TESTA? E TANTE ALTRE DOMANDE SULL'ASTRONOMIA.	TADDIA, HACK	EDITORIALE SCIENZA	<b>SCIENZA</b> Com'è che le stelle nascono, vivono e muoiono, proprio come noi? E perché Galileo è tanto famoso? Ma soprattutto, è poi vero che lo spazio ha odore di bistecca e patatine fritte? Tante domande buffe e irriverenti a un vero astrofisico: per fortuna che a risponderci c'è Margherita Hack.
PERCHÉ DIAMO I NUMERI? E TANTE ALTRE DOMANDE SULLA MATEMATICA.	TADDIA, D'AMORE	EDITORIALE SCIENZA	<b>SCIENZA</b> Abbiamo dieci cifre perché abbiamo dieci dita? Lo zero è pari o dispari? È nata prima l'addizione o la sottrazione? Perché il "più" è fatto così? Che cosa sono i numeri primi? Guidati dal matematico Bruno D'Amore, eccoci immersi nell'affollato mondo dei numeri. Tra mille curiosità, operazioni enigmatiche e un pizzico di storia.
PERCHÉ IL TOUCHSCREEN NON SOFFRE IL SOLLETICO? E TANTE ALTRE DOMANDE SULLE NUOVE TECNOLOGIE.	TADDIA, ROSSI ALBERTINI	EDITORIALE SCIENZA	<b>SCIENZA</b> Esistono materiali indistruttibili? Che cos'è un laser? Come si fa a capire l'età di una mummia? È stata inventata una batteria che non si scarica mai? Il fisico Valerio Rossi Albertini, incalzato dalle domande di Federico Taddia, ti porta alla scoperta delle tecnologie del presente e del futuro.
PROGRAMMO ANCH'IO	ALEXANDRA BERNARD	EDITORIALE SCIENZA	<b>TECNOLOGIA – CODING</b> "Programmo anch'io!" spiega passo dopo passo e con un approccio pratico, le basi del coding ai bambini tra gli 8 e i 12 anni. Per farlo, li coinvolge nella creazione di quattro videogiochi tramite il programma Scratch.
GIRLS WHO CODE. UN'AMICIZIA IN CODICE	STACIA DEUTSCH	IL CASTORO	<b>TECNOLOGIA – CODING</b> Un'avventura divertente con tanti misteri da risolvere, un romanzo che parla di amicizia, coding e girl power! Lucy non vede l'ora di iscriversi al nuovo club di coding a scuola. Finalmente un laboratorio scolastico che le interessa davvero! Lucy ha una vera passione per il coding, e poi vuole imparare a programmare nel più breve tempo possibile: così potrà realizzare un'app che possa aiutare qualcuno di molto speciale per lei.
GIRLS WHO CODE. UNA GARA DA VINCERE	STACIA DEUTSCH	IL CASTORO	<b>TECNOLOGIA – CODING</b> Sofia si diverte un sacco con le nuove amiche del club di coding. Certo, devono lavorare sodo sui loro progetti informatici, ma non gli manca il tempo di raccontarsi i problemi di cuore, mangiare biscotti e scherzare insieme. Dopo mesi passati a esercitarsi, a scuola ci sarà una maratona di coding e le ragazze vogliono mettercela tutta per dimostrare quanto hanno imparato!