

LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



IL PROGETTO SCUOLA

LUCCA COMICS & GAMES torna dal 29 Ottobre al 1 Novembre 2021 con una serie di appuntamenti dedicati ai più giovani. Tanti libri e tanti giochi presenti in fiera, selezionati dallo staff culturale della manifestazione e tanti autori, che si sono resi disponibili ad incontrare i ragazzi sia nelle sale del Festival, sia direttamente in classe, per chi lo desidera.

Il motto scelto per questa edizione del Festival è "...a riveder le stelle" come omaggio alla Divina Commedia, ma anche per proporsi come luogo della transizione, anche verso il digitale e i temi ambientali, del ritorno di una generazione ai festival culturali, tramite un nuovo modello di conoscenza, confronto e apprendimento sociale.

L'incontro con l'autore diventa quindi un momento di cruciale importanza per capire come nascono le storie che leggiamo, stimolare la passione per il gioco sano e perché no, la crescita di una nuova generazione di talenti.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

È possibile aderire alle attività facendone richiesta entro il 15 ottobre tramite il form in calce. Nel form è indicato se l'attività prescelta si terrà in fiera, oppure direttamente in classe. Per creare un clima di discussione costruttiva tra autore e studenti, è necessario aver letto il libro prima dell'incontro. Non ci sono invece limitazioni di questo tipo per i giochi.

L'accettazione delle richieste avverrà, secondo la disponibilità degli autori e fino ad esaurimento posti, secondo l'ordine di prenotazione (farà fede la data di invio del modulo).

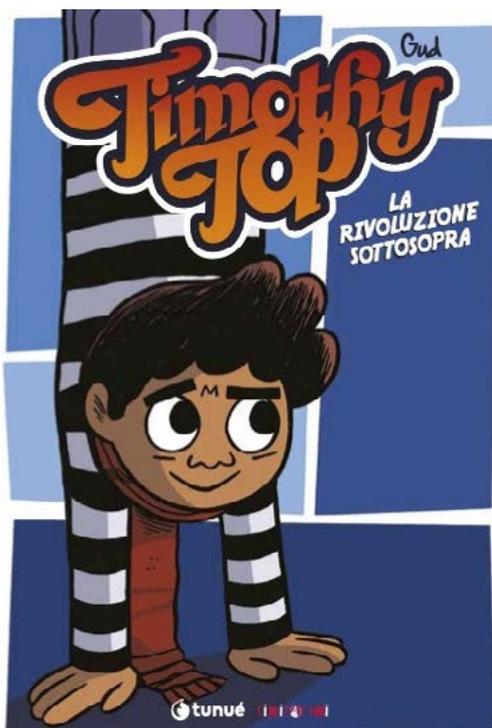
Tutte le attività sono gratuite.

A seguire elenco delle proposte.

LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
I, II E III DELLA SCUOLA PRIMARIA**



“Timothy top e la rivoluzione sottosopra” edito da Tunué, è una simpatica graphic novel ideale per spiegare ai bambini l’importanza di salvaguardare l’ambiente e per ricordare agli adulti quale sarà il futuro del mondo. Mentre la Terra è in preda ad un cambiamento climatico quasi definitivo, Timothy Top entra in azione mettendosi a testa in giù per mobilitare altri ragazzi ed attirare gli adulti. Una famosa scienziata sembra però aver inventato un congegno in grado di salvare la Terra senza muovere un dito. Ma è davvero possibile salvare il pianeta senza alcuno sforzo? Timothy Top ed i suoi amici dovranno dimostrare ai più grandi che non sempre la strada più semplice è quella più efficace e che per fare del bene ci vuole impegno e tenacia.

Ambientalismo, avventura, graphic novel

Autore:

Gud, nome d’arte di Daniele Buonomo, è nato a Roma nel 1976. Si è laureato nel 2000 in Scienze Politiche e diplomato, lo stesso anno, alla Scuola Internazionale di Comics. È ideatore di ARF! Il festival del fumetto di Roma. Ha vinto il campionato di “vignette sul ring” (2003, 2005 e 2007) e il premio “Libro per l’Ambiente” promosso da Legambiente e La Nuova Ecologia. (Menzione speciale per il libro Gaia Blues, Tunué). Nel 2012 insieme a Dacia Maraini ha pubblicato il graphic novel per ragazzi “La notte dei giocattoli”. Per Tunué ha pubblicato inoltre i volumi precedenti della saga di Timothy Top, tutti leggibili indipendentemente.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
I, II E III DELLA SCUOLA PRIMARIA**



“I cavalieri delle buone maniere” edito da Kite, è un divertente libro illustrato che vuole insegnare comportamenti corretti ai più piccoli e ricordarci che nessuno è perfetto. In un paese lontano lontano, viveva un gruppo di persone i cui bambini erano veramente maleducati. Non si lavavano, non sprecchiavano mai la tavola, mangiavano solo caramelle, tanto per dare un’idea. A mali estremi, estremi rimedi, si dissero i genitori. Decisero perciò di chiamare i Cavalieri della Buona Educazione per rieducarli nella maniera più efficace possibile. Non avevano però valutato l’ipotesi di dover essere rimessi in riga anche loro!

Buona educazione, formatori, umanità

Autori:

Pierdomenico Baccalario, nato nel 1974 ad Acqui Terme, è cresciuto in campagna, in una casa con una colossale biblioteca, a sei chilometri di curve e salite dal suo primo amico, con cui condivideva la passione per le mountain bike. Una volta diventato grande, ha pubblicato numerosi romanzi, tradotti in molte lingue, tra cui Il quinto segno, Le 23 regole per diventare scrittori, L’Atlante dei luoghi immaginari e Le volpi del deserto, finalista al Premio Strega Ragazzi 2018. Nel 2013 ha fondato a Londra l’agenzia creativa Book on a Tree.

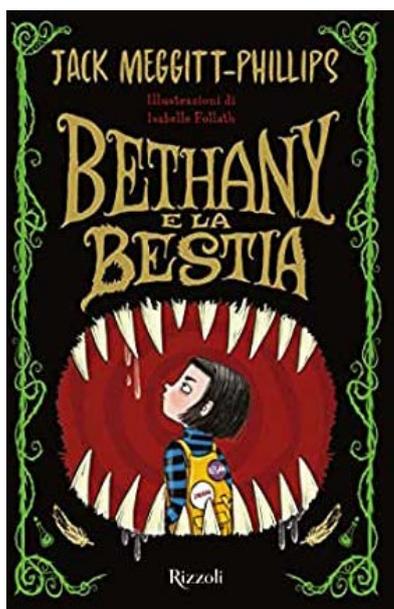
Emanuele Benetti, nato nel 1983 in Trentino, è un educatore con la passione per il disegno e l’illustrazione. Il vero divertimento inizia quando la sua fedele matita scorre sul foglio e lo fa evadere dalla routine quotidiana. Evasione che gli ha permesso di ricevere diversi riconoscimenti a livello nazionale, tra cui la vittoria del “Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi” nell’ambito di Lucca Comics&Games 2020. In conseguenza di ciò, Emanuele ha potuto pubblicare I cavalieri delle buone maniere che presenterà durante l’edizione 2021 del festival.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE O IN FIERA
I, II, III DELLA SCUOLA PRIMARIA**



“Bethany e la bestia” edito da Rizzoli, è una deliziosa storia macabra per piccoli lettori che ricorda i grandi classici di Lemony Snicket e Roald Dahl. Il libro racconta le vicende di Ebenezer Tweezer, un uomo terribile con una vita meravigliosa. Ogni giorno sale i quindici piani del suo palazzo per andare dalla bestia che vive nel sottotetto. Le dà in pasto creature di ogni genere e in cambio vede uscire dalla sua bocca tutto ciò che vuole. Ma quando la bestia si stancherà di mangiare uccelli esotici e scimmie ammaestrate, arriverà l'ora di assaggiare qualcosa di più tenero e succulento: come un bambino, per esempio!

Romanzo, horror, risate

Autore:

Jack Meggitt-Phillips ha solo 28 anni ma è già scrittore, sceneggiatore e drammaturgo di grandi prospettive. È anche sceneggiatore e presentatore del podcast di successo "The History of Advertising". Vive a Londra e desiderava diventare uno scrittore dall'età di dieci anni, per questo si è sempre dedicato alla scrittura, sia mentre frequentava le scuole superiori e la Warwick University, sia successivamente durante il suo primo lavoro presso un'agenzia di pubbliche relazioni di Londra. “Bethany e la bestia” è il suo primo romanzo ed è già un caso editoriale, tradotto in ben trenta lingue. Nel frattempo la Warner Bros ha già acquistato i diritti per portare Bethany al cinema!



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021

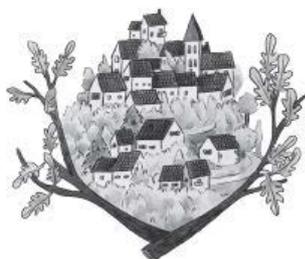


**ATTIVITÀ A SCUOLA
II, III E IV DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Matteo Francini

LA CASA AI CONFINI DEL MONDO

Illustrazioni di Alessia Moretti



IL BATTELLO A VAPORE

“La casa ai confini del mondo”, edito da Piemme - Il battello a Vapore è una storia di amicizia ed avventura sul superamento dei limiti fisici e mentali che spesso ci bloccano. L'estate di Sebastian inizia malissimo: i suoi genitori lo hanno coinvolto in un'altra delle loro spedizioni. Stavolta è davvero troppo: dopo aver affrontato una strada impervia, si ritrovano in una città appollaiata sulla montagna! Qua conosce Nina, che li conduce all'unico alloggio disponibile, detto l'Ultima Casa. Nessuno ha il coraggio di andare oltre ed affrontare la fine del mondo! Ma l'improvvisa scomparsa di Nina, spingerà Sebastien a superare i propri limiti ed affrontare la cima. Dietro l'orizzonte, il mondo non finisce affatto, anzi..

Natura, Avventura, Amicizia, Crescita, Mistero, Orizzonti

Autore:

Matteo Francini nasce a Firenze il 14 aprile del 1980. Dopo aver conseguito il diploma di maturità scientifica nel 1999, si laurea in "Media e giornalismo" all'Università di Firenze nel 2007. Dallo stesso anno è anche iscritto all'Ordine dei giornalisti, professione che svolge tuttora. Fra le sue passioni c'è sempre stata quella per la scrittura: ha partecipato e ottenuto riconoscimenti in vari concorsi letterari. È padre di due splendidi bambini, nati nel 2014 e nel 2016.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN FIERA
II, III, IV, V DELLA SCUOLA PRIMARIA**



“Storie Infinite” è una collana edita da Il battello a Vapore, che immagina nuovi finali per i classici più amati di sempre. Cosa accadrebbe se un gruppo di turisti fosse catapultato oggi in un viaggio al centro della terra? Cosa succederà dopo che il Conte Dracula è stato eliminato? E cosa farà Jim una volta tornato dall’Isola del Tesoro? E se dopo il Giardino Segreto Mary fosse spedita in collegio, con un grande parco proibito? Gli autori coinvolti nel progetto sono gli stessi che hanno scritto e portato al successo i “Classicini” di Einaudi Ragazzi. Il risultato è una nuova idea editoriale che unisce classici affermati con la scrittura fresca ed immediata dei più importanti autori di oggi.

Avventura, mistero, ecologia

Autori:

Christian Hill è un ingegnere aeronautico che, subito dopo la laurea, ha deciso che non voleva fare l’ingegnere. Così si è dedicato al giornalismo, alla scrittura e ai giochi di ruolo e, più di recente, alla narrativa per ragazzi. Ha pubblicato per Rizzoli *Il ladro dei cieli* e *Io sono Jai*.

Lucia Vaccarino è nata nel 1981 a Torino e vive in provincia di Milano. Oltre a scrivere romanzi per ragazzi, è autrice di cartoni animati e ha fatto la producer di programmi televisivi italiani e internazionali.

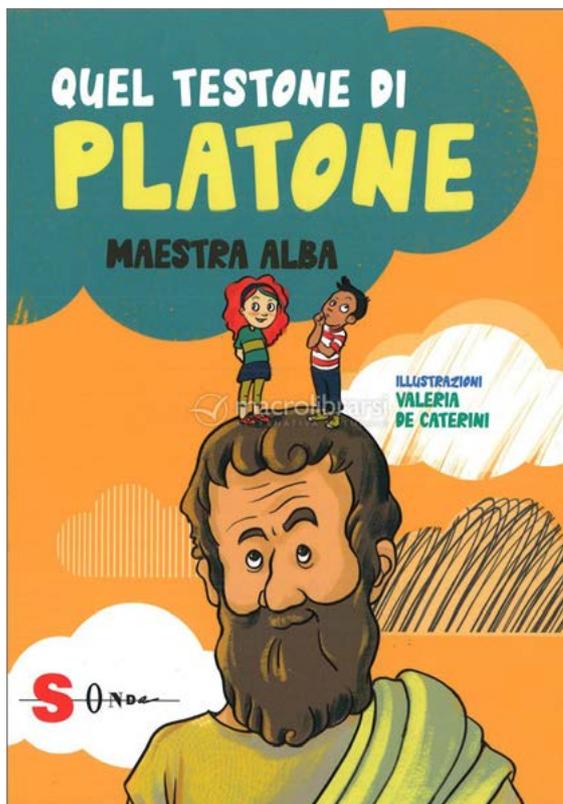
P.D. Baccalario è uno scrittore e giornalista, i suoi libri hanno venduto milioni di copie nel mondo e sono stati tradotti in più di trenta lingue. E’ considerato uno dei più importanti autori italiani per ragazzi.

Alessandro Gatti è cresciuto tra le colline del Monferrato per poi trasferirsi a Torino, dove ha ottenuto un dottorato in Filosofia. A quel punto il suo amico Pierdomenico gli ha suggerito di provare a scrivere storie per ragazzi. Da allora Alessandro ha scritto molti libri, pubblicati in diversi paesi nel mondo.

LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
III, IV, V DELLA SCUOLA PRIMARIA**



“Piccoli filosofi” è una collana edita da Sonda, che mira a spiegare la filosofia ai bambini. Il laboratorio, gestito da Alba Sala, oltre a presentare i testi della collana, prevederà giochi, disegni ed aneddoti basati sui libri stessi. Con “Quel Testone di Platone” (in foto), “Quel dormiglione di Cartesio” e “Quel criticone di Kant”, i giovani lettori potranno conoscere la storia di un grande filosofo e porsi delle domande basate sulle sue idee. Il tutto viene arricchito da giochi ed attività: disegnando, colorando e scrivendo qui e là, ci si diverte senza smettere di imparare!

Filosofia, attività, giochi, crescita

Autore:

Alba Sala insegna alla scuola primaria da oltre 20 anni. È laureata in Filosofia presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore, discutendo la tesi con Giovanni Reale. Prepara personalmente le attività didattiche che propone ai suoi alunni e si diverte insieme a loro a giocare ai piccoli filosofi.



Valeria De Caterini dopo essersi diplomata all'Accademia dell'Illustrazione e della Comunicazione di Roma, si dedica all'illustrazione di libri per bambini e ragazzi, pubblicitaria, di giochi da tavola e brochure per musei. Le piacciono gli acquerelli e insegna disegno e illustrazione.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
III, IV, V DELLA SCUOLA PRIMARIA E I DELLA SCUOLA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO**



L'evento si basa su "La guerra dei Giardini", graphic novel edita da Piemme - Il battello a Vapore che educa i ragazzi al rispetto dell'ambiente. Il laboratorio è fortemente improntato sulle personalità e sulla conseguente resa grafica dei protagonisti del libro ed è strutturato in tre fasi. Un primo momento di presentazione del libro e dei suoi protagonisti, con un focus sul valore delle illustrazioni. Un secondo momento di approfondimento sulla genesi dei protagonisti del libro, sulla loro personalità e del loro ruolo interno alla storia. Verranno mostrati degli esempi tratte dalle schede dei personaggi. Un terzo momento basato su quanto raccontato fino a quel punto. I partecipanti verranno invitati a creare un proprio personaggio sia dal punto di vista caratteriale che grafico. Se il tempo lo consente, verrà data la possibilità di dare vita ai personaggi tramite vignette.

Materiale necessario: fogli di carta, matite, gomme, pennarelli e/o matite colorate, stampe a colori delle schede dei personaggi di "La guerra dei giardini".

Ambientalismo, avventura, ragazzi

Autori:

Laura Tenorini è traduttrice specializzata in saggistica, fumetti e letteratura per bambini e ragazzi. Grande amante della natura, vive e lavora circondata da boschi, e l'ambiente naturale in cui è immersa rappresenta per lei una continua fonte di ispirazione.

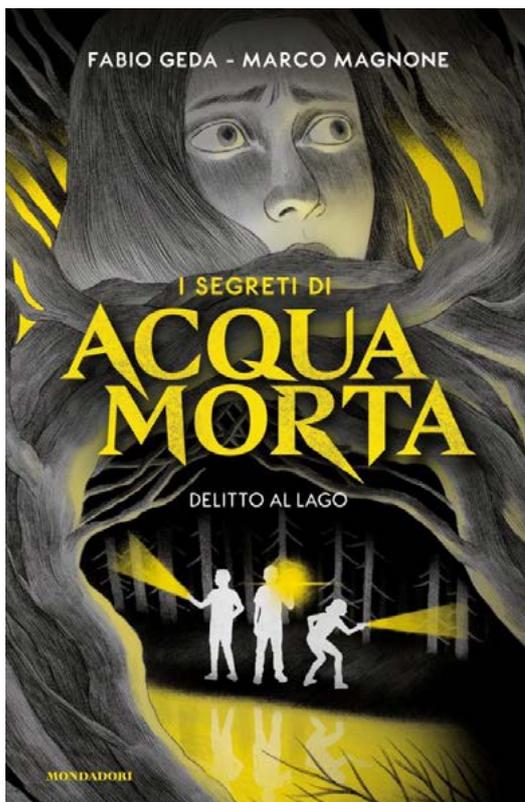
Mirka Ruggeri, bolognese, a otto anni sognava di diventare fumettista, e oggi ha realizzato il suo sogno. Tra i suoi lavori ricordiamo il graphic novel Canale Mussolini, tratto dall'omonimo romanzo di Antonio Pennacchi vincitore del Premio Strega.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
V DELLA SCUOLA PRIMARIA; I, II E III DELLA SCUOLA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO**



“I segreti di Acquamorte. Delitto al lago” edito da Mondadori ragazzi, è un giallo d’atmosfera per ragazzi, che strizza l’occhio all’ecologia. I protagonisti sono quattro dodicenni accomunati solo da un segreto: visioni che entrano nella loro testa e non possono fermare. È il modo di comunicare di Orfeo, un ragazzo scomparso la cui morte resta irrisolta; il suo modo per continuare ad aggiustare le cose, riparare torti, combattere ingiustizie, come faceva quando era vivo. È così, dalla visione di una donna che affoga, che Edoardo, Nadia, Rachele e Liaqat cominciano le indagini...

Avventura, mistero, ecologia



Autori:

Fabio Geda è nato e vive a Torino, dove si è occupato a lungo di disagio minorile. Tra i suoi romanzi “Nel mare ci sono i coccodrilli” (Baldini+Castoldi) e, pubblicati da Mondadori e scritti a quattro mani con Marco Magnone, la fortunata saga Berlin e Il lato oscuro della luna.

Marco Magnone è nato ad Asti nel 1981. Da anni si dedica alla letteratura per ragazzi. È autore di saggi e romanzi tra cui, pubblicati da Mondadori, “La mia estate indaco” e, insieme a Fabio Geda, la saga “Berlin” e “Il lato oscuro della luna”. Insegna alla Scuola Holden di Torino, è socio del festival Mare di Libri e collabora a diversi progetti di educazione alla lettura.

ATTIVITÀ ONLINE
II E III DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

“Ti aspetto fuori dal labirinto” è un videogame interattivo del progetto LU.ME. (“Lucca Metalmeccanica”) e nasce per stimolare i ragazzi e le ragazze (in particolare di seconda e terza media) alla scelta del proprio futuro scolastico e professionale. Il gamer, guidando il personaggio di “Gigi player” e con l’aiuto dell’amico “Gino Ingranaggio”, dovrà superare un labirinto di scelte e trovare la exit giusta. Chi sei? Cosa ti piace fare? Cosa vuoi diventare? Lo scoprirai giocando! Il videogioco è gratuito e presente sul profilo YouTube di LU.ME. È interamente fruibile su tutti i device, anche se è consigliata la visione su smartphone.

Avventura, suspense, gaming

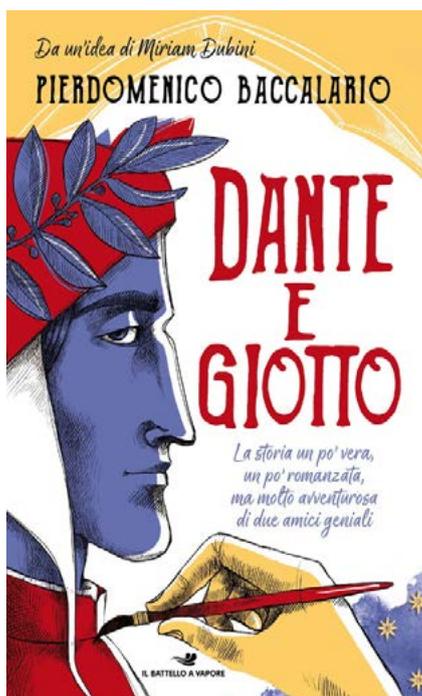


“LU.ME. Lucca Metalmeccanica” è un progetto cui aderiscono 10 tra le più grandi aziende del comparto metalmeccanico lucchese, che realizza una serie di iniziative per le persone e il territorio, di cui alcune appositamente realizzate per gli studenti. Il gioco nasce dallo spettacolo teatrale “Ti aspetto fuori.. nel mondo” e portato in scena dalla Compagnia Coquelicot Teatro. Nel 2020, non potendo realizzare iniziative a teatro in presenza a causa della pandemia Covid, lo spettacolo “Ti aspetto fuori, nel mondo. Le emozioni di una scelta” si è trasformato in videogame interattivo. La regia di Leonardo Palmerini, come in una escape room, ha creato il “mondo”, il labirinto, in cui il ragazzo si troverà, mentre le illustrazioni sono state realizzate dall’agenzia di comunicazione Fascetti Associati.

LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN FIERA
I, II, III DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**



“Dante e Giotto” edito da Piemme - Il battello a vapore, racconta la storia romanzata dell'amicizia tra Dante e Giotto. Appena adolescente Giotto trova un grande amico. Uno che di idee ne ha tantissime, e tutte geniali! Si chiama Dante Alighieri, vive a Firenze ed ha bisogno di un ritratto. La storia della loro amicizia è la storia dell'età moderna e di come abbiamo iniziato a pensare l'idea egocentrica di artista. Leggere questo libro in classe significa non solo scoprire la vita del sommo poeta, ma anche conoscere le avventure ed i viaggi di un'Italia che si prepara al Rinascimento.

Amicizia, storia, cultura, divina commedia

Autore:

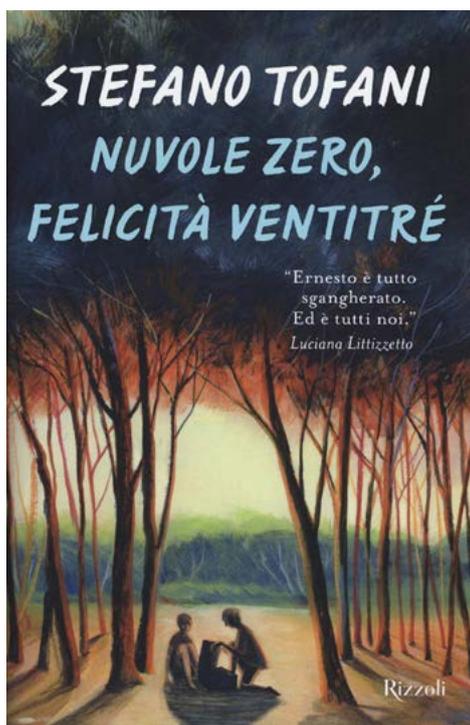
Pierdomenico Baccalario è nato nel 1974 ad Acqui Terme. A soli 24 anni ha vinto il Premio letterario Il Battello a Vapore con La strada del guerriero. Da allora ha pubblicato moltissimi altri libri, tradotti oggi in circa venti lingue, che hanno venduto più di due milioni di copie nel mondo. Per Il Battello a Vapore ha ideato molte serie e romanzi, tra cui Ulysses Moore e La vera storia di Capitan Uncino.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
V DELLA SCUOLA PRIMARIA; I E II DELLA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO**



“Nuvole zero, felicità ventitré” edito da Rizzoli, è un romanzo di formazione, capace di rapire i giovani lettori, grazie ad una narrazione in prima persona divertente e coinvolgente. Protagonista è Ernesto, detto Quattrocchio, che ha appena terminato la quinta elementare. La sua estate viene sconvolta dal ritrovamento in pineta di una vecchia valigia contenente le statuette di legno di due innamorati, un libro di incantesimi e una piccola chiave. La leggenda vuole che gli innamorati siano in cerca l’uno dell’altro: per ritrovarsi hanno proprio bisogno di lui!

Avventura, Coraggio, Adolescenza, Amicizia, Sentimenti, Divorzio, Accettazione di sé, Uguaglianza, Storia di formazione

L'autore:

Stefano Tofani è laureato in Conservazione dei Beni Culturali all'Università di Pisa e lavora per il Comune di Lucca. Nel 2013 ha pubblicato L'ombelico di Adamo (Giulio Perrone Ed.), vincitore del Premio Villa Torlonia, a cui è seguito Fiori a rovescio (Nutrimenti - 2018). Con Sette abbracci e tieni il resto (Rizzoli, 2019) l'autore ha creato un protagonista, Ernesto, che ha conquistato moltissimi ragazzi, e non solo, e che ritroviamo in Nuvole Zero felicità



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN FIERA
IV E V DELLA SCUOLA PRIMARIA; I, II E III DELLA
SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO**



“Manù e Michè” edito da Mondadori, è una storia di amicizia, passione e solitudine, che tratta con delicatezza la complessità dell’amore. Manù e Michè hanno la stessa età, ma appartengono a due mondi diversi: l’uno è il figlio del principe, l’altro il suo servo. Per loro non c’è gioco più bello che perdersi tra le vie della Grande Città: vanno in piazza, dove incontrano acrobati e accattoni, si calano nelle fogne e giocano a sfidarsi con i bambini che ci abitano. Ma una notte, il tempo dei giochi finisce. Un’oscura morte arriva a spezzare in due le loro vite. Bisogna scappare via dalla Grande Città.

Amicizia, passione, solitudine

Autore:

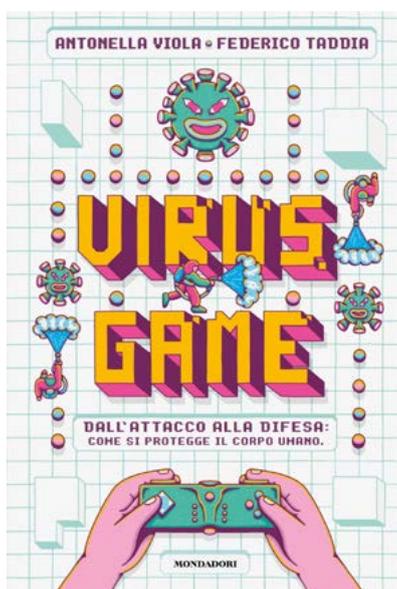
Francesco Niccolini è autore di testi teatrali per alcuni dei più importanti attori italiani, tra cui Marco Paolini, Alessio Boni, Amanda Sandrelli, Enzo Vetrano e Stefano Randisi. Ha scritto molti spettacoli per l’infanzia: tra i più fortunati La grande foresta, L’universo è un materasso e Zanna Bianca. È sceneggiatore di graphic novel, album illustrati per bambini e racconti per la radio. Con Mondadori ha pubblicato anche Il lupo e la farfalla, Premio Laura Orvieto 2019



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
V DELLA SCUOLA PRIMARIA; I, II E III DELLA SCUOLA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO**



“Virus game” edito da Mondadori Ragazzi, è un divertente ma autorevole libro gioco che insegna ai più piccoli come funziona e come si protegge il nostro corpo. Dal momento in cui vieni al mondo il tuo corpo è impegnato in una grande e complessa sfida fatta di trappole, scontri, schemi di attacco e difesa, passaggi segreti e pericoli, proprio come in un videogame! Livello dopo livello, le cellule e le molecole si attivano e si scambiano informazioni con un unico obiettivo: difendere e mantenere l’equilibrio del corpo aiutandolo a combattere virus, batteri, funghi, protozoi e parassiti. In palio, c’è il premio più importante: la salute!

Gioco, salute, bambini, divulgazione

Autori:

Antonella Viola, immunologa, professoressa di Patologia generale presso il Dipartimento di Scienze biomediche dell’Università di Padova, è la direttrice scientifica dell’Istituto di Ricerca pediatrica - Fondazione Città della Speranza. Studiare il sistema immunitario è da sempre la sua missione, lavorare con giovani ricercatrici e ricercatori la sua passione. Come divulgatrice scrive sui giornali e parla in radio e in tv. Non gioca ai videogame, ma l’espressione “Game over” non fa per lei.

Federico Taddia, scrittore, conduttore e divulgatore, collabora con “Topolino”, Radio24 e il quotidiano “La Stampa”. Il suo pallino da sempre è raccontare con le parole giuste ai più giovani tutto quello che scienziate e scienziati studiano, cercano e scoprono. Per Mondadori, insieme a Telmo Pievani, ha pubblicato Terra in vista. La scienza e la tecnologia spiegate alle ragazze e ai ragazzi.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
II, III DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO; I, II
DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO**



“ Per sempre”, edito da Tunué racconta una storia che svela con delicatezza la magia del primo amore, affronta i temi adolescenziali dell'accettazione del proprio corpo e delle diversità. Mentre è in vacanza al villaggio turistico, Viola incontra un ragazzo del posto intento a restaurare una vecchia imbarcazione. In poco tempo tra i due scatta la scintilla dell'amore. Gli incontri tra Viola e Ireneo sono considerati sbagliati dai genitori di lei, al punto di censurarli e punirla, e lo sarebbero probabilmente anche dalle sue amiche, se solo sapessero, perciò Viola li nasconde. Con Ireneo, Viola scoprirà che l'amore non è il sentimento esclusivo che le avevano raccontato, ma una forza capace di liberarti e di aprirti al mondo, mentre ti mette in contatto con la parte più profonda e autentica di te.

Avventura, mistero, ecologia

Autori:

Assia Petricelli è nata e vive a Napoli. Ha realizzato documentari storici, prodotti editoriali e audiovisivi didattici in collaborazione con RAI, Ministero dei beni e delle attività culturali e altri soggetti pubblici e privati, occupandosi in particolare di storia contemporanea, arte e archeologia, questioni di genere. Ha scritto sceneggiature di fumetti per il manifesto, Animals, Jacobin. Cattive ragazze, il suo primo graphic novel, disegnato da Sergio Riccardi, ha vinto il Premio Andersen nel 2014.

Sergio Riccardi è nato a Napoli nel 1981. Dopo esperienze come scenografo per il cinema e la televisione si dedica al fumetto, all'illustrazione e all'animazione. Con Assia Petricelli è autore di Cattive ragazze, che ha vinto il premio Andersen 2014. Ha illustrato inoltre Salvo e le mafie, scritto da Riccardo Guido, che ha vinto il Premio Siani 2014 nella sezione Fumetto. Insegna Tecniche di animazione digitale presso lo IED Roma, lo IUDAV e altre istituzioni.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
II, III, IV DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO
GRADO**



“Io sono Jay” edito da Rizzoli, racconta le vicende di Lucia e dei suoi amici di sempre Marco e Mirella a Hoardalya, un mondo virtuale. Le giornate trascorrono tra missioni segrete e imprese mozzafiato, e si affrontano senza paura anche i nemici più pericolosi. Durante una delle loro avventure, i tre si imbattono in un giocatore misterioso. Si chiama Jai e ha bisogno del loro aiuto: RF, uno dei gamer di Hoardalya più famosi su YouTube, è stato ucciso. Determinati a scoprire il colpevole del delitto, Lucia e i suoi amici danno il via alle indagini. A guidarli ci sono Real Mysteries, un nuovo videogioco ispirato a crimini realmente accaduti, e le segnalazioni di Jai, sempre più insistente ed enigmatico. Seguendo una pista dopo l'altra, i tre amici cercano di andare fino in fondo alla sfida e di completarne tutti i livelli. Ma questa volta non si tratta di un gioco e il confine tra il mondo reale e quello virtuale si fa a mano a mano più sottile

Avventura, suspense, gaming

Autore:

Christian Hill è un ingegnere aeronautico che, subito dopo la laurea, ha deciso che non voleva fare l'ingegnere. Così si è dedicato al giornalismo, alla scrittura e ai giochi di ruolo. Dopo che un suo racconto ha vinto un concorso organizzato dalla rivista letteraria Inchiostro, ha deciso di dare più spazio alla sua grande passione: la scrittura, e in particolare la narrativa per ragazzi.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



**ATTIVITÀ IN CLASSE
IV E V DELLA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO**



Il laboratorio, presentato da Fabio Viola, si basa su “Play - Able Cards” gioco di carte che stimola la costruzione di strategie risolutive per problemi ricorrenti nell’ambito della creazione di un prodotto, una strategia o un servizio. Il laboratorio vede il coinvolgimento di 20-30 ragazzi, divisi in gruppi da 5 persone, a cui affidare uno scenario, uno o più problemi da risolvere ed una serie di obiettivi da perseguire. Il gruppo entrerà in fase di brainstorming per un paio d’ore ed avrà a disposizione un post it su cui scrivere le idee generate a partire dal contenuto delle carte. Al termine dell’ideazione collettiva, ogni gruppo restituisce le proprie idee dinanzi agli stakeholder (ad esempio un comune o una scuola) che hanno posto quel o quei problemi. Il gioco avrà una durata totale quindi di massimo tre ore. Materiale necessario: un grande tavolo, un tavolino con sedie per ciascun gruppo di 4-5 partecipanti, post it di differenti colori e penne.

Avventura, suspense, gaming

Autore:

Fabio Viola è docente universitario, autore di saggi e designer di videogiochi. Ha lavorato per aziende internazionali come Electronic Arts Mobile e Vivendi Games su titoli iconici come Fifa, The Sims, Harry Potter. Considerato uno dei più influenti gamification designer al mondo vincendo il premio “Lezioni di Design” al FuoriSalone di Milano. Ha fondato numerose start up ed il collettivo internazionale TuoMuseo specializzato nell’intersezione tra patrimonio culturale e media interattivi. Progetti come Father and Son per il Mann di Napoli ed A Life in Music per il Teatro Regio di Parma hanno sfondato la soglia dei 5 milioni di download. Numerose le sue pubblicazioni sui temi dell’intersezione tra gioco e vita reale, è co-autore de “L’Arte del Coinvolgimento” (Hoepli) e del progetto Play - Able Cards, un mazzo di carte per introdurre le logiche del gioco in ogni contesto quotidiano. Attualmente è partner di numerosi progetti europei e guida per Fondazione Alghero, il primo piano regolatore del gioco in Italia.





ATTIVITÀ IN CLASSE
SCUOLA MEDIA INFERIORE E/O SUPERIORE

Un'indagine in DAD

La visita di Walt Disney in Italia nel 1935, fra ricerca bibliografica e nuovi sentieri didattici. In collaborazione con CICAP.



Il progetto, coordinato da Stefano Gelsomini, è stato incentrato sul soggiorno in Italia del creatore di Topolino, Walt Disney, nell'estate del 1935 e sulla sua arte che in quell'Estate conquistò il nostro paese.

Il lavoro si è concentrato sulla lettura, traduzione ed analisi dei giornali dell'epoca per ricostruire questo frammento di storia: i ragazzi leggendo i giornali hanno rivissuto "in presa diretta" l'arrivo e la permanenza dei fratelli Disney, come fossero anche loro nel 1935. Quello che hanno prodotto è molto simile ad un instant book, scritto al momento. Il progetto ha avuto come principali obiettivi didattici il miglioramento del possesso della lingua italiana (comprensione e produzione di un testo, comunicazione su differenti livelli linguistici) e della comprensione e traduzione di lingue europee. A ciò si è accompagnata la necessaria abilità nell'uso delle tecnologie informatiche come selezione delle fonti utili al progetto e dell'uso corretto dei traduttori per lingue non studiate a scuola. La ricaduta sul piano didattico è stata ampia.

Presentando l'esperienza fatta precedentemente da Gelsomini, questo nuovo incontro vuole sottolineare come il rapporto fra scuola e fumetti possa unire conoscenze multidisciplinari. E porre in rilievo l'importanza di un uso efficace delle nuove tecnologie in ambito scolastico. Tra fumetti e piccole animazioni, gli studenti possono diventare sceneggiatori, disegnatori, programmatori, registi, interpreti e/o doppiatori di documentari disegnati. Per cominciare a esplorare un campo dalle mille possibilità creative con l'intervento di esperti del settore.



LUCCA JUNIOR PROGETTO SCUOLA 2021



Stefano Gelsomini, laureato in Lettere Classiche, ha scritto di archeologia e storia per diversi quotidiani e riviste. Insegna Lettere presso l'Istituto Comprensivo "Enrico Fermi" di Romano di Lombardia, Bergamo. Con i suoi alunni ama ricostruire piccole storie dimenticate, cercando fotografie e video e leggendo i giornali d'epoca, italiano e non. Ha coordinato l'iniziativa in DAD con la 1C plesso secondario di I° grado.



Massimiano Bucchi, sociologo italiano, scrittore e studioso delle relazioni tra scienza, tecnologia e società, professore ordinario di Scienza, Tecnologia e Società all'Università degli Studi di Trent. Editorialista di la Repubblica, collabora con la trasmissione televisiva Superquark. Fra i suoi libri più recenti, Io e Tech: piccoli esercizi di tecnologia (2020).



Marco Ciardi, professore ordinario di Storia della scienza all'Università di Firenze e Direttore scientifico del Museo Galileo. Da molti anni si occupa dei rapporti tra scienza, storia, letteratura, cinema e fumetti. Si vedano, ad esempio, Galileo e Harry Potter (2014) e Il mistero degli antichi astronauti (2017).



Coordina l'incontro

Pier Luigi Gaspa, biologo e progettista di media per la teleformazione, in particolare per la comunicazione della scienza. Tra i suoi libri: La scienza tra le nuvole (2007, con G. Giorello), Per la libertà - La Resistenza nel fumetto (2009), Madame Curie, Indipendenza e modernità (2016), Dal Signor Bonaventura a Saturno contro la Terra - Agli albori del fumetto in Italia (2020)

