BIMED
Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo
Associazione di Enti Locali per l'Educational
la Cultura e la Legalità accreditata MIUR

V I T A E

Il tema generale della Staffetta di Scrittura 2020-2021

Categoria JUNIOR

I/II Scuola Secondaria di II grado

GUERRIERI

"Per noi i guerrieri non sono quello che voi intendete. Il guerriero non è chi combatte, perché nessuno ha il diritto di prendersi la vita di un altro. Il guerriero per noi è chi sacrifica sé stesso per il bene degli altri. È suo compito occuparsi degli anziani, degli indifesi, di chi non può provvedere a sé stesso e soprattutto dei bambini, il futuro dell'umanità."

TORO SEDUTO

Bibliografie Tematiche

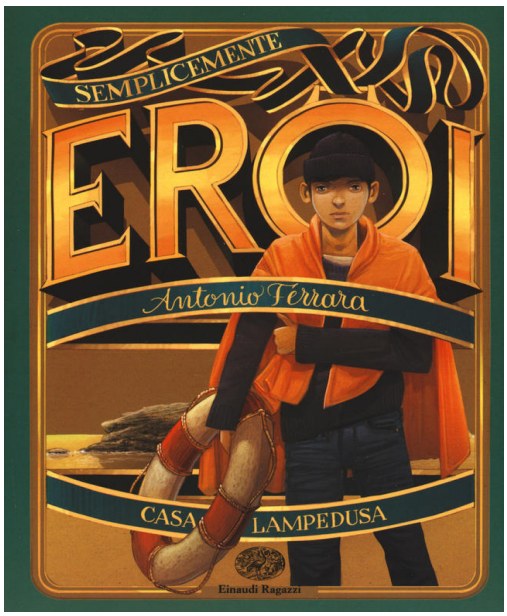
"La lettura è un grande viaggio non come fonte di conoscenza di luoghi e di fatti ma come fonte di accrescimento della nostra umanità". Il libro può esser perciò un compagno di viaggio o, forse, il viaggio stesso. Può farti vedere luoghi mai visti o inesistenti e allo stesso tempo farti credere che tutto sia raggiungibile, tutto sia possibile. Possibile come vivere mille vite in una sola o, come disse Umberto Eco, "esserci quando Caino uccise Abele".
Ma leggere non vuol dire solo viaggiare, ma anche vivere, sognare, riflettere, ridere, piangere, rabbrividire, crescere, imparare, sentirsi umani e compresi. Riscoprire sé stessi. E perdendosi tra le righe… ritrovarsi.
Basta chiudere gli occhi, scostarsi un passo per essere altro. Essere altrove.
E la stessa leggerezza la si può raggiungere scrivendo.

La staffetta di Scrittura propone anche quest'anno consigli di lettura divisi per categorie e fasce d'età che mirano a questo: accompagnare i nostri giovani scrittori nella fase che precede la produzione narrativa, permettendo loro di immergersi tra le pagine e aprirsi alla riflessione.

STAFFETTA DI SCRITTURA · MINOR · MAIOR · MEDIE · JUNIOR · SENIOR

Ente Riconosciuto Regione Campania Decreto n. 5 dell'8.2.2018 (DPR 361/2000, DPGRC 619/2003)
Via della Quercia 68 - 84080 Capezzano di Pellezzano (SA) - tel. 089 2964302/3 - tel./fax 089 2751719
www.bimed.net - info@bimed.net

V I T A E



Antonio Ferrara
Casa Lampedusa. Semplicemente eroi
Einaudi

L'isola che c'è
Lampedusa: un'isola italiana molto vicina all'Africa. Così vicina che sulle sue spiagge naufragano, quasi ogni giorno, moltitudini di migranti in fuga dai loro Paesi. Alcuni arrivano vivi, altri no. È difficile abitare a Lampedusa in queste condizioni, c'è da aver paura. Ma per gli abitanti dell'isola c'è anche la grande opportunità di trasformarsi semplicemente in eroi.
Perché l'abbiamo scelto

Perché l'abbiamo scelto
Il nuovo, il diverso, lo sconosciuto, fa sempre un po' timore. È una condizione naturale dell'animo umano, tuttavia, basta andare un poco oltre, dare una possibilità, imparare a conoscersi, scoprirsi, condividere il proprio vissuto per rendersi conto che un ponte di contatto c'è, che non siamo così differenti, che siamo comunque tutti esseri umani. I volontari. Da ogni parte d'Italia, ma anche del mondo. La costruzione di una biblioteca perché «per non spaventarsi delle cose che capitavano nella vita ci volevano i libri, che nei libri c'era roba che ti faceva capire quelli diversi da te e ti curava da tutte le paure», perché i libri e soltanto i libri, con tutti i loro odori e sapori, potevano costituire quel punto di contatto imprescindibile tra universi paralleli.
Il libro fa parte di una collana che raccoglie storie forti, storie vere di uomini e donne diventati eroi della nostra epoca. (Collana Semplicemente Eroi)

Laboratorio creativo
Regole in strada
Quali regole dovrebbe avere una società del futuro prossimo? I ragazzi a partire da un progetto condiviso, scriveranno le regole della società del futuro in uno spazio esterno della scuola o del quartiere. Le regole si trasformano in messaggio grafico sul suolo pubblico e in video proposte nella cornice che saranno riprese dall'operatore Bimed e rilanciate sui social.

STAFFETTA DI SCRITTURA · MINOR.MAIOR.MEDIE.JUNIOR.SENIOR ·

V I T A E

Michela Murgia
Noi siamo tempesta
Salani

Guerrieri semplici

Sventurata è la terra che ha bisogno di eroi, scriveva Bertolt Brecht, ma è difficile credere che avesse ragione se poi le storie degli eroi sono le prime che sentiamo da bambini, le sole che studiamo da ragazzi e le uniche che ci ispirano da adulti. La figura del campione solitario è esaltante, ma non appartiene alla nostra norma: è l'eccezione. La vita quotidiana è fatta invece di imprese mirabili compiute da persone del tutto comuni che hanno saputo mettersi insieme e fidarsi le une delle altre. È così che è nata Wikipedia, che è stato svelato il codice segreto dei nazisti in guerra e che la lotta al razzismo è entrata in tutte le case di chi nel '68 guardava le Olimpiadi. Michela Murgia ha scelto sedici avventure collettive famosissime o del tutto sconosciute e le ha raccontate come imprese corali, perché l'eroismo è la strada di pochi, ma la collaborazione creativa è un superpotere che appartiene a tutti. Una tempesta alla fine sono solo milioni di gocce d'acqua, ma col giusto vento. Disegnato da The World of Dot. Con un fumetto di Paolo Bacilieri.

Perché l'abbiamo scelto

L'eroe è creatura che induce al sogno e che appare speciale, fa sognare perché dotato di talenti o poteri unici e salvifici. Di norma poi l'eroe ha pochi amici, sempre gregari, mai capaci di rivaleggiare in ardimento con lui, l'inimitabile. Storie come queste vengono considerate educative e per molti versi lo sono, ma a cosa educano con esattezza? Il messaggio sottinteso è che siano l'eccellenza individuale, il talento raro di singole persone a fare la differenza davanti alle sfide del mondo.

Laboratorio creativo

La cornice dei desideri

Una cornice di cartone per mandare un video messaggio. I ragazzi, a partire dai rifiuti da smaltire che porteranno a scuola, creeranno una cornice dentro cui mandare il proprio messaggio per il futuro. Ogni ragazzo viene stimolato a raccontare, rappresentare, suggerire quello che le storie gli hanno lasciato creando un oggetto concreto in cui riconoscersi.

STAFFETTA DI SCRITTURA · MINOR.MAIOR.MEDIE.JUNIOR.SENIOR ·

V I T A E

Marco Rizzo, Lelio Bonaccorso
Peppino Impastato. Un giullare contro la mafia
Becco Giallo

Giovanni ribelli

Giuseppe "Peppino" Impastato nasce a Cinisi, in provincia di Palermo, il 5 gennaio 1948. A soli trent'anni, nella notte tra l'8 e il 9 maggio del 1978, viene assassinato con una carica di tritolo lungo la ferrovia Palermo-Trapani per aver denunciato speculazioni e affari di mafia, in primo luogo quelli legati al boss siciliano Gaetano Badalamenti. La sua storia, dalla militanza politica giovanile all'esperienza di controinformazione condotta dai microfoni di Radio Aut, è stata raccontata nel film "I cento passi" di Marco Tullio Giordana.

Perché l'abbiamo scelto

Un giullare contro la mafia" è un fumetto importante perché da un lato aiuta a mantenere vivo il ricordo degli eventi e dall'altro può consentire di approfondirne la figura di uno dei tanti siciliani coraggiosi che hanno saputo opporsi al fenomeno mafioso. Bellissima l'idea di tramandare le sue memorie attraverso piccoli fumetti legati a Radio Aut. La voce di Peppino era inconfondibile e arrivava a tutti in diverse misure. Nel graphic novel la voce non si può sentire, ma si può immaginare cosa potevano provare gli amici, i familiari e i boss mafiosi ascoltandolo. In fin dei conti, "con le idee e il coraggio di Peppino, noi continuiamo".

Laboratorio creativo

La T book

La T book è un vero e proprio progetto grafico attorno a un libro: testo, grafica e disegno per sottolineare l'idea più emozionante di una storia. Un animatore guida i ragazzi nella creazione del progetto grafico per la maglietta, riprende le video interviste dei ragazzi durante l'attività e promuove i video trailer che saranno poi rilanciati sui social in un'apposita rubrica. Ogni ragazzo viene stimolato a raccontare, rappresentare, suggerire quello che le storie gli hanno lasciato creando un oggetto concreto in cui riconoscersi.

STAFFETTA DI SCRITTURA · MINOR.MAIOR.MEDIE.JUNIOR.SENIOR ·

V I T A E

Lorenzo Marone
Un ragazzo normale
Feltrinelli

Storie di ragazzi speciali

Mimì, dodici anni, occhiali, parlantina da sapientone e la fissa per i fumetti, gli astronauti e Karaté Kid, abita in uno stabile del Vomero, a Napoli, dove suo padre lavora come portiere. Passa le giornate sul marciapiede insieme al suo migliore amico Sasà, un piccolo scugnizzo, o nel bilocale che condivide con i genitori, la sorella adolescente e i nonni. Nel 1985, l'anno in cui tutto cambia, Mimì si sta esercitando nella trasmissione del pensiero, architetta piani per riuscire a comprarsi un costume da Spider-Man e cerca il modo di attaccare bottone con Viola convincendola a portare da mangiare a Moria, la tartaruga che vive sul terrazzo all'ultimo piano. Ma, soprattutto, conosce Giancarlo, il suo supereroe. Che, al posto della Batmobile, ha una Mehari verde, che non vola né sposta montagne, ma scrive. E che come armi ha un'agenda e una biro, con cui si batte per sconfiggere il male. Giancarlo è Giancarlo Siani, il giornalista de "Il Mattino" che cadrà vittima della camorra proprio quell'anno e davanti a quel palazzo. Nei mesi precedenti al 23 settembre, il giorno in cui il giovane giornalista verrà ucciso, e nel mondo circoscritto dello stabile del Vomero (trenta piastrelle di portineria che proteggono e soffocano al tempo stesso), Mimì diventa grande. E scopre l'importanza dell'amicizia e dei legami veri, i palpiti del primo amore, il valore salvifico delle storie e delle parole. Perché i supereroi forse non esistono, ma le persone speciali e le loro piccole, grandi azioni non muoiono mai e sono come il mare: luccicano in eterno.

Perché l'abbiamo scelto

La storia ci accompagna nel percorso di crescita di Mimì, che cerca lontano i superpoteri per affrontare la vita e finirà per trovarli nella propria normalità. Si tratta di una favola moderna con cui l'autore vuole veicolare un messaggio in fondo positivo ed edificante, sui legami affettivi, sulla forza delle parole, sulla vita. Il tutto immerso in una narrazione semplice e pacata, il cui punto di forza sono probabilmente le descrizioni. Di Napoli, come sempre, ma anche e soprattutto degli Anni Ottanta.

Laboratorio creativo

More than this

L'attività ludica di gruppo per imparare insieme le regole della collettività, il lavoro di gruppo, la cooperazione tra pari e l'aiuto ai compagni più fragili. Un gioco per scoprire e riscoprire i talenti e le abilità di ciascuno e che non sempre vengono messi in luce nel lavoro didattico quotidiano.

Come diventare ambasciatori della propria città e del proprio quartiere? Promuovendolo attivamente con foto, scorci curiosità... Racconta la tua città, il tuo quartiere, la tua scuola short stories per grandi emozioni.

STAFFETTA DI SCRITTURA · MINOR.MAIOR.MEDIE.JUNIOR.SENIOR ·

V I T A E

Marco Malvaldi

I romanzi del BarLume: La briscola in cinque

Sellerio Editore

Detective inaspettati

Da un cassonetto dell'immondizia in un parcheggio periferico, sporge il cadavere di una ragazza giovanissima. Siamo in un paese della costa intorno a Livorno, l'immaginaria Pineta, "diventata località balneare di moda a tutti gli effetti, e quindi la Pro Loco sta inesorabilmente estinguendo le categorie dei vecchietti rivoltandogli contro l'architettura del paese: dove c'era il bar con le bocce hanno messo un discopub all'aperto, in pineta al posto del parco giochi per i nipoti si è materializzata una palestra da body-building all'aperto, e non si trova più una panchina, solo rastrelliere per le moto".

Perché l'abbiamo scelto

Sotto l'intrigo giallo, spunta la vita di una provincia ricca, civile, dai modi spicci e dallo spirito iperbolico, che sopravvive testarda alla devastazione del consumismo turistico modellato dalla televisione.

Laboratorio creativo

Lo Skyline - Crea la striscia

Si tratta di un gioco di osservazione della realtà e di disegno "en plein air". Gli studenti vengono condotti in un luogo panoramico e sono invitati ad osservare il punto di vista particolare che offre il luogo dove si trovano. Dovranno provare a riconoscere monumenti, punti di riferimento, edifici, particolari che emergono sulla linea complessiva che hanno di fronte, dovranno poi disegnare ciò che vedono riprodotto di fronte a loro realizzando un unico grande disegno collettivo dal vero.

STAFFETTA DI SCRITTURA · MINOR.MAIOR.MEDIE.JUNIOR.SENIOR ·