

UN MONDO DI NARRAZIONI

*Un percorso formativo e di ricerca sull'uso della narrazione,
del gioco, dei libri per ragazzi nell'educazione.*

Per quale motivo utilizzare la narrazione a scuola?

Come usare i giochi nella pratica educativa?

L'idea che sta alla base del percorso che proponiamo è legata ai concetti di stimolo narrativo e di produzione narrativa. A cosa servono le storie e a cosa ci fanno pensare, come vivere la pratica educativa in modo giocoso.

Narrazione declinata in modi diversi, dal racconto all'illustrazione, dall'arte alla tradizione popolare, dal gioco al benessere fisico, dalla fiaba alla musica.

Dieci incontri per raccontarsi giocando, per vivere buone pratiche, per conoscere strumenti educativi innovativi.

Gli incontri saranno guidati da Carlo Carzan **"Il Ludomastro"** e dallo staff delle associazioni **Così per Gioco** e **Nuad Bo-Rarn**.

Ogni incontro vedrà la partecipazione di un ospite speciale. Esperti di giochi, di letteratura per ragazzi, d'illustrazione, di comunicazione e teatro.

Le maggiori competenze italiane in ambito educativo e artistico si danno appuntamento a Palermo per vivere insieme le buone pratiche della formazione.

IL CALENDARIO

ospite	Data	ora inizio	ora fine	
ANTONIO DI PIETRO	14-11-11	15.15.00	18.15.00	
ANTONIO DI PIETRO	16-11-11	15.15.00	18.15.00	
SOFIA GALLO	23-11-11	15.15.00	18.15.00	
ANDREA ANGIOLINO	24-11-11	15.15.00	18.15.00	Opzione A
FABRIZIO SILEI	24-11-11	15.15.00	18.15.00	Opzione B
ANGELO PORAZZI	25-11-11	15.15.00	18.15.00	Opzione A
ENNIO PERES	25-11-11	15.15.00	18.15.00	Opzione B
SANTO PAPPALARDO	02-12-11	15.15.00	18.15.00	
GIORGIO SCARAMUZZINO	05-12-11	15.15.00	18.15.00	
GIORGIO SCARAMUZZINO	06-12-11	15.15.00	18.15.00	
ROBERTO DENTI				
BARBARA SCHIAFFINO	14-12-11	15.15.00	18.15.00	Opzione B
DENTI-SCHIAFFINO-ROVEDA- SCUDERI-PAPPALARDO-PACE	16-12-11	16.30.00	19.30.00	

Ogni iscritto può costruire il proprio percorso, scegliendo le opzioni A o B in funzione delle particolari esigenze e passioni personali. Per ricevere l'attestato è necessario partecipare a un minimo di sette incontri.

L'iscrizione è gratuita.

Per iscrizioni:
SCUOLA AMARI-RONCALLI
Tel. 091 617 83 37
paic89800x@istruzione.it

GLI INCONTRI

14-11-11

ANTONIO DI PIETRO

MUSICA IN GIOCO, ITINERARI LUDICO MUSICALI

Quando il gioco e la musica s'incontrano, giochi ritmici e cantati, danze collettive e balli gioco, costruzione di giocattoli sonori. Dai giochi di "battimano", che prevedono battiti di mano di vario tipo, fra due o più giocatori, mentre è recitata o cantata una filastrocca, ai giocattoli musicali, che ci mettono di fronte ad un microcosmo ludico dove la narrazione e musica diventano un mezzo per giocare, cantare, suonare, collaborare.

16-11-11

ANTONIO DI PIETRO

LUDOBIOGRAFIE

Giochi e attività per raccontare e per raccontarsi

Il gioco è una parola che può andare in molte direzioni. Ci sono giochi che confermano e altri che smentiscono. Giochi che aiutano a pensare e altri no. Giochi buoni e giochi cattivi. Ognuno è libero di scegliere il proprio gioco. Ma se il gioco s'inserisce in un percorso formativo, allora non è più sufficiente giocare. Occorre chiedersi anche perché, a quale gioco, con quali relazioni, secondo quali comportamenti si gioca. Capire quali meccanismi un gioco può produrre o stimolare nei giocatori. La ludografia è l'indagine sulle condizioni del gioco e sui significati che un gioco può acquisire in relazione al contesto. Una sorta di ecologia della ludicità che si scatena quando si promuove un'animazione a carattere educativo.

23-11-11

SOFIA GALLO

FAVOLYOGANDO

Fiabe e Yoga, incontri tra culture.

Un percorso nato per giocare, inventare, star bene con lo yoga fin da bambini. È uno stimolo per imparare alcune posizioni base dello yoga; uno spunto per inventare nuove storie una volta imparate le posizioni; un'occasione per bambini e adulti di giocare insieme e di fruire dei benefici dello Yoga. Un ponte tra le culture per raccontare storie e cercare benessere e serenità a scuola, a casa, in biblioteca.

24-11-11

FABRIZIO SILEI

CARTARTE

La carta e il cartone diventano oggetti d'arte e storie da raccontare.

Conviene buttare via una scatola di cartone quando questa può diventare un gatto, un'illustrazione, un'immagine meccanica, una scultura, un dinosauro e perché no, un'opera d'arte? Partendo da dei ritagli di carta e degli scarti di varie forme e colori si costruiscono animali di carta bidimensionali o tridimensionali. Con gli animali viene poi inventata attraverso la scrittura di gruppo una storia che li vede protagonisti.

GLI INCONTRI

24-11-11

ANDREA ANGIOLINO
COSTRUIRE LIBRI GIOCO

Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo.

Il libro-gioco è una forma di racconto "a bivi", è un racconto che s'interrompe a ogni paragrafo, al lettore sono poste delle scelte e il racconto prosegue a un paragrafo piuttosto che a un altro a seconda delle scelte compiute. Un viaggio alla scoperta dei libri-gioco, dall'analisi dei testi precursori alla rassegna dei titoli più importanti. Ma anche un laboratorio per scoprire come si costruisce un libro-gioco, spaziando dal genere storico al "fantasy", descrivendo anche le modalità per la definizione della trama secondo più spunti narrativi durante la scrittura collettiva.

25-11-11

ENNIO PERES
MATEMATICA TERAPIA

Si può studiare la matematica giocando?

Chi l'avrebbe mai detto che anche dalla Matematica si possono trarre preziosi benefici utili per la vita di tutti i giorni? La matematica tonifica la mente attraverso i metodi mnemonici; lenisce l'ansia delle decisioni importanti con lo studio delle strategie ottimali; stimola la logica e il divertimento grazie ai giochi enigmistici. La Matematica svela, inoltre, le leggi del mondo in cui viviamo, da quelle della Natura a quelle dell'Arte e della Musica, e può darci maggiore sicurezza e serenità nel rapporto con tutto ciò che ci circonda proprio perché "è la stessa in ogni parte della Terra".

25-11-11

ANGELO PORAZZI
A SCUOLA DI GIOCHI

Idee per costruire un gioco da tavolo in classe.

Inventare un gioco da tavolo, da che parte cominciare? Cosa sono meccanica e ambientazione?

Dove posso trovare i materiali per fare il mio prototipo? Quanto deve essere curato graficamente?

Come si scrive un buon regolamento? Come inserire un gioco in un percorso didattico?

Sono tutte domande cui proveremo a dare delle risposte in questo incontro con uno dei maggiori esperti mondiali di giochi autoprodotti.

02-12-11

SANTO PAPPALARDO
STORIE IN MOVIMENTO

Immagini, ritagli e colori danno vita alle storie. Un'immagine che si trasforma, una sequenza di parole, la nascita di un libro. Un percorso per sperimentare la creazione di un libro illustrato, dall'idea del progetto alla vendita in libreria. Per scoprire il mestiere dell'illustratore-scrittore, dall'origine delle tavole alla costruzione della storia.

GLI INCONTRI

05 e 06-12-11

GIORGIO SCARAMUZZINO
LEGGERE AD ALTA VOCE

Laboratorio teatrale per imparare a narrare le storie.

Il teatro è un gioco con un alto valore formativo, un pretesto per comunicare, esprimere. Due giorni per imparare a leggere a voce alta, con esercizi adatti alle diverse fasce di età. Strumenti per lavorare in classe, in biblioteca a casa.

Il lettore compie un'opera d'interpretazione che permette ad ogni lettura del medesimo testo di essere nuova, quindi unica. La lettura ad alta voce fa emergere il grande valore sonoro della parola, con la sua capacità di evocare suoni, sensazioni ed emozioni.

14-12-11

ROBERTO DENTI e BARBARA SCHIAFFINO
VIVERE D'AVVENTURA

Vecchi e nuovi protagonisti dei libri d'avventura per ragazzi.

Il mondo cambia, e cambia anche l'avventura, nella realtà e nell'immaginario collettivo. Ma come? Un viaggio nel presente dei libri per ragazzi alla scoperta dei nuovi eroi. Un viaggio nel passato, ricordando i classici che ancora oggi sono un mondo da scoprire. Un viaggio nel futuro, guardando all'evoluzione di un mondo che è sempre in continua mutazione. Dall'esperienza di due dei maggiori esperti italiani di letteratura per ragazzi, un racconto vivo di esperienze e letture.

14-12-11

ANSELMO ROVEDA
UN MONDO DI STORIE

Un ponte di fiabe unisce il mondo.

Un viaggio attraverso le tradizioni e culture popolari. Le fiabe del mondo narrate ai bambini, per entrare in empatia con loro, per la passione che mettono nella ricomposizione del mondo: un punto solido per rimettere sempre in moto il dialogo interculturale.

Un viaggio che parte dalla narrazione per arrivare ai bambini, anche grazie agli approfondimenti in ambito pedagogico di Anselmo Roveda che ha approfondito l'approccio di etnopedagogia, modello fortemente connesso con la pedagogia degli oppressi di Paulo Freire.

Il lavoro di ricerca e studio delle tradizioni popolari l'ha portato dentro il vivo di una narrazione orale fertilissima e piena di relazioni umane e sociali.

16-12-11

LASCIAMOLI LEGGERE
Tavola rotonda con

Roberto Denti, Barbara Schiaffino, Anselmo Roveda, Lucia Scuderi, Pino Pace, Donatella Natoli.
Moderata da Carlo Carzan

Come nel libro di Roberto Denti, che dà il titolo a quest'incontro, proviamo a difendere il diritto di bambini e ragazzi a leggere! Per avere più fiducia nei gusti e nelle scelte che sono in grado di fare i ragazzi. Per incentivare la lettura dei giovani, per riflettere insieme sulle strategie che si possono attivare nel territorio e a scuola, per favorire la nascita e la crescita di giovani lettori.

BIOGRAFIE OSPITI



Sofia Gallo È nata a Torino, dove vive e lavora; insegnante e consulente editoriale si è sempre occupata di storia e letteratura, ha scritto numerosi saggi e testi per la scuola e collaborato, anche nel settore multimediale, con le più importanti case editrici italiane. Dal 1992 ha dedicato il tempo libero a scrivere racconti e romanzi per l'infanzia e l'adolescenza e in anni più recenti ha coniugato le sue esperienze lavorative fondando una società di progettazione editoriale, tramite cui promuove le sue idee-progetto, i laboratori di lettura e di scrittura creativa nelle scuole elementari e medie e cura le rubriche di recensioni sul sito www.filastrocche.it e sulla rivista "L'Indice" di Torino. Da sempre appassionata di viaggi e di lunghe camminate in montagna, trova in essi tempo per riflettere e materia per narrare.



Antonio Di Pietro Svolge la propria professione di "pedagogista ludico" proponendo percorsi laboratoriali con bambini (scuole, ludoteche, centri gioco genitori e figli), percorsi pratico-formativi con adulti (educatori, insegnanti, genitori), consulenze (musei, eventi culturali, progettazioni sperimentali) e coordinamento pedagogico (nidi, centri gioco genitori e figli, progetti extra-scolastici). È referente nazionale del "LudoCemea – Gruppo di ricerca e azione dei CEMEA italiani" e membro del gruppo internazionale di ricerca "Jeux et Pratiques Ludiques" dei CEMÉA francesi.

Presso la Facoltà di Scienze della Formazione (Università di Firenze) è cultore in materia in "Animazione grafico-pittoriche" e "Attività ludiche e di animazione educativa" (Scienze dell'Infanzia), cultore in materia in "Teatro di animazione" (Scienze dell'Educazione Sociale), docente del laboratorio "Progettare percorsi ludici" (Scienze dell'Educazione Sociale). Ha diverse pubblicazioni all'attivo (con *La meridiana*, Carocci, Erickson, Armando, Giunti, Kaleidos).



Fabrizio Silei Diplomato all'Istituto d'arte e laureato in Scienze Politiche, ha lavorato per anni come sociologo presso diversi istituti di ricerca dedicandosi soprattutto alle tematiche dell'identità e della memoria. Scrittore e artista, esperto di comunicazione sociale, ricercatore di storie e vicende umane, tiene laboratori di scrittura autobiografica come cura di sé e di scrittura creativa, laboratori per ragazzi e bambini e corsi per insegnanti sulla didattica della creatività. Come artista è particolarmente attento al gioco creativo e concettuale e i suoi libri illustrati realizzati con carta e cartone si muovono a cavallo fra arte contemporanea, design e fotografia. Nel 2007, con le sue particolarissime illustrazioni di carta, ha ricevuto il Premio speciale per la sperimentazione iconica e la ricerca espressiva al Premio Internazionale di Illustrazione Stepàn Zavrel. Nel 2008 e nel 2009 ha ricevuto una menzione speciale a Lucca Junior (Lucca Comics) e, sempre nel 2008, alcune sue illustrazioni sono state selezionate dall'Accademia Pictor per la Fiera del libro di Torino e un suo albo "Il pugnale di kriminal" è stato premiato al Consorso Syria Poletti sulle Ali delle farfalle con il Premio per l'originalità iconica e la ricerca espressiva.

Il suo romanzo "Alice e i Nibelunghi" (Salani editore) tratta di negazionismo storico della Shoah, nel 2008 è stato l'unico romanzo italiano finalista al Premio Unicef di letteratura per i diritti dell'uomo e del bambino. Nel 2009 il romanzo ha vinto il Premio "Mariele Ventre" ex equo con Silvia Roncaglia, promosso dalla Fondazione premio letterario Basilicata. Il suo ultimo romanzo, ambientato nel Chianti del passaggio del fronte e intitolato "Bernardo e l'angelo nero" ha vinto vari Premi di letteratura per ragazzi ed è stato selezionato per l'età 11-13 anni dal progetto "SCELTE DI CLASSE della tribù dei lettori e dalla rivista Liber frai migliori libri per ragazzi del 2010". Il suo racconto "L'autobus di Rosa" con le illustrazioni di Maurizio Quarello è stato pubblicato anche in Francia, Germania, Spagna, Grecia, Brasile e Portogallo. Su *Popotus*, il giornale per ragazzi di *Avvenire* tiene una rubrica quindicennale sulla scrittura dal titolo "Era una notte buia e tempestosa..."



Ennio Peres È un rinomato enigmista, matematico e "giocologo" (come ama definirsi), si prodiga da tempo per diffondere tra la gente il piacere creativo di giocare con la mente, attraverso i numeri e le parole. È stato professore di matematica e informatica, prima di iniziare a diffondere il piacere del gioco con lettere e cifre.

Ha collaborato con vari giornali e riviste, da *Paese Sera* a *La Stampa*; su «*Linus*» cura dal 1995 la rubrica *Scherzi da Peres*. Come enigmista si dedica particolarmente agli anagrammi ed è autore di parole incrociate e di rebus. Propone annualmente, anche tramite Internet, una sfida denominata "Il cruciverba più difficile del mondo".

BIOGRAFIE OSPITI



Andrea Angiolino Romano, classe 1966, è un autore di giochi e un giornalista. Dagli anni '80 crea giochi da tavolo, di ruolo, giochi computer, per la radio e per la televisione. Elencare le sue collaborazioni e i riconoscimenti ricevuti sarebbe veramente troppo lungo, ci limitiamo a ricordare che nel 1999 è diventato consulente del Ministero della pubblica istruzione per l'utilizzo di giochi nella scuola, che i suoi giochi hanno vinto tre Best of Show a Lucca Games dove lui ha anche ricevuto il primo Best of Show alla carriera, e che nel 2008 ha vinto il premio Personalità Ludica dell'Anno. Fra i suoi giochi più famosi ricordiamo *I Cavalieri del Tempio* (scritto in collaborazione con Agostino Carocci, Giuliano Boschi, Luca Giuliano e Massimo Casa; pubblicato da E. Elle nel 1990 e riedito da Rose and Poison nel 2005), nonché *Ulysses* (Winning Moves Board, 2001) e *Wings of War* (Fantasy Flight Games, Nexus Editrice, 2004), entrambi realizzati in collaborazione con Pier Giorgio Paglia.



Angelo Porazzi È un autore di giochi italiano. Grafico pubblicitario, autore e illustratore di libri e giochi da tavolo. La sua opera più conosciuta è *Warangel*, un universo fantasy con ora 100 razze guerriere, che crea e illustra dal 1986. Inizia come autore di giochi proprio con *Warangel* pubblicato come opera a fascicoli distribuita in edicola nel 1996. Nel 2002, crea il gioco di carte "*Warangel Card Game*", primo gioco autoprodotta in Italia creato e illustrato dallo stesso autore, preso in distribuzione nazionale da Hasbro Italy. Lo stesso anno Cartiere Pigna realizza la "*Linea Scuola Warangel*" con le illustrazioni e il logo del gioco. Nel 2003 pubblica *PeaceBowl* gioco da tavolo sponsorizzato da NFLI National Football League Italia e FIAF Federazione Italiana American Football. In questo gioco l'autore unisce due sue grandi passioni: l'ambientazione di *Warangel* e il Football Americano. Nel 2005 realizza *TATATA!* gioco di carte che viene tradotto in inglese e tedesco, e presentato alla Fiera di Essen, in Germania, la principale fiera sui giochi da tavolo, con un enorme successo. Nel 2006 realizza *WrestAngel*, gioco di carte portatile come *TATATA!* e *Warangel 10 Years Edition* per celebrare i 10 anni di *Warangel*. Nello stesso anno la Rose&Poison pubblica il suo primo libro *Warangel I primi Ricordi*. Nel 2007 crea ed illustra *LovePigs*, un party game per coppie pubblicato da Post Scriptum. Da diversi anni Angelo Porazzi è ospite di moltissime fiere ludiche in molte delle quali coordina l'Area Autoproduzione che presenta i giochi autoprodotti realizzati in Italia. A ModCon 2006, la più grande convention di giochi in Italia, organizzata dal club ludico TreEmme, riceve la targa: «*Warangel 10 Years Edition - Ad Angelo Porazzi, con riconoscenza per il grande contributo alla diffusione della cultura del gioco*».



Barbara Schiaffino Nasce a Genova nel 1967, dove si è laureata in Lettere Moderne dopo aver soggiornato per studio a Bruxelles e New York. Giornalista, dal 2008 è direttore di *Andersen*, il mensile italiano dei libri per ragazzi nel quale lavora dal 1993. La rivista è stata fondata, insieme al "Premio Andersen - Il mondo dell'infanzia", nel 1982 da Gualtiero Schiaffino. Cura inoltre la redazione dell'Annuario *Andersen*, i contenuti del sito www.andersen.it e la collana *I Quaderni di Barbara*, nella quale sono raccolti i ricordi d'infanzia di editori, critici, scrittori e illustratori. Sui temi dell'editoria ragazzi, della promozione del libro e della lettura tiene incontri all'Italia e all'estero. Ha recentemente curato a Tokyo la mostra "Premio Andersen 1982-2009: le eccellenze dell'editoria italiana per ragazzi" presso l'Istituto Italiano di Cultura della capitale giapponese.



Roberto Denti Ha creato nel 1972, con Gianna Vitali, la Libreria dei Ragazzi di Milano, la prima libreria in Italia specializzata sulla letteratura per l'infanzia e una delle più importanti d'Europa. Amico di Gianni Rodari, si occupa da sempre di letteratura per l'infanzia come scrittore, saggista, giornalista e divulgatore in collaborazione con biblioteche, scuole ed enti locali. Con lo staff della sua libreria fa parte della giuria che assegna ogni anno il Premio Andersen. È inoltre autore di saggi per la diffusione della conoscenza dei libri per ragazzi e per la promozione della lettura. Ha scritto per gli adulti un romanzo "*Incendio a Cervara*" (*Il Formichiere*, 1974), che ha avuto l'onore di una lunga recensione di Pier Paolo Pasolini, e un libro-intervista "*Conversazioni con Marcello Bernardi. Il libertario intollerante*" (*Elèuthera*, 1991), che rivela la sua consonanza ideale e culturale con il celebre autore de "*Il nuovo bambino*". Prolifico collaboratore di giornali e di riviste specializzate, da "*Il Manifesto*" a "*La Stampa - Tuttolibri*", ha pubblicato alcuni romanzi, sempre rivolti ai più piccoli, che hanno riscosso gradimento da parte dei lettori e il consenso della critica. Nel 2010 ha pubblicato per Rizzoli "*La mia Resistenza*", mentre nel 2011 con la casa editrice Salani ha pubblicato il bellissimo libro per ragazzi "*Fra noi due il silenzio*".

BIOGRAFIE OSPITI



Giorgio Scaramuzzino Attore e regista dagli anni Settanta, si è diplomato alla scuola di recitazione del Teatro di Genova. Si occupa di animazione nella scuola e di formazione degli insegnanti sull'educazione teatrale. Dal 1986 entra a far parte della Compagnia del Teatro dell'Archivolto di Genova diretta da Giorgio Gallione. Partecipa in qualità di attore, regista e autore a molte produzioni sia per ragazzi che per il pubblico adulto. È attualmente responsabile del Settore Scuola ed Educazione al Teatro. Numerose le regie e le riduzioni teatrali. Ha vinto il Premio Miglior Regia – Bergeggi (SV) 1991 e il Premio al testo originale Ochin d'Argento – Genova 1999. Conduce periodicamente stage per attori, seminari di formazione per insegnanti, educatori e bibliotecari. È docente di Teatro d'Animazione presso le facoltà di Scienze della Formazione e il DAMS – Università di Genova. Attore istrionico e completo ha riscosso un notevole successo con la riduzione teatrale di *Come un romanzo* di Daniel Pennac. Numerose le pubblicazioni, dai testi di didattica teatrale ai racconti per bambini, inoltre ha curato e scritto la prefazione dell'inedito di Gianni Rodari *Libri d'oggi per ragazzi d'oggi – Ge, Il Melangolo*. Con Francesco Tullio Altan scrive ed elabora teatralmente le storie della *Pimpa* per Franco Cosimo Panini Editore. Ha prestato la voce per gli audiolibri: *Harry Potter e la pietra filosofale* e *Harry Potter e la camera dei segreti* – Magazzini Salani.



Santo Pappalardo Vive e lavora a Viagrande (Catania), dal 1995 è socio effettivo dell'Associazione illustratori, presente nell'annual n° 3 e in quello del 2006 della stessa associazione. Nel 1994 è stato inserito nel catalogo della "Rassegna internazionale di illustrazione scientifica della Fiera del Libro per Ragazzi" Bologna. Nel 2001 nel "Dizionario degli Illustratori Contemporanei" Bolzano. Nel 2002 ha esposto alla "Mostra di disegnatori naturalisti siciliani contemporanei" Università di Catania/Ente Fauna Siciliana, e al XIX Congresso Nazionale di Entomologia agraria. Nel 2004 ha partecipato a "...e il mare intorno. Mostra internazionale" Regione Toscana – ACSIT. Negli anni 2004 e 2005 ha seguito il corso internazionale di incisione artistica presso l'ISIA, Urbino. Illustratore fiction e nonfiction ha al suo attivo numerose pubblicazioni, approfondendo temi connessi ad argomenti naturalistici e illustrazione per l'infanzia. Le tecniche utilizzate sono varie: dalle più tradizionali come acquerello, incisione... alle più innovative applicazioni di computer-graphic.



Lucia Scuderi Vive e lavora a Catania. Dopo la Laurea in Lettere moderne, dal 1991 si dedica all'illustrazione e frequenta corsi con Emanuele Luzzati, Stèpàn Zavrel, Kveta Pakowska. Ha scritto e illustrato libri per bambini con diverse case editrici come Fatatrac, Bohem Press, Editori Riuniti, Salani, Treccani, Colors Edizioni, Campanotto, Filo, Maschietto editore-Musei di Nervi, Città Aperta e poi all'estero, in Svizzera, Germania, USA, Francia, Spagna, Giappone, Slovenia, Paesi Bassi. Ha esposto in diverse prestigiose collettive in Italia e all'estero; ha ottenuto numerosi riconoscimenti tra i quali, nel 2004, il premio Andersen "Miglior albo illustrato" con il libro "Rinoceronte". Da circa sedici anni si occupa di letteratura per l'infanzia, illustrazione, educazione all'immagine, comunicazione visiva e di grafica. Conduce corsi di educazione all'immagine e costruzione del libro con bambini e adulti. Dipinge, costruisce, modella, impasta, progetta.



Pino Pace Laureato in Lettere all'Università di Bologna, lavora da anni come autore per la radio nazionale, per il cinema e l'audiovisivo. Scrive da sempre storie per ragazzi, tra cui per EDT-Giralangolo *Prospero* e *Esaggelato* (2008) e *Bestiacce!* (2010), con le illustrazioni di Giorgio Sommacal. Inoltre insegna scrittura creativa all'Istituto europeo di design di Torino, nelle scuole di specializzazione e nei centri culturali, tiene seminari per gli allievi delle scuole elementari, medie e superiori. Con "Bestiacce!" sogna di inaugurare una collana di manuali indispensabili all'esploratore moderno.