



Guide Libristiche

Percorsi, attività e approfondimenti
per esplorare il libro in classe



uovonero

PARTIAMO?

Ogni libro è un territorio da esplorare che può essere attraversato in tanti modi diversi.

Le **Guide Libristiche** di **uovonero** sono delle **mappe** che suggeriscono modalità interattive, cooperative e divertenti per affrontare **in classe** i temi del libro.

Ogni tappa è strutturata come un'unità di apprendimento che propone collegamenti a **materie** scolastiche, obiettivi didattici e competenze europee, per semplificare la progettazione del docente.

Hai già preparato la valigia?
Allora, buona lettura
e buon viaggio!



SCHEDA DEL LIBRO

TITOLO: Tutt'altro che tipico

AUTORE: Nora Raleigh Baskin

ANNO DI PUBBLICAZIONE: 2026

GENERE: narrativa psicologica, coming of age

ETÀ: 11+

AMBIENTAZIONE: USA, anni Duemila

DA LEGGERE PER PARLARE DI: autismo, identità, comunicazione, scrittura, amicizia

TEMI SENSIBILI: disabilità, bullismo, stigma

è un'autrice **statunitense** che vive nel Connecticut con la sua famiglia. Ha scritto diversi romanzi per ragazzi e giovani adulti.

Nora Raleigh Baskin

TUTT'ALTRO
CHE TIPICO

La prima edizione di TUTT'ALTRO CHE TYPICO è stata pubblicata da uovonero nel 2015 e si è classificato secondo alla 35° edizione del Premio Letteratura Ragazzi Fondazione Cassa di Risparmio di Cento. Ora è stato ripubblicato sempre da uovonero in una nuova versione ad alta leggibilità.

Jason Blake ha dodici anni e una **mente straordinaria**: ama le parole, le smonta e le rimonta, scrive racconti e li pubblica sul sito **Storyboard**.

Quando conosce **PhoenixBird**, una ragazza con cui **condivide la passione per la scrittura**, sente per la prima volta di poter essere capito. Il **convegno degli scrittori di Storyboard**, dove i due si dovrebbero incontrare di persona, diventerà **la sua prova piú grande**: Jason dovrà affrontare la paura di compiere un **lungo viaggio** e di **mostrarsi di persona**.

1ª TAPPA

IDENTITÀ ED ETICHETTE



MATERIE:

- italiano
- educazione civica

OBIETTIVI DIDATTICI:

- Argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio con dati pertinenti e motivazioni valide.
- Intervenire in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale.
- Prendere consapevolezza che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.

COMPETENZE EUROPEE:

- competenza alfabetica funzionale
- competenza in materia di cittadinanza
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.



DAL LIBRO

CITAZIONE: QUESTO SONO IO

Potevo tenere il mio nome con tutte le lettere e i suoni e tutti i suoi significati e tutti i suoi non significati. O potevo scomparire. Ed era stato allora che avevo incominciato a scrivere storie.

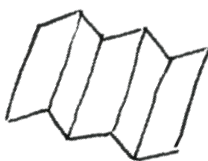
CAPITOLO 28, PAGINA 160

ALLA CLASSE

DISCUSSIONE GUIDATA: SIGLE E PERSONE

Nel corso della sua vita Jason ha accumulato molte sigle che dovrebbero definirlo: ADOS, DSA, DPS, PEI. Sa che queste etichette restano attaccate al suo nome e che a volte lo aiutano a capirsi e a farsi capire dagli altri. Eppure sa anche chi è, al di là delle etichette: è uno scrittore, è qualcuno che ama le parole, è il fratello di Jeremy, è la persona che sa inserire il nome dell'hotel nel navigatore quando sua madre si perde.

Le etichette ci aiutano a trovare un'identità o ci limitano? Ci siamo mai sentiti "ridotti" a una categoria (un voto, un giudizio, un ruolo)? Ci è mai capitato di non conoscere le parole per esprimere una parte di noi e poi scoprire che quelle parole esistevano e ci calzavano a pennello? Come ci siamo sentiti?



AL MONDO

ATTIVITÀ: LA MIA TARGHETTA

Al convegno di Dallas Jason riceve una targhetta con il suo nome, il suo stato e da quanti anni è membro di Storyboard. Una targhetta dice poco, è vero, ma può essere un punto di partenza per conoscersi e farsi conoscere meglio...

Ritagliamo la targhetta che troviamo nella pagina successiva.

Compiliamola senza inserire il nostro nome, ma indicando una passione, un luogo, una caratteristica, una parola che ci appartiene per produrre una piccola frase che ci definisca.

ESEMPI:

- RAGAZZO ALTO, DI PERIFERIA, APPASSIONATO DI CALCIO E DI CANI DI GROSSA TAGLIA.
- RAGAZZA SOLARE, CON LE FOSSETTE, AMANTE DEL MARE, DELLE PASSEGGIATE E DEL GELATO AL PISTACCHIO.





RESTITUZIONE

ATTIVITÀ: INDOVINA CHI!

Raccogliamo tutte le targhette e ridistribuiamole casualmente.
Sappiamo riconoscere a quale compagno o compagna appartiene la
targhetta che ci è toccata in sorte?

A turno ognuno esprime la sua ipotesi: quanti indovinano?

Si può riproporre l'esperienza al contrario: ognuno scrive soltanto il nome
sulla propria targhetta, poi la passa ai compagni che la compilano con le
nostre caratteristiche.

Ci riconosciamo nella descrizione che gli altri fanno di noi?

C'è qualcosa che ci stupisce o che non ci aspettavamo?

Ci piace quell'etichetta o cambieremmo qualcosa?

STORYBOARD

DALLAS ANNUAL CONFERENCE



2ª TAPPA

IDENTITÀ E RACCONTO



MATERIE:

- italiano

OBIETTIVI DIDATTICI:

- Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali; produrre testi scritti di tipo diverso, adeguati per forma e contenuto allo scopo e al destinatario.
- Comprendere il valore del linguaggio come strumento di costruzione dell'identità personale e relazionale.

COMPETENZE EUROPEE:

- competenza alfabetica funzionale
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

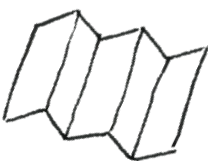


DAL LIBRO

CITAZIONE: QUANTE TRAME ESISTONO?

Ci sono degli scrittori che sanno delle cose e le condividono online, in modo che altri scrittori possano impararle. Alcuni di loro dicono che ci sono soltanto sette possibili trame in tutto il mondo. [...] Ma credetemi, per quanto mi riguarda, esiste un solo tipo di trama. Uno. Le cose accadono. Tutto qua.

CAPITOLO 2, PAGINA 9-10



ALLA CLASSE

RIFLESSIONE GUIDATA: COME FUNZIONA UNA STORIA?

Jason è un lettore e uno scrittore appassionato, e riflette spesso sulla narrativa: le sette trame possibili, il narratore inattendibile, la suspense, l'ironia, la differenza tra "mostrare" e "dire", la verosimiglianza. Sono strumenti tecnici, ma per lui sono anche strumenti per capire il mondo.

In quali punti Jason usa le regole della narrativa per spiegare quello che gli succede? Che cosa significa per lui "ironia"? E "narratore inattendibile"? Come usa questi concetti per guardare sé stesso e gli altri?

AL MONDO

ATTIVITÀ: SHOW, DON'T TELL

Jason sa che una delle regole fondamentali della scrittura è: non spiegare le cose, ma mostrarle.

Siamo in grado di metterla in pratica?

Ritaglia la tabella "generatore casuale di frasi noiose" che si trova nella pagina successiva.

Tira un dado per ogni colonna e unisci i risultati per creare la sua "frase noiosa".

Scrivi la frase sul quaderno e, sotto, narra una breve scena che faccia capire al lettore i tre elementi della frase (protagonista, emozione, contesto) senza mai citarli direttamente né usare sinonimi.





RESTITUZIONE

ATTIVITÀ: GENERATORE CASUALE DI
FRASI NOIOSE

Le scene ottenute a partire dalle frasi noiose della tabella vengono lette ad alta voce: la classe riesce a ricostruire la frase noiosa di partenza? Che espedienti ha utilizzato il compagno per far capire chi è il protagonista? Quali dettagli rendono evidente l'emozione provata dal personaggio? E da cosa possiamo dedurre il contesto della scena?

	PERSONAGGIO	EMOZIONE	CONTESTO
1	UN/A BAMBINO/A	È ANNOIATO/A	DI NOTTE
2	UN/A ANZIANO/A	HA PAURA	CON I SUOI AMICI
3	UN CANE	È ARRABBIATO/A	DURANTE UNA FESTA
4	UN FANTASMA	È DELUSO/A	SOTTO LA PIOGGIA
5	UNA FATA	È FELICE	SU UN'ISOLA DISABITATA
6	UN ROBOT	È MALINCONICO/A	SU UN ASTRONAVE

ESEMPIO:

- TIRO TRE VOLTE IL DADO E OTTENGONO UN 4, UN 2 E UN 3. LA MIA FRASE NOIOSA È: UN FANTASMA HA PAURA DURANTE UNA FESTA.

SVOLGIMENTO:

- IL CASTELLO ERA RIMASTO SILENZIOSO PER SECOLI. LE NOTTI ERANO TURBATE SOLTANTO DAL QUIETO ROSICCHIARE DI RATTI E DALLO SBATTERE DI CATENE NELLE SEGRETE. MA UNA SERA CAMBIÒ TUTTO. IL SONNO DEL BARONE FU INTERROTTO DI SOPRASSALTO DA UNA MUSICA FUNESTA E DA BOTTI DI SPUMANTE. IL NOBILE RACCOLSE LA SUA TESTA TREMANTE DAL COMODINO E SE LA SISTEMÒ IN FRETTA SUL COLLO: "OH, NO! SONO ARRIVATI I BARBARI! SI SALVI CHI PUÒ! "



3ª TAPPA

IDENTITÀ DIGITALE



MATERIE:

- italiano
- tecnologia
- educazione civica

OBIETTIVI DIDATTICI:

- Leggere testi letterari di vario tipo individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.
- Valutare rischi e opportunità: Essere in grado di ipotizzare le conseguenze di una scelta tecnologica, riconoscendo i vantaggi e i limiti delle innovazioni.
- Prendere consapevolezza che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile

COMPETENZE EUROPEE:

- competenza alfabetica funzionale
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- competenza in materia di cittadinanza

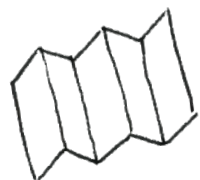


DAL LIBRO

CITAZIONE: SCRIPTA MANENT

Molto tempo dopo che ce ne saremo andati, le nostre parole saranno l'unica cosa che rimane.

CAPITOLO 24, PAGINE 138



ALLA CLASSE

DISCUSSIONE GUIDATA: LA NOSTRA IMPRONTA DIGITALE

Hamilton, il docente del laboratorio di scrittura, dice ai ragazzi che le parole sopravvivono a chi le scrive. È un'idea antica che vale per i libri, per le lettere, per le iscrizioni sulle pietre. Ma oggi vale anche per tutto quello che produciamo nel mondo digitale: nel caso di Jason, ad esempio, i racconti scritti sulla piattaforma Storyboard. Ma tutti noi lasciamo tracce quando facciamo una ricerca su un motore, creiamo un account, facciamo un acquisto online. Alcune informazioni le lasciamo volontariamente; altre vengono registrate automaticamente. Chi le può leggere? Chi le conserva? Se qualcuno trovasse queste tracce tra cento anni, che cosa potrebbe capire di noi?

AL MONDO

RICERCA IN GRUPPI: HO LETTO E ACCETTATO

Il concetto di "impronta digitale online" (l'insieme dei dati che lasciamo navigando in rete) è centrale nella cittadinanza digitale. Esploriamo che cosa significa concretamente.

A gruppi, i ragazzi scelgono un servizio digitale che usano davvero (la piattaforma scolastica, un sito di streaming, un gioco online) e cercano insieme i termini e le condizioni di utilizzo, che per legge devono essere accessibile a chiunque. Leggono solo la sezione sulla raccolta e l'uso dei dati e rispondono a tre domande: che dati raccoglie questo servizio? Con chi li può condividere? Cosa succede ai dati forniti se si smette di usare il servizio?

Ogni gruppo riscrive la sezione che ha letto in modo che sia comprensibile a un coetaneo.





RESTITUZIONE

CONDIVISIONE DELLE RIFLESSIONI:
IL MIO IDENTIKIT DIGITALE



I testi prodotti dai gruppi vengono letti in classe e confrontati:
Le condizioni sono simili tra loro o molto diverse?
Sei d'accordo che queste nostre informazioni vengano cedute?
Dopo aver capito le condizioni, userai ancora quel servizio?
Modificherai le impostazioni?

Per concludere, ogni studente compila l'identikit digitale anonimo.
Se un estraneo avesse questi tuoi dati, cosa potrebbe capire di te,
della tua personalità e delle tue abitudini? Come potrebbe utilizzarli?

IL MIO IDENTIKIT DIGITALE

TUTT'ALTRO CHE INVISIBILE: INDAGA SULLE TRACCE CHE LASCI ONLINE

1 COSA FACCIO ONLINE (TRACCE ATTIVE)

Metti una crocetta [X] sulle azioni che hai compiuto nell'ultima settimana:

- ☐ Ho inviato o condiviso foto, video o "stati" su app di comunicazione o video (WhatsApp, YouTube, ecc.).
- ☐ Ho risposto a storie, scritto un commento o inserito un post sotto i contenuti di qualcun altro.
- ☐ Ho scritto in chat di gruppo (es. la chat di classe, di squadra o di gioco su WhatsApp, Discord, Telegram).
- ☐ Ho cercato, aggiunto o sfidato amici su piattaforme di gioco online (Fortnite, Roblox, Brawl Stars, ecc.).

Rifletti: Se i tuoi genitori o professori leggessero l'ultimo messaggio o commento che hai inviato, saresti a tuo agio? Perché?

2 SERVIZI E TEMPO

Le 5 app o siti che usi di più:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

Da dove accedi a Internet?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| ☐ Smartphone | ☐ Console Gioco |
| ☐ Tablet | ☐ Smart TV / PC |

Quanto tempo passi online al giorno?

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ < 1 ora | ☐ 3 - 5 ore |
| ☐ 1 - 3 ore | ☐ > 5 ore |

3 LE MIE RICERCHE

Le ultime 3 ricerche reali che ricordi:

- _____
- _____
- _____

Per cosa usi Internet?

Ordina da 1 (più importante) a 4 (meno):

- | | |
|--|---|
| ☐ Studio e compiti | ☐ Hobby e curiosità |
| ☐ Video e musica | ☐ Mode e tendenze |



PER CONTINUARE A LEGGERE, GUARDARE, INFORMARSI



SU IDENTITÀ ED ETICHETTE

■ UNA SPECIE DI SCINTILLA (ELLE MCNICOLL, UOVONERO, 2021)

Addie, autistica come sua sorella, lotta per il diritto a essere rappresentata. Un romanzo che parla di visibilità, comunità e orgoglio neurodivergente.

■ CRONACHE LUNARI DI UN RAGAZZO BIZZARRO (UOVONERO)

Tre volumi avventurosi che raccontano la vita e i viaggi di Sacha, un ragazzo autistico che segue la madre, medico di una ONG, in giro per il mondo.

SU IDENTITÀ E RACCONTO

■ IL DIARIO DI ANNE FRANK (ANNE FRANK, 1947)

Un grande classico che mostra ancora oggi, con forza immutata, l'inestricabile intreccio tra costruzione del sé, osservazione della realtà e racconto, e come questi elementi raggiungano un'intensità e un'importanza senza pari durante l'adolescenza.

■ LE PAROLE POSSONO TUTTO (SILVIA VECCHINI, SUALZO, IL CASTORO 2021)

Una graphic novel delicata e profonda. Sara è una ragazza che si è chiusa in un silenzio ostinato. Grazie all'incontro con un anziano signore scopre l'alfabeto ebraico; la calligrafia di quegli antichi caratteri diventa un modo per dare una forma al dolore e ricostruire la sua identità frammentata.

SULL'IDENTITÀ DIGITALE

■ GENERAZIONI CONNESSE

Il progetto coordinato dal Ministero dell'Istruzione con il partenariato di alcune delle principali realtà italiane che si occupano di sicurezza in Rete per promuovere interventi di sensibilizzazione e formazione: <https://www.youtube.com/user/GenerazioniConnesse>

■ DARK WEB (SARA MAGNOLI, PELLEDOCA 2020)

la quattordicenne Eva sogna un futuro con il nome di Vesna, ammirata influencer da milioni di like, ma attira le attenzioni di Doom Lad, un losco personaggio dai doppi fini.



RITORNO A CASA

Ogni viaggio arriva alla sua conclusione, ma ogni arrivo è la base di una nuova partenza. Allo stesso modo, ogni libro è una rampa di lancio verso nuove storie tutte da scoprire... Ecco i nostri consigli di lettura, e non solo!



PER CONTATTARCI

Se hai usato questa guida libristica e vuoi farci sapere come è andata, se vuoi condividere con noi materiali e riflessioni, se vorresti contattare gli autori, o i traduttori dei libri, se sei interessato alle nostre offerte didattiche, scrivi a: formazione@uovonero.com