



Città di Lucca

Amministrazione comunale

23/04

Determinazione n. 205 del 10/02/2023

Oggetto: BANDO CEPELL “CITTA' CHE LEGGE 2022-2023”: PARTECIPAZIONE DELLA BIBLIOTECA CIVICA AGORA' CON IL PROGETTO “AGORÀ & G.A.M.E.S. - GIOCO, APPRENDIMENTI, METODO & STORIE”. INDIVIDUAZIONE DEI PARTNER E DELLE PROPOSTE PER LA PRESENTAZIONE E SUCCESSIVA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Il Dirigente

La sottoscritta Dott.ssa Paola Angeli, Dirigente del Settore Dipartimentale 4 “Istruzione, Cultura, Sport e Turismo”, U.O. 4.3 Cultura, come da incarico conferito con Decreto del Sindaco n. 60 del 06/12/2022 (Prot. Gen. n. 204567 del 06/12/2022):

Premesso che:

il Comune di Lucca, in qualità di capofila, intende presentare una proposta progettuale a valere sul Bando “**CITTA' CHE LEGGE 2022-2023**” indetto da **il Centro per il libro e la lettura** (d’ora in poi CEPELL”);

il bando intende finanziare progetti tesi a promuovere e diffondere l’abitudine alla lettura attraverso un’azione coordinata delle varie strutture presenti sul territorio (biblioteche, librerie, scuole, Asl, etc.), mediante iniziative che sappiano coniugare il valore formativo della lettura con la sua dimensione “ludica” e la sua valenza di strumento di dialogo in grado di favorire lo sviluppo e la coesione sociale;

il bando si propone in particolare di favorire la cooperazione tra istituzioni scolastiche, biblioteche, enti locali, librerie, istituti culturali, istituzioni della formazione superiore, centri provinciali per l’istruzione degli adulti ed enti di ricerca per l’attivazione di iniziative di promozione della lettura nei territori, valorizzando e promuovendo inoltre le buone pratiche di promozione della lettura con particolare attenzione alle fasce deboli della popolazione. Si propone inoltre di sostenere iniziative di promozione del libro e della lettura finalizzate al mantenimento, rafforzamento e sviluppo del tessuto sociale, attraverso la costruzione di reti di rapporti che colleghino tutti i soggetti attivi nel territorio, allo scopo di rendere la lettura un’abitudine sociale diffusa e uno strumento di inclusione e partecipazione, coinvolgendo e sensibilizzando alla lettura un pubblico quanto più esteso e diversificato;

al fine di individuare partner e raccogliere proposte progettuali coerenti con il sopracitato bando, con determinazione dirigenziale n. 86 del 25/01/2023 il Comune di Lucca ha approvato l'avviso pubblico per l’individuazione di partner di progetto per la partecipazione della Biblioteca Agorà al Bando “Città' che legge 2022-2023”;

hanno manifestato il proprio interesse a partecipare al progetto i seguenti soggetti:

- Bi-Done
- Immagina ODV
- Lucca Creative Hub APS
- Terra di Tutti
- Kraken APS



- Lucca In-Tec Srl
- Libreria Pensieri Belli
- Drink, speak & share
- Associazione Mediterraneo Comune
- Cooperativa sociale l'Impronta onlus
- Artespressa
- Associazione Amici dell'Agorà

Considerato che

il progetto ideato dall'Amministrazione Comunale, dal titolo “Agorà & G.A.M.E.S. - gioco, apprendimenti, metodo & storie” (abbreviato in Agorà & G.A.M.E.S.), intende:

- studiare le modalità attraverso le quali l'utilizzo di modalità ludiche o di gaming possano facilitare l'apprendimento e l'approccio alla lettura anche per persone/studenti con disabilità e DSA;
- attivare una riflessione con i diversi stakeholder del territorio al fine di promuovere l'utilizzo del gioco come “ambiente educativo e formativo” prevenendo nel contempo il rischio derivante dalla diffusione delle ludopatie;
- promuovere la biblioteca come ambiente a vocazione sociale oltre che culturale promuovendo momenti di incontro ed esperienza rivolti a un pubblico di non-lettori, adolescenti e giovani adulti;
- acquistare e rendere disponibili nel patrimonio della biblioteca Agorà giochi inclusivi e “educativi”.

il percorso si svilupperà con il supporto di un'ampia e differenziata rete di partner (istituzioni scolastiche e universitarie, associazioni, enti di ricerca) portatori di contenuti e/o metodologie innovative di apprendimento e meta-cognizione;

alla luce di quanto sopra, tutte le proposte ricevute sono state debitamente esaminate e sono stati valutati in linea con la struttura progettuale in cantiere i seguenti partner e le relative proposte:

- **Bi-Done:** è un'associazione di promozione sociale che opera all'interno del centro di educazione al riuso Grossomodo: uno spazio dove si raccolgono, si espongono e si offrono materiali di recupero. Rimanenze e scarti della produzione industriale ed artigianale della provincia di Lucca che trovano un nuovo scopo e significato nella didattica, nella ricerca e nell'arte. È un centro che nasce e si sviluppa intorno allo scarto che da prodotto non perfetto e oggetto senza valore e funzione, diventa risorsa accedendo così a nuove possibilità espressive, di comunicazione e di creatività.

Proposta progettuale: “libri materici” è un laboratorio per bambini* e famiglie.

Richiamandosi ai “libri illeggibili” di Munari, l'elaborazione dei libri materici è un'esplorazione sensoriale del libro. Con una tavola cromatica e tattile selezionata dal centro, la proposta è giocare con i materiali, tagliando, cucendo, incastrando, scoprendo nuove relazioni tra i materiali, svelando le storie che vi si nascondono.

Formazione per insegnanti, educatrici, adulti in generale: i partecipanti saranno accompagnati in un viaggio nell'esplorazione della materia attraverso i sensi; progetteranno ed elaboreranno libri materici con una selezione di materiali e strumenti inusuali. Un libro-gioco in cui la forma data al materiale comunica messaggi conoscitivi ed emozionali.

- **Immagine ODV:** è un'associazione di volontariato con sede a Lucca, fondata nel 2019, che si dedica alla promozione della narrazione illustrata come strumento fondamentale per la crescita personale e l'apprendimento. Sin dalla sua fondazione, l'associazione ha operato a livello nazionale, sostenendo la cultura visiva con l'organizzazione di mostre, eventi, laboratori e un grande festival annuale. L'operato dell'associazione durante l'anno ruota intorno allo studio condiviso dell'editoria illustrata, in relazione al successivo evento e alle esperienze condivise dai numerosi volontari che si riuniscono settimanalmente



per scambiarsi libri, riflessioni e ricerche. Immagina è organizzatore del Festival delle storie illustrate che ogni anno prende vita per alcuni giorni a Lucca.

Proposta progettuale: Corso di formazione dedicato ai libri-gioco per la prima infanzia: i libri-gioco riescono a comunicare con un linguaggio plurisensoriale: sono per i piccoli la possibilità di sperimentare attraverso il corpo i movimenti cooperativi che un libro suggerisce, offrendo un'occasione importante per iniziare a sentirsi lettori capaci. Un corso rivolto ad educatori, genitori e appassionati, per conoscere questo settore dell'editoria illustrata. Una selezione di volumi della bibliografia del corso verrà lasciata in dono alla Biblioteca Agorà

- **Lucca Creative Hub APS** nasce nel 2019 e da allora è impegnata per favorire la partecipazione delle giovani generazioni alla vita della città. Le competenze dei suoi soci vanno dalla progettazione strategica in ambito sociale e culturale, all'arte, ai processi di azione locale partecipata, al design di servizi, all'architettura e Codesign degli spazi, con un focus sui processi di rigenerazione urbana e sociale partecipata.

Proposta progettuale: monitoraggio e valutazione del progetto mediante un approccio di tipo partecipativo, prevedendo la raccolta e l'elaborazione di informazioni quali-quantitative al fine di verificare l'efficacia e il raggiungimento dei risultati previsti e gli esiti inattesi, in particolare in termini di engagement dei partecipanti. Realizzazione di una caccia al tesoro per la città: il gioco, destinato a famiglie e giovani, coinvolgerà gli studenti delle scuole superiori come illustratori, lettori, organizzatori.

- **Terra di Tutti srl impresa sociale** nasce a fine 2018 e nel corso dei primi mesi vengono sviluppati laboratori artigianali interculturali e di riuso creativo che coinvolgono migranti, operatori sociali e artisti. Terra di Tutti partecipa a fiere ed eventi a livello locale, regionale e nazionale e sviluppa collezioni personalizzate per realtà del mondo profit e non-profit, quali Emergency e Amnesty International. Nell'agosto 2019 ha inaugurato il proprio laboratorio di produzione suddiviso in tre aree: sartoria, stamperia/serigrafia e restauro del legno. Da settembre 2019 collabora con il Laboratorio di Design per la Sostenibilità dell'Università di Firenze (LDS-UNIFI).

Proposta progettuale: "EX-LIBRO" è un progetto che vuole stimolare l'uso del libro quale oggetto con funzioni plurime. Il parallelepipedo di varie dimensioni e pesantezze sarà osservato nella sua possibilità costruttiva ove colore, forma, superficie, diventeranno l'ispirazione per un percorso di ricerca e progettazione. Libri e giornali destinati al macero, saranno trasformati in oggetti/scultura cambiandone inesorabilmente il significato.

- **Kraken Aps** è un'associazione di promozione sociale che organizza eventi ludico/culturali in Toscana con l'obiettivo di divulgare e promuovere il "gioco intelligente", la cultura ludica, la creatività, la formazione e l'educazione, favorendo lo scambio intergenerazionale e interculturale, creando uno spazio aggregativo inclusivo attraverso l'organizzazione di eventi ludici, culturali, incontri, convention, laboratori creativi tematici.

Proposta progettuale: un ciclo di eventi da tenere idealmente due volte al mese che andranno a coinvolgere proprio un pubblico di giovani, attraverso la promozione sui social e nelle scuole stesse. L'obiettivo è quello di creare sul territorio lucchese una comunità nutrita, coesa e collaborativa, unita dall'interesse per il gioco intelligente.

- **Lucca In-Tec Srl:** è una società, integralmente partecipata dalla Camera di Commercio di Lucca, che ha la proprietà e la gestione del Polo Tecnologico Lucchese, nato nel 2012 per facilitare il trasferimento tecnologico e lo sviluppo di attività innovative in settori strategici, al fine di aumentare l'attrattività e competitività del territorio. Il Polo Tecnologico Lucchese eroga servizi per lo sviluppo imprenditoriale e svolge attività di formazione, animazione economica e diffusione della cultura digitale e d'impresa. Ha sviluppato un videogioco che simula l'avvio di una startup allo scopo di favorire la diffusione nelle scuole della cultura d'impresa, anche attraverso progetti di alternanza scuola/lavoro.

Proposta progettuale: attivazione del bibliopoint, accompagnamento di idee creative che emergeranno dal progetto, con particolare attenzione agli strumenti digitali dedicati al mondo dell'editoria o alla promozione dell'esperienza della lettura. Il Polo metterà inoltre a disposizione gli spazi ad uso comune per lo svolgimento delle attività concordate.

- **Associazione Mediterraneo Comune:** è nata a gennaio 2017 a Benevento con lo scopo di promuovere nuove forme di educazione e formazione dei giovani per la reciproca conoscenza delle identità culturali e il contrasto ad ogni discriminazione; L'associazione ha avuto un ruolo chiave nella progettazione e nell'avvio di interventi nell'ambito della formazione dei bambini e degli adolescenti, attraverso l'attivazione di comunità educanti sul territorio della provincia di Benevento. Ha realizzato, nelle carceri di Airola (BN) e Sant'Angelo dei Lombardi (AV) un percorso di Teatro Fragile sperimentando una combinazione inedita che ha unito la pratica teatrale al gaming per co-creare un gioco digitale insieme ai detenuti: autori, attori e destinatari dell'azione.



Proposta progettuale: il progetto coinvolge studenti e famiglie nella scoperta della lettura attraverso un approccio game-based: escape room e racconto interattivo come metodologie educative. Sono previsti laboratori aperti di co-design delle narrative, delle dinamiche di gioco e di apprendimento; la produzione di escape room fisiche e virtuali e di storie interattive (chatbot); la sperimentazione di prodotti finali come librogame e graphic novel.

- **L'Impronta Cooperativa Sociale** ha come obiettivo quello di fornire, tramite vari servizi, un'assistenza adeguata e qualificata ai giovani che si trovano in una situazione svantaggiata o più in generale in una condizione di fragilità con l'obiettivo di realizzare comunità accoglienti ed integrate e ambiti formativi sereni.

Proposta progettuale: l'Arte della Lettura, laboratori per leggere l'Altro. Leggere sì ma in quale modo? Attività laboratoriali aperte ai giovani con il coinvolgimento del nostro Centro pomeridiano Zenobia. I laboratori tratteranno i seguenti temi: Lettura personale e lettura collettiva; Lettura e musica; Lettura e scrittura; Lettura e voce - Ciò che dico/ Ciò che rappresento, esercizi sulla modulazione dei caratteri vocali; Gaming, Libri game e graphic novel - suggerimenti di consigli di lettura ludico-ricreativa per ragazzi.

- **Artespresa:** è un'associazione di promozione sociale con sede nel Comune di Lucca e iscritta nel RUNTS. Si costituisce nel 2019 allo scopo di promuovere l'inclusione attraverso la creatività come mezzo di comunicazione. A tale scopo realizza eventi e iniziative con finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale unendo le potenzialità dell'arte e della cultura ai benefici delle attività artistico-espressive. In particolare, propone cortometraggi, concorsi di fumetto, laboratori per bambini, festival con temi sociali attuali, presentazioni di libri, proiezioni, rappresentazioni teatrali, attività editoriali.

Proposta progettuale: laboratori di scrittura per fumetti e presentazioni di graphic novel/fumetti sviluppati a Lucca, dedicati a giovani tra 16 e 25 anni. I laboratori avranno in programma la lettura di graphic novel classiche (es. V per Vendetta) e contemporanee (es. Kobane Calling), allo scopo di sviluppare storyboard per una proposta editoriale collettiva (es. writers' room).

- **Associazione Amici dell'Agorà:** L'Associazione si è costituita nel 2017 ed è regolarmente iscritta al RUNTS. Dal momento della sua nascita si è impegnata nell'organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche e ricreative all'interno della biblioteca civica Agorà e in collaborazione e a supporto dello staff della biblioteca.

Proposta progettuale: realizzazione di sessioni di gioco sulla sostenibilità ambientale, Realizzazione di conferenze sul tema proposto; Supporto alla biblioteca per la realizzazione delle attività progettuali.

le proposte presentate dalla **libreria Pensieri Belli** e da **Drink, speak & share** sono state escluse in quanto non linea con la struttura progettuale ideata dall'Amministrazione;

il budget per ciascun partner verrà definito all'esito della selezione e sulla base delle proposte complessive e delle azioni previste all'interno progetto;

nella fase attuativa del progetto saranno coinvolti ulteriori partner istituzionali (a titolo esemplificativo e non esaustivo la Scuola IMT Alti Studi Lucca, Lucca Crea, istituzioni scolastiche del territorio) attraverso la stipula di specifici accordi, o ulteriori soggetti del privato sociale senza fini di lucro selezionati secondo criteri di evidenza pubblica qualora necessario per una più efficace realizzazione dello stesso;

tenuto conto che:

il progetto Agorà & G.A.M.E.S, di cui il Comune di Lucca sarà coordinatore, prevede una durata di 12 mesi e un valore finanziario complessivo pari ad € 50.000,00 di cui € 45.000,00 richiesti al **Centro per il libro e la lettura** a titolo di finanziamento e € 5.000,00 messi a disposizione dal Comune di Lucca a titolo di co-finanziamento;

il Comune di Lucca, per il tramite dei suoi uffici, dovrà predisporre la proposta progettuale con la descrizione dettagliata delle azioni da compiere e dei soggetti coinvolti unitamente al loro formale impegno alla costituzione del partenariato e caricarla sulla apposita piattaforma entro e non oltre il giorno 21 febbraio 2023;



per quanto sopra esposto, visti:

- il D.Lgs. 18 agosto 2000, n. 267 "Testo unico delle leggi sull'ordinamento degli enti locali" e s.m.i.;
- la L. 7 agosto 1990, n. 241 "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e s.m.i.;
- il Bando CEPELL "CITTA' CHE LEGGE 2022-2023"

D E T E R M I N A

per le ragioni espresse in premessa da intendersi come integralmente riportate:

1. di approvare la proposta progettuale "Agorà & G.A.M.E.S. - gioco, apprendimenti, metodo & storie" e la costituzione del partenariato tra Comune di Lucca – Biblioteca Civica Agorà e i soggetti nell'elenco di seguito per la presentazione del progetto:
 - Bi-Done
 - Immagina ODV
 - Lucca Creative Hub APS
 - Terra di Tutti
 - Kraken APS
 - Lucca In-Tec Srl
 - Associazione Mediterraneo Comune
 - Cooperativa sociale l'Impronta onlus
 - Artespressa
 - Associazione Amici dell'Agorà
2. di dare atto che sono stati esclusi per motivi di pertinenza in relazione con le finalità del Bando la libreria Pensieri Belli e Drink, speak & share;
3. di dare mandato agli uffici competenti per la presentazione del progetto entro la scadenza indicata nel Bando;
4. di dare atto che il Responsabile unico del procedimento è il dott. William Nauti, Responsabile della UO 4.3 del Settore dipartimentale 4 che non si trova in conflitto di interesse, anche potenziale, ai sensi dell'art. 6-bis della L. n. 241/1990, nei confronti dei destinatari del presente atto, a seguito di accertamento personale;
5. di significare che, nel caso di controversia, la materia oggetto della presente determinazione rientra nella giurisdizione del TAR nei termini ed alle condizioni previste dal D.Lgs. 104/2010.

Il Dirigente
Paola Angeli / ArubaPEC S.p.A.

Segnalazione dell'esecutività di questo atto viene trasmessa via email ai seguenti uffici:

