

150 Giochi In Movimento Potenziare I Prerequisiti Motorio Prassici Per L'apprendimento Con Gadget

Manuale a supporto della teoria e della didattica dell'educazione motoria in età evolutiva per un ottimale sviluppo cognitivo e sociale, il testo di Valentina Biino illustra i contenuti e le strategie metodologiche per potenziare nel bambino l'acquisizione delle capacità motorie fondamentali, ispirando congiuntamente nuove abilità coordinative e divertimento. La trattazione coniuga infatti in maniera efficace gioco e sport "insegnato": per ciascuno dei nove obiettivi didattici conformi alle indicazioni ministeriali, la prima parte descrive i giochi mentre la seconda presenta le lezioni. Entrambe le parti sono introdotte da indicazioni metodologiche per consentire una corretta lettura e una idonea applicazione pratica. Il libro si conclude con un capitolo sul gioco sport che istruisce ai fondamentali di avviamento di alcune pratiche sportive per favorire multilateralità in palestra e in ambiente naturale. In questa edizione riveduta e aggiornata tutte le descrizioni dei giochi sono integrate dalla sezione "variabili della pratica", di particolare utilità didattica, e sono stati inseriti nuovi contenuti (per esempio il nordic walking tra i cosiddetti giochi sport). È inoltre presente il "modello di prestazione dell'insegnante", un esercizio di analisi per aiutare a capire e individuare delle differenze sostanziali tra ciò che si pensa sia la strategia didattica più utile e la pratica che effettivamente si adoperava durante la singola organizzazione della lezione. Le attività motorie proposte nel volume seguono una linea di sviluppo corrispondente a un percorso formativo realizzabile proficuamente tanto dagli insegnanti della scuola primaria quanto dagli studenti universitari, nell'ambito delle Scienze motorie e delle Scienze della formazione primaria.

Immergersi nell'opera d'arte è un procedimento tipico dell'analisi estetica, ma costituisce oggi una condizione usuale della fruizione dei nuovi media: dall'installazione multimediale e interattiva alla realtà aumentata fino alla realtà virtuale. Questo saggio, suddiviso in una quindicina di paragrafi circa, tenta di tracciare da diverse prospettive (storica, filosofica, iconologica, sociologica) le linee principali di una teoria dell'immersività e, al tempo stesso, di rileggere alcuni momenti della storia dell'arte mostrando come il coinvolgimento dello spettatore — fisico, sensoriale ed emotivo — sia sempre stato al centro dell'esperienza estetica, ben prima che i futuristi lanciassero, nel loro Manifesto tecnico della pittura del 1910, l'idea di porre "lo spettatore nel centro del quadro".

Nel centro del quadro

nelle cronache degli antichi

L'elettricista rivista mensile di elettrotecnica

50 grandi idee. Politica

Sport Italia

Boletín Internacional de Bibliografías Sobre Educación

The Second Edition of Parliamo italiano! instills five core language skills by pairing cultural themes with essential grammar points. Students use culture—the geography, traditions, and history of Italy—to understand and master the language. The 60-minute Parliamo italiano! video features stunning, on-location footage of various cities and regions throughout Italy according to a story line corresponding to each unit's theme and geographic focus.

Carta e natura, riciclo e circolarità. Il filosofo Massimo Donà si propone di riflettere intorno alla materia di cui questo stesso libro è fatto: la carta. Lo fa ripercorrendone anzitutto le origini: la carta nasce in Oriente, proprio in virtù di un'ibridazione. La natura è per essenza circolare; i suoi dinamismi mostrano che andare avanti è per essa sempre un tornare indietro. Da cui un ricominciare perpetuo. In natura i processi circolari rendono palese che tutto, tornando ogni volta all'inizio, si fa nuovo. Che nulla è mai rigidamente ancorato a quel che sembra esser diventato. Tutto è in perenne metamorfosi. Tutto diviene. Dunque, far riferimento alla metamorfosi significa alludere a ciò che, della natura, ci mostra costantemente l'insostenibilità di qualsivoglia pensiero dell'immutabile, dell'eterno e del permanente. Comprendere che invece le cose sono sempre nuove, ossia che indicano sempre diverse possibili significazioni, vuol dire capire che alla base delle cose naturali v'è la «fantasia», e non l'astratta razionalità fatta propria da un certo tipo di scientificità. Buona parte dei disastri ecologici che rendono sempre più fragile il nostro pianeta, e sempre più a rischio la nostra permanenza sulla sua superficie, sono stati prodotti da una forma di pensiero lineare, produttivistico e fondato sul mito della «crescita». Su un'idea rigida di razionalità che, delle cose del mondo, ha visto solo l'essenziale sfruttabilità, utile a rendere sempre più potente il dominio dell'essere umano. Ma la natura ci insegna che in principio era il due, e non l'uno. Che tutto funge da risultato di un'originaria ibridazione; e che è folle credere che le cose siano «pure», univocamente significanti, e soprattutto che talune cose siano buone e altre cattive, alcune belle e altre brutte. Ed è così che possiamo tornare a riflettere sul fatto che la carta nasce in virtù di un'operazione di riciclo; e che solo in virtù di tale operazione può rivendicare una fortissima valenza simbolica. Ogni unità naturale è infatti in se stessa molteplice. Anche la cellulosa è una complexio; è un polimero, un aggregato. Solo se comprendiamo la strutturale complessità di ogni forma d'esistenza, possiamo capire in che senso ogni fenomeno naturale parli di una complessità strutturale che deve renderci particolarmente attenti a intervenire rompendo relazioni, e ferendo l'unità che tutto tiene insieme. Solo comprendendo questa verità, possiamo capire che in natura tutto è ibrido, complesso, e dunque correlato a ogni altra cosa; che nulla può vivere isolato, illudendosi di potersi confinare in una zona protetta e dunque non costretta a lasciarsi contaminare dall'altro, dal diverso, da quello che, in realtà, più propriamente ci riguarda.

Small techniques, giochi d'aula e attività per l'apprendimento esperienziale

Visuo-spatial Working Memory and Individual Differences

Terminale donna

Trattato fondamentale di fotografia

Manuale di scienze motorie e sportive

The Da Vinci Globe

The Italian love affair with sport is passionate, voracious, all-consuming. It provides a backdrop and a narrative to almost every aspect of daily life in Italy and the

distinctively pink-coloured newspaper La Gazzetta dello Sport is devoured by almost half a million readers every day. Narrating the history of modern Italy through its national passion for sport, Sport Italia provides a completely new portrayal of one of Europe's most alluring, yet contradictory countries, tracing the highs and lows of Italy's sporting history from its Liberal pioneers through Mussolini and the 1960 Rome Olympics to the Berlusconi era. By interweaving essential themes of Italian history, its politics, society and economy with a history of the passion for sport in the country, Simon Martin tells the story of modern Italy in a fresh and colourful way, illustrating how and why sport is so strongly embedded in both politics and society, and how it is inseparable from the concept of Italian national identity. Showing sport's capacity to both unite and deeply divide, this book reveals a novel and previously unexplored element of the history of a society and its state, which will be an essential read for sports fans, historians and students alike.

Come risulta evidente dalla pratica clinica e riabilitativa, il bambino disprattico non sa prevedere ed organizzare un progetto d'azione; non sa controllare ciò che sta facendo nel corso dell'azione; quindi non sa fare, ma potremmo anche ammettere che non sa ancora fare, non ha cioè ancora imparato a realizzare funzioni. Funzioni e azioni possono però essere rispettivamente apprese e svolte con l'aiuto di esercizi mirati e svolti in modo continuativo. È comunque indispensabile ricordare le difficoltà del bambino disprattico, se sottoposto a compiti nuovi, inusuali. L'Autrice propone un modello di valutazione e di intervento che tenga conto di ipotesi eziologiche e neuropsicologiche, sottolineando la necessità di procedere con un'analisi su diversi livelli: percettivo, motorio e rappresentativo. Particolare importanza viene data alla diagnosi e all'intervento precoce per poter provvedere alla definizione e messa in atto di adeguati progetti terapeutici. L'opera si conclude con l'analisi e la descrizione di casi clinici riferiti ad alcune peculiari forme di disprassia: la disprassia verbale e la disgrafia. Infine, vengono illustrati esercizi mirati rispetto ai vari ambiti dello sviluppo, ideati e sperimentati dai logopedisti che hanno contribuito, insieme all'Autrice, alla stesura del presente volume.

filosofia e psicologia genetica

Giochi e lezioni per la scuola primaria

The Curious Incident of the Dog in the Night-Time

Delos Science Fiction 179

Athlete First

Manuale enciclopedico della ingegneria moderna, 3

A chance discovery at a distinguished London map fair in 2012 by a Belgian globe collector produced the most unique of finds: a distinct globe with mysterious images, such as old ships, sailors, a volcano, a hybrid monster, pentimenti, waving patterns, conic individualised mountains, curving rivers, vigorous coastal lines, chiaroscuro and an unresolved triangular anagram, which remains an enigma. The globe is hand-engraved in great detail on ostrich egg shells from Pavia by a left-handed Renaissance genius of unquestionable quality. It shows secret knowledge of the map world from the time of Columbus, Cabral, Amerigo Vespucci and Leonardo da Vinci. Central and North America are covered by a vast ocean. The da Vinci globe originates from Florence and dates from 1504. It marks the first time ever that the names of countries such as Brazil, Germania, Arabia and Judea have appeared on a globe. A Leonardo drawing for this globe, showing the coast of the New World and Africa has been discovered in the British Library. This book brings the reader through a fabulous journey of scholars, maps, riddles, rebuses, iconographic symbols and enigmatic phrases such as HIC SVNT DRACONES to illuminate the da Vinci globe. It details 500 years of mystery, fine scholarship and expert forensic testing at numerous material science laboratories the world over. The da Vinci globe now takes its rightful place, surpassing the Lenox globe, its copper-cast identical twin, as the most mysterious globe of our time. As such, this monograph is an essential text in Leonardo studies and in the history of cartography.

RIVISTA (68 pagine) - FANTASCIENZA - L'approfondimento del numero 179 di Delos è dedicato al film Batman v Superman: Dawn of Justice diretto da Zack Snyder, che vede protagonisti l'uno contro l'altro i più grandi supereroi della DC Comics. Lo scontro epocale tra Batman e Superman è finalmente arrivato. Il film "Batman v Superman: Dawn of Justice" di "Zack Snyder sta suscitando pareri discordanti tra gli appassionati, ma non per questo il film va male al botteghino. Anzi. E allora cerchiamo con lo speciale numero 179 di "Delos Science Fiction" di capire meglio le intenzioni del regista e dei protagonisti, alle prese con un'impresa titanica, perché Superman e Batman sono nell'immaginario di tanti appassionati di fumetti e di fantascienza i supereroi per eccellenza. Il discorso continua in qualche modo nell'intervista a Massimo Zanichelli, autore di un saggio monografico su Christopher Nolan, il regista che con la sua trilogia su Il Cavaliere Oscuro ha dimostrato che i supereroi della DC Comics possono competere con quelli della Marvel che stanno ottenendo risultati pazzeschi nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. Ricordiamo con un articolo di approfondimento Sylvia Anderson, recentemente scomparsa, creatrice insieme al marito Gerry di un universo fantascientifico che va da "Thunderbirds" a "Spazio 1999" e passa per "U.F.O.". Tra le nostre rubriche segnaliamo un articolo di Sergio Beccaria su "Signore della Luce" di Roger Zelazny e le novità sul mercato anglosassone di Allen Steele e Ken Liu. Il racconto è di Piero Schiavo Campo. Rivista fondata da Silvio Sosio e diretta da Carmine Treanni.

Potenziare i prerequisiti motorio-prassici per l'apprendimento

La ripetizione ludica

Unica 3

Mettersi in scena. Drammaterapia, creatività e intersoggettività

I diritti della scuola

Drammaterapia, creatività e intersoggettività

Le proposte di 150 giochi in movimento nascono dall'esigenza di disporre di attività e strumenti per favorire l'acquisizione e il potenziamento dei prerequisiti motorio-prassici agli apprendimenti in età prescolare (nido e scuola dell'infanzia), durante i primi anni di scuola primaria e oltre, in caso di deficit nell'organizzazione motoria o disabilità intellettiva. In linea con le indicazioni del MIUR e con gli studi più recenti, il volume propone 150 giochi che hanno lo scopo di migliorare: • la percezione e il controllo corporeo • l'equilibrio e la coordinazione grosso-motoria • la coordinazione occhio-mano e fino-motoria • le abilità grafo-motorie • l'organizzazione prassica finalizzata alle autonomie e alla grafo-motricità. I giochi possono essere proposti sia in contesto ludico-educativo, scolastico ed extrascolastico, sia in riabilitazione. Per ognuno di essi sono indicati la fascia d'età consigliata, gli obiettivi perseguiti, la modalità di svolgimento (individuale, in coppia o di gruppo), i materiali e i tempi occorrenti, cosa fare e le varianti/sviluppi, questi ultimi particolarmente importanti perché forniscono spunti per aumentare la flessibilità e gettare le basi per la generalizzazione. Inoltre, in appendice sono fornite decine di schede operative e in allegato materiali a colori per giochi specifici. L'opera si rivolge a tutti coloro che si occupano dello sviluppo del bambino: insegnanti curricolari e di sostegno, educatori, neuropsicomotricisti e genitori.

Le neuroscienze sociali-cognitive promuovono studi sui collegamenti tra cervello, emozioni e comportamento sociale, utilizzando metodi come le neuroimaging, neurogenetica, valutazione neuropsicologica e lo studio dei disturbi cerebrali, per comprendere i substrati neurali del funzionamento sociale. Il testo descrive i meccanismi che regolano l'influenza dei processi cerebrali sullo sviluppo sociale durante la crescita dei bambini, proponendo modelli integrativi di intervento, per educatori e specialisti della riabilitazione, basati sul livello di sviluppo e sulle potenzialità inesprese, diretti a promuovere la partecipazione sociale dei bambini.

150 giochi in movimento

Inanna

Scuola e città

storie e teorie del cinema

Giochi diplomatici

Giochi per l'estate da fare con il tuo bambino

In this timely and comprehensive text, Cesare Cornoldi and Tomaso Vecchi describe their recently developed experimental approach to the investigation of visuo-spatial cognition, based upon the analysis of individual differences. A review of the most influential theoretical advances in the study of visuo-spatial cognition is presented, including both critical analysis and comparisons between the distinct approaches. In addition, the authors describe recent research into memory for spatial configurations, mental manipulation and the active integration of visuo-spatial information. This includes studies on the effects of congenital blindness on mental imagery abilities, developmental and age-related modifications, gender effects, and the role of genetic syndromes in determining visuo-spatial abilities. The authors draw together these distinct areas of research and integrate the findings within an innovative framework of working memory. This text will be a valuable resource for advanced undergraduate and postgraduate students of psychology, as well as researchers in the fields of cognitive psychology, neuropsychology and neuroscience.

In testa a questo libro stanno due principi e un'ipotesi di lavoro. Il campo da gioco non è un'area qualsiasi del tessuto urbano, con strutture scelte in base alla conoscenza di alcuni momenti e aspetti della vita infantile; la città non è una realtà speculativa da attraversare faticosamente e alla cieca verso una destinazione di gioco, quando sussista, prefabbricata e alienante. Il campo-gioco come città e la città come grande campo-gioco: questa è l'ipotesi. Gli Autori hanno lavorato con metodo strettamente interdisciplinare, ponendosi alle spalle l'esercizio delle specialità ciascuna per proprio conto, e degli approcci realizzati attraverso mediazioni puramente intuitive. Vediamo così un esempio di legame organico tra studiosi e amministratori per evitare l'accademia all'università e la chiusa gestione del potere nel governo della città.

Il campo-gioco e la città

Filosofia della carta

Prontuario dell'ingegnere

Bollettino dei protesti cambiari, dei fallimenti e del movimento delle ditte

il movimento delle donne di fronte al lavoro informatizzato

La disprassia in età evolutiva: criteri di valutazione ed intervento

150 idee creative e originali per divertirti insieme ai tuoi figli Durante le vacanze estive abbiamo più tempo da trascorrere insieme ai nostri figli. Ma come sfruttare al meglio questi momenti preziosi per trasformare ogni attività in un'occasione di sviluppo che sia divertente e anche educativa? Questo libro è un alleato indispensabile per genitori in vacanza: propone centocinquanta giochi, idee e soluzioni creative per godersi dei momenti di svago nei diversi ambienti naturali. Mare, montagna o città: ogni occasione è buona per coinvolgere genitori e bambini in attività che migliorano la qualità del tempo trascorso insieme. Con un metodo semplice ed efficace imparerete a progettare e realizzare giochi sempre nuovi, preziosi strumenti per lo sviluppo di capacità motorie, cognitive e sensoriali dei bambini. A ogni gioco è dedicata una scheda di facile consultazione, che indica gli obiettivi ludici, l'età consigliata, il materiale necessario e le regole. Tante attività per bambini da 4 a 12 anni da svolgere durante le vacanze estive al mare, in città o in montagna Giochi di creatività,

musicali, di movimento, cacce al tesoro da fare insieme, all'aperto o al chiuso Giochi al mare • in acqua • sotto l'ombrellone • sulla sabbia • sui ciottoli Giochi all'aria aperta • in città • in fattoria • nel parco Giochi in luoghi chiusi • al ristorante • in casa Giochi in montagna • durante una passeggiata • nel bosco • sulla neve • vicino a un lago Giochi in viaggio • in auto • in treno o in aereo • in nave Animatamente è un progetto nato da un gruppo di animatori di Roma, persone che hanno dedicato gran parte della loro vita all'animazione, all'educazione e alla formazione umana e spirituale di bambini e adolescenti. Nel 2019, circa un milione di utenti ha visitato il sito web, dimostrando grande interesse allo stile dell'intrattenimento e ai contenuti proposti. Claudia Camponovo fa parte del team redazionale per il progetto Animatamente. Si è dedicata per vent'anni all'animazione con bambini e adolescenti. Essere mamma le ha consentito di vivere in modo nuovo l'animazione, miscelandola con la sua passione per i viaggi, la natura, l'arte, lo sport e il fai da te. Dalla forza di questo insieme di esperienze, lavoro e inclinazioni è nato questo libro.

A bestselling modern classic—both poignant and funny—narrated by a fifteen year old autistic savant obsessed with Sherlock Holmes, this dazzling novel weaves together an old-fashioned mystery, a contemporary coming-of-age story, and a fascinating excursion into a mind incapable of processing emotions. Christopher John Francis Boone knows all the countries of the world and their capitals and every prime number up to 7,057. Although gifted with a superbly logical brain, Christopher is autistic. Everyday interactions and admonishments have little meaning for him. At fifteen, Christopher's carefully constructed world falls apart when he finds his neighbour's dog Wellington impaled on a garden fork, and he is initially blamed for the killing. Christopher decides that he will track down the real killer, and turns to his favourite fictional character, the impeccably logical Sherlock Holmes, for inspiration. But the investigation leads him down some unexpected paths and ultimately brings him face to face with the dissolution of his parents' marriage. As Christopher tries to deal with the crisis within his own family, the narrative draws readers into the workings of Christopher's mind. And herein lies the key to the brilliance of Mark Haddon's choice of narrator: The most wrenching of emotional moments are chronicled by a boy who cannot fathom emotions. The effect is dazzling, making for one of the freshest debut in years: a comedy, a tearjerker, a mystery story, a novel of exceptional literary merit that is great fun to read.

Fotogenia

Neuroscienze sociali e disturbi neuroevolutivi

The Italian Love Affair with Sport

Fotografia stenopeica - Pellicola - Digitale - Tecniche di ripresa - Ricettario bianconero -

Fotografia raw - Photoshop - Tecniche ibride

Tecnica ed organizzazione nuove macchine, architettura industriale, assistenza sociale

La forza del debole. Vita e pensiero di Dietrich Bonhoeffer

Sviluppato sul parallelo tra pellicola e digitale, il Trattato fondamentale di fotografia tratteggia con esempi significativi le diverse situazioni in cui un fotografo può trovarsi a operare. Le nozioni teoriche sono costantemente arricchite di citazioni e rimandi esterni, e sempre proposte in una prospettiva pratica e applicativa. Il volume si apre con una sezione sulle fasi di lavorazione dell'immagine, nella quale l'autore analizza in modo dettagliato l'intero iter, comparando le diverse tecniche che contraddistinguono i vari generi fotografici. Segue un'ampia sezione focalizzata sul bianconero in camera oscura dove, oltre ai procedimenti consueti, sono discusse numerose formule aggiornate, alcune delle quali decisamente ecologiche. Il digitale è invece suddiviso in due parti, la prima dedicata alla ripresa e al successivo "sviluppo" nel formato RAW, la seconda alle tecniche avanzate di Photoshop, con diversi esempi illustrati. A chiusura del volume sono infine proposti alcuni procedimenti ibridi, generalmente impiegati per la stampa. Oltre 280 illustrazioni corredano il testo, completando attraverso esempi visivi, grafici e tabelle, le spiegazioni prettamente tecniche.

All'indomani della Liberazione l'Italia era ancora considerata un paese vinto e ci comportò delle inevitabili ripercussioni anche in ambito sportivo. Gli atleti azzurri non vennero inizialmente coinvolti nella ripresa delle attività e in alcune federazioni internazionali si arrivò persino all'esclusione o alla sospensione dell'Italia. Partendo dall'assunto che, in virtù della sua elevata visibilità, lo sport, pur essendo un fenomeno periferico e non vitale del sistema politico internazionale, rappresenta tanto una variabile quanto uno strumento di politica estera, questo lavoro mira a rispondere a una serie di interrogativi. Perché, al contrario di Germania e Giappone, l'Italia poté partecipare alle Olimpiadi del 1948? In quali proporzioni l'eredità del fascismo e la guerra fredda influenzarono la ripresa internazionale dello sport italiano? In che modo i primi governi repubblicani utilizzarono lo sport come strumento di politica estera? E come invece le istituzioni sportive e gli atleti si allinearono a quest'ultima? Dopo aver analizzato quali furono gli attori e le istituzioni del sistema sportivo italiano e internazionale del decennio 1943-1953, il volume ripercorre cronologicamente il cammino dello sport azzurro dalla quarantena dell'immediato dopoguerra alle assegnazioni olimpiche di Cortina 1956 e di Roma 1960. Particolare attenzione è dedicata alla ripresa dei rapporti sportivi bilaterali e alla rilegittimazione italiana presso il Comitato Olimpico Internazionale e le singole federazioni. Il volume è inoltre arricchito da alcuni casi di studio in cui da un lato si mette in luce come la politica internazionale (dalla guerra fredda alla formazione del Territorio Libero di Trieste) abbia influenzato la proiezione internazionale dello sport italiano e dall'altro come determinate "crisi sportive" (a partire dal ritiro delle squadre italiane dal Tour del 1950) ebbero una ricaduta anche a livello governativo e diplomatico.

Progettare gli spazi verdi

Il risveglio educativo

Parliamo Italiano!

I Giochi numerici fatti arcani palesati da Giuseppe Antonio Alberti bolognese

I giochi numerici fatti arcani, palesati da Giuseppantonio Alberti bolognese

1490.38

Today the Paralympic Movement is recognised as a global sporting phenomenon attracting thousands of athletes from an ever-increasing number of countries. Athlete First provides a thoroughly researched history and analysis of the Paralympic Movement, including the development and organisation of the International Paralympic Committee. As well as recounting factual achievements and events, the book examines the position of sport and international competition for people with a disability within their changing historical context and in relation to the Olympic Movement and able-bodied sport. The first history of the origins and development of the Paralympic movement Examines disabled sport and international competition within their changing historical context Includes details of key players in the movement - on and off the field Written in an accessible style by a recognised historian Athlete First will prove invaluable to researchers and professionals involved in the field of sport and disability as well as sport scientists and physical education specialists with an interest in sports history. The Publisher appreciates the role played by the International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE) in bringing this publication to fruition, and acknowledges the financial assistance provided by the International Olympic Committee.

L'Italia dello sport

A History of the Paralympic Movement

Spettacoli del Colosseo

Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla VR

Guida didattica per la scuola primaria. Con CD-ROM

150 giochi in movimentoPotenziare i prerequisiti motorio-prassici per l'apprendimentoEdizioni Centro Studi Erickson

RACCONTO LUNGO (43 pagine) - FANTASCIENZA - Nell'Ammasso di Omega Centauri il "Matriarcato di Pietra Antica" è un'utopia conservatrice che rifiuta la filosofia di vita post-umana del vicino "Impero della Tecnologia Modificante". Inanna è la loro arma. Nell'Ammasso di Omega Centauri, a sedici mila anni-luce dalla Terra, il "Matriarcato di Pietra Antica" è un'utopia conservatrice che rifiuta la filosofia di vita post-umana del vicino "Impero della Tecnologia Modificante". Le sorelle Furabia e Cephea del clan dei Barda, la prima una sacerdotessa cantante e la seconda una guerriera deputata a proteggerla da qualsiasi pericolo, sono al centro dei più importanti riti sciamanici di quest'insolita civiltà. Entrambe dovranno affrontare una grande minaccia e confrontarsi con un segreto che affonda le sue radici nella stessa storia del loro mondo. Claudio Cordella è nato a Milano il 13 luglio del 1974. Si è trasferito a Padova dove si è laureato prima in Filosofia e poi in Storia per poi diplomarsi nel 2009 nel master in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale. Ha collaborato per alcuni anni con il giornale free-press "la Piazza" e cura ancor oggi la rubrica Oriente vs. Occidente per la rivista "Living Force Magazine". Ha scritto per la rivista tolkeniana online "Endóre" dei saggi comparativi incentrati sull'opera di J. R. R. Tolkien e sul fantasy orientale. Per Edizioni Scudo ha scritto il fantasy "Il gioco del drago argento", inserito nel vol. 1 dell'antologia "Mahayavan - Racconti delle terre divise", e "Scaglie d'oro", apparso nel volume steampunk "Vapore italico" mentre una sua novella è stata inclusa nell'antologia "Symposium" (Edizioni GDS). È stato co-curatore con Alexia Bianchini dell'antologia "D-Doomsday" (CIESSE Edizioni), dedicata a tematiche di carattere apocalittico. È il vice direttore del web magazine "Fantasy Planet" (La Corte Editore) e collabora con la rivista online "Speechless".