



SCHEDA TECNICA MYRIORAMA

COS'É

IL MYRIORAMA è uno dei giochi più interessanti e capaci di suscitare meraviglia, in commercio ne esistono moltissimi, da quelli da collezione a quelli creati da veri e propri artisti. È un gioco narrativo nato agli inizi del XIX secolo, sebbene il suo inventore non fosse interessato a creare un gioco ma a migliorare il proprio stile pittorico. L'inventore l'artista francese, scienziato e educatore, Jean-Pierre Brès, creò un vero e proprio quadro poliottico cioè suddiviso in vari "segmenti" o pannelli intitolato appunto "*Myriorama*: collezione di molteplici paesaggi." Il termine coniato per l'occasione è l'unione di due termini greci: *myrias*, moltitudini, decine di migliaia e *orama*, visione, scena.

Con le carte di questo affascinante gioco si possono comporre un numero praticamente infinito di panorami e di storie, poiché funziona grazie all'intercambiabilità delle tessere di cui è composto. Maggiore è il numero maggiori saranno le possibili combinazioni a cui dar vita. Questa piccola illusione ottica divenne un vero e proprio intrattenimento, capace di incantare quasi fosse un vero prodigio.

Il nostro Myriorama è composto da un numero di carte che può andare da 12 a 16 su cui è rappresentato un frammento di paesaggio. Disposte le une accanto alle altre, le tessere mostrano la scena intera tuttavia, la posizione delle carte non è fissa ma interscambiabile poiché la linea dell'orizzonte è sempre la stessa.

Questo consente di creare scene sempre nuove ma soprattutto storie sempre differenti. Sulla metà delle carte è rappresentato il paesaggio sull'altra i personaggi protagonisti della storia.

Scambiando l'ordine delle carte si ottiene sempre una composizione armonica ma dal punto di vista del racconto questo consente sia di narrare la storia secondo il regolare susseguirsi degli eventi sia di sovvertirne l'ordine e dunque modificare infinite volte il racconto.

Questo strumento è a tutti gli effetti una perfetta sintesi tra la MAPPA e le CARTE DELLE STORIE.

COME SI USA

L'insegnante, mostrerà il mazzo di carte sul tavolo, con la copertina bene in evidenza in modo che i bambini capiscano che questo è sia un libro pronto per essere "letto" che un gioco. Le immagini infatti come nei silent-book, sostituiscono le parole, spetta dunque al narratore interpretare la scena e narrare. Poi, disporrà in sequenza tutte le carte, le une accanto alle altre in maniera che possano combaciare e creare un unico paesaggio in cui si susseguono le scene del racconto.



Copertina del Myriorama: Il labirinto/ Sotto: quattro carte del gioco



I bambini saranno disposti in maniera da avere una buona visione dell'intero Myriorama e riuscire a seguire così la narrazione. Potreste disporli davanti al tavolo uno a fianco all'altro, oppure a semicerchio, tutti insieme – insegnante compresa- seduti per terra, disponendo le carte di fronte a voi rivolte verso i bambini. (Oppure, applicando sul retro di ogni tessera un po' di biadesivo potreste disporre le tessere su una parete, in ogni caso, dato che le tessere hanno una dimensione contenuta sarà comunque necessario che facciate avvicinare i bambini e disporli seduti in prossimità).

Anche con questo strumento narrativo, la voce, il timbro e il modo con cui il racconto verrà fatto è assolutamente importante e fondamentale.

Non ricorderemo mai abbastanza che ogni racconto è un vero e proprio dono per i bambini. La partecipazione con cui l'insegnante narrerà sarà direttamente proporzionale all'attenzione e alla partecipazione dei bambini. In questo caso specifico, l'insegnante ha un ulteriore (concedeteci il gioco di parole), carta da giocare. Questo è davvero uno

strumento meraviglioso in grado di coinvolgere e appassionare tutti. Una volta terminato il racconto “ufficiale”, l’insegnante potrà mostrare come le storie possono essere cambiate semplicemente... rimescolando le carte!

Ecco infatti le stesse carte disposte in un ordine differente, dunque anche il racconto sarà differente. La possibilità che offre questo gioco, lo stupore meraviglioso che è capace di suscitare rappresenta un forte stimolo per i bambini, che potranno inventare varianti infinite.



Spetta all’insegnante stabilire il numero delle carte con cui i bambini dovranno giocare inizialmente. Minore è il numero, più corta e dunque più semplice, sarà la storia.

Nonostante infatti il nostro Myriorama sia legato a storie specifiche, la possibilità di cambiare l’ordine degli eventi consente già di modificare la storia di base. L’insegnante chiederà ai bambini di lasciarsi ispirare dalle immagini, oppure potrà inizialmente aiutarli suggerendo una nuova chiave di lettura, ad esempio: *“Su una piccola isola alcuni delfini annoiati di saltare sempre fuori dall’acqua, decisero di organizzare un torneo. A sentire la parola torneo, Teseo e il suo amico Minotauro, decisero di iscriversi. Giudice imparziale sarebbe stato Poseidone, dio dei mari, che viveva vicino all’isola...ecc.”*

Anche questo strumento, è evidente, si presta a diventare un valido supporto per la costruzione delle Storie Partecipative.

Il progetto STORIAS è cofinanziato dal programma ERASMUS+ dell'UE. Il contenuto rappresenta il punto di vista degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

(Codice del progetto: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483).



I bambini infatti possono, così come per le “Carte delle Storie”, usarlo come base di partenza per poi “trascrivere” quello che la combinazione delle tessere suggerisce! Dopo aver mostrato le possibilità di questo strumento l’insegnante dividerà la classe in coppie o piccoli gruppi, (massimo quattro bambini) dando loro la propria copia del Myriorama, invitandoli a raccontarsi reciprocamente la storia ufficiale e poi le varianti.

INDICAZIONI TECNICHE PER L'UTILIZZO

Stampate le pagine in formato A4 contenenti le 12/16 carte, (preferibilmente su carta con grammatura di almeno 200 gr, che garantirà una maggiore durata e un uso migliore anche da parte dei bambini), in alternativa qualora non fosse possibile la stampa su grammatura adeguata, si consiglia di applicare i fogli di carta da 90 gr, su cui si è stampato, su fogli A4 di grammatura superiore, che faranno da supporto e poi procedere a tagliare le singole carte. Riunitele e ponete in cima la carta rappresentante la “copertina” del racconto. In alternativa, suggeriamo ma non è obbligatorio, di trovare una scatola che possa contenere il mazzo e decorare la superficie della scatola come se fosse questa, la copertina del “libro”.



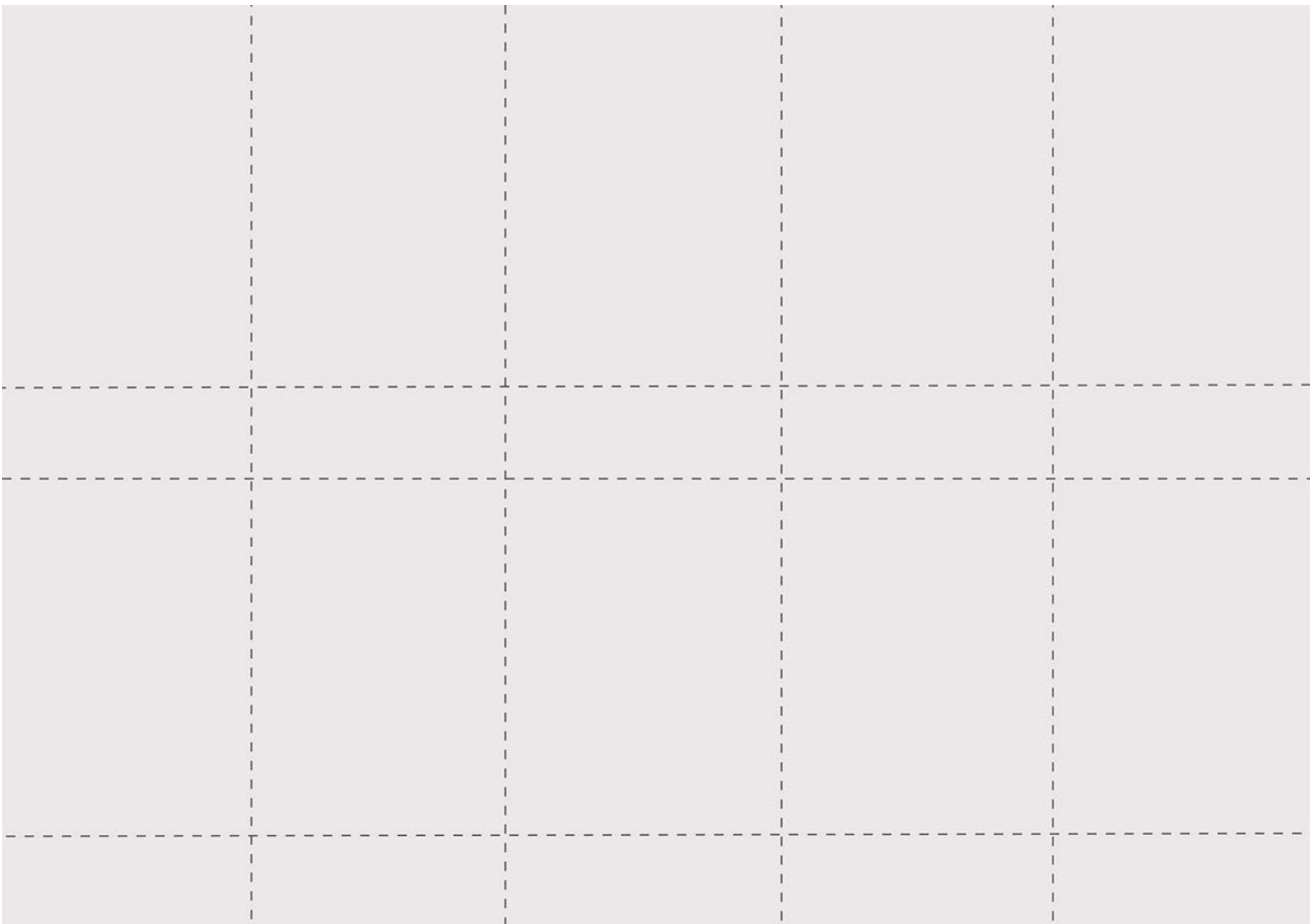
COME CREARE LA PROPRIA VERSIONE

Il progetto STORIAS è cofinanziato dal programma ERASMUS+ dell'UE. Il contenuto rappresenta il punto di vista degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

(Codice del progetto: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483).

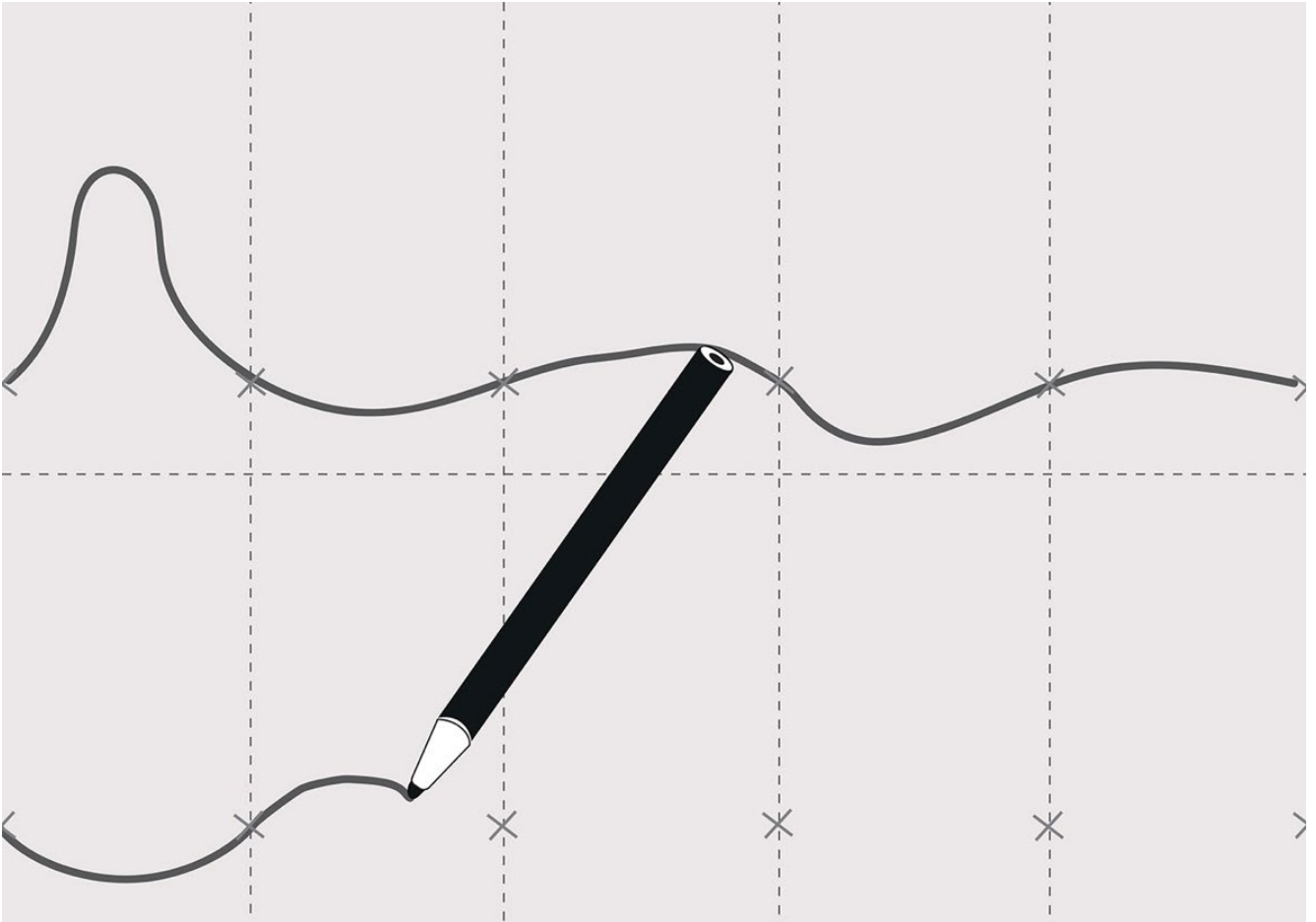
Scegliete un racconto, una storia, un personaggio o semplicemente un argomento, (ad esempio la natura, lo spazio ecc.). Sulla base di questo, sarete in grado di capire chi sono e quanti sono i personaggi, e in quale ambiente si svolge il vostro racconto. Vi servono un righello o una squadra, una matita e alcuni fogli in formato A3 di almeno 200 gr.

1. Scegliete preferibilmente fogli A3 perché vi consentiranno di disegnare in modo più agevole e arricchire la storia di dettagli. Oltre che stabilire un formato adeguato per le tessere che non devono essere né troppo grandi ma neppure troppo piccole.
2. Tracciate con l'aiuto del righello una linea longitudinale a metà del foglio e tante linee verticali quante sono le tessere che volete creare.
3. Tracciate adesso altre due linee orizzontali a circa 2/3 cm dalla linea di base delle tessere.





4. Nei punti di incontro tra le linee verticali e quelle orizzontali, tracciate dei segni che costituiranno i punti in cui, il vostro disegno dovrà sempre combaciare. A questo punto potreste anche cancellare le linee orizzontali, tranne quella che divide il foglio a metà.



5. Disegnate la linea dell'orizzonte, alternando monti, colline pianure o qualunque elemento vogliate rappresentare. (ad esempio lo Skyline di una città, una foresta tropicale, un paesaggio lunare o lo spazio profondo, arricchendo poi di conseguenza). Dovete prestare sempre molta attenzione a intersecare i punti precedentemente segnati. È molto importante perché altrimenti una volta che avrete separato le tessere e comincerete a modificare le combinazioni, il disegno potrebbe non coincidere.

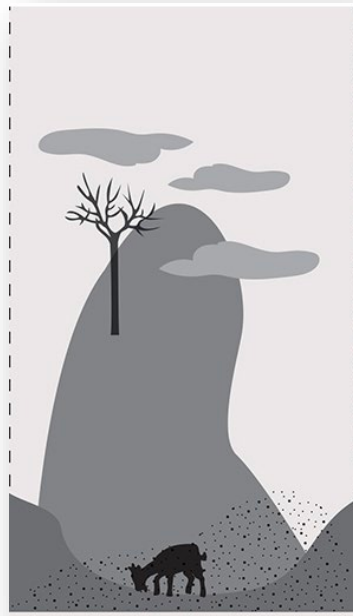


6. Cominciate poi a disegnare l'ambientazione arricchendo ogni tessera di dettagli, ad esempio alberi, animali, un villaggio, e ovviamente i personaggi protagonisti. All'interno di ogni tessera potete apportare tutte le modifiche e aggiungere tutti i dettagli necessari alla narrazione del vostro racconto. Vi consigliamo tuttavia, di aggiungere anche elementi esterni, non strettamente connessi alla vostra storia. Ad esempio se il vostro racconto si svolge in un bosco potreste aggiungere degli animali, un orso, un cervo ecc. (Dipende moltissimo dal tipo di storia che dovete o volete narrare, ma potreste anche aggiungere personaggi e dettagli che con la storia non c'entrano niente, ad esempio se il vostro racconto si svolge nel bosco ma nel cielo volasse un piccolo ufo?). Questi elementi e i dettagli vi torneranno particolarmente utili quando modificherete la successione delle tessere perché

potrebbero rappresentare degli spunti interessanti per cominciare una nuova narrazione. Una volta ultimato il disegno, (per conservare il disegno originale), vi consigliamo di fotocopiarlo oppure di farne una scansione e poi stamparlo.



7. Se non avete potuto stampare su carta da 200 gr, vi consigliamo prima di tagliare di incollarlo su un cartoncino pesante, quindi tagliate le vostre tessere con precisione facendo sempre attenzione ai punti in cui il disegno si congiunge.



ADESSO POTETE GIOCARE!

UN PICCOLO SUGGERIMENTO

Progettare un Myriorama richiede molta precisione e capacità di disegno, è un lavoro abbastanza complesso e dunque potrebbe essere davvero difficile fare questo laboratorio in classe con bambini molto piccoli (5/6 e 7 anni).

In questo caso sarà necessario da parte dell'insegnante la preparazione dei fogli di base, ovvero il posizionamento delle linee di divisione e dei punti di intersezione della linea di orizzonte. Spiegate bene ai bambini che è molto importante che rispettino questa regola. Mostrate come devono fare. Aiutateli se necessario.

Potrebbe infatti risultare frustrante per un bambino non riuscire, una volta tagliate le tessere, non riuscire a far combaciare il disegno e ricomporre il panorama nelle differenti versioni.

In alternativa potreste preparare già i differenti "paesaggi" lasciando ai bambini solo il compito di arricchirli con i personaggi e i dettagli che desiderano.



BENEFICI DI MYRIORAMA PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

Il Myriorama, per gli insegnanti, può divenire un valido strumento educativo e un supporto essenziale per aumentare le capacità di visualizzazione (intelligenza visiva) degli studenti con DSA.

Come le Story cards, anche il Myriorama, non ha testo ed è costituito da una narrazione fatta per immagini, a tutto vantaggio degli studenti con difficoltà di apprendimento.

Questo aspetto attiva infatti la loro vivace immaginazione. Gli ambienti principali, i personaggi e le azioni, sono rappresentate attraverso vivaci e accattivanti illustrazioni, dunque non devono affidarsi alla lettura di un testo, né tantomeno alla memorizzazione ma bensì all'interpretazione delle scene. È importante che la prima volta in cui l'insegnante, chiede ai bambini di raccontare la storia avvalendosi del Myriorama, non deve puntare sulla perfetta narrazione degli eventi e delle parole chiave, ma lasciare ai bambini la loro libertà di espressione creativa. La narrazione migliorerà gradualmente attraverso la collaborazione e la familiarizzazione con il mezzo.

Come nel caso della story map, le illustrazioni del myriorama, se disposte cronologicamente, offrono agli studenti una visione panoramica della struttura della storia e della relazione tra gli eventi narrati. I bambini vengono quindi aiutati nel recupero della memoria (particolarmente utile per gli alunni con DSA) e viene loro mostrato come le ambientazioni, gli eventi e i personaggi della storia siano collegati tra loro.

Inoltre, come per le story map, questo strumento favorisce l'applicazione di tecniche di scaffolding: a seconda dei punti di forza dei vostri studenti, potete determinare il numero di schede con cui coinvolgere gli alunni. Se siete consapevoli che alcuni aspetti della storia hanno creato difficoltà ai vostri studenti, potete scegliere di evidenziarli e di tralasciare le parti che gli studenti hanno già imparato, adattando l'attività alle loro esigenze. La scelta di modificare il numero di carte in questa attività può essere fatta anche per personalizzare la storia in base ai desideri e alle necessità degli studenti, sia

per alimentarne il coinvolgimento sia per contrastare l'ansia da apprendimento. Lasciando a loro la libertà di includere e raccontare le parti della storia che li appassiona di più. Questo strumento ha il vantaggio di poter essere utilizzato ai fini dell'apprendimento multisensoriale, combinando in particolare l'apprendimento visivo con quello cinestetico. È dunque importante che i bambini possano mescolare le illustrazioni a loro piacimento, agli insegnanti resta il compito di aiutarli nell'interpretazione per stimolare i diversi sensi. Quando usate questo strumento in classe, tenete conto delle stesse considerazioni fatte per lo strumento delle story card: lasciate che i bambini si prendano tutto il tempo necessario per l'attività affinché non ne siano sopraffatti; piuttosto, svelate lentamente le illustrazioni e offrite sempre spiegazioni esaurienti.