



SCHEDA TECNICA STORY CARDS

COSA SONO

LE STORY CARDS prendono origine dalle carte di Vladimir Propp e dai suoi studi compiuti sulle fiabe. Egli nelle sue analisi, aveva individuato una serie di schemi ricorrenti, ed elementi con caratteristiche specifiche. Non sempre e non tutti questi elementi ricorrono nei racconti ma si alternano e si miscelano in modo sempre differente. Ci sono, tuttavia, sempre un/una protagonista, un/una antagonista, degli amici aiutanti, degli oggetti più o meno magici oltre che dei luoghi specifici. I bambini usando queste carte, hanno la possibilità, di raccontare e al contempo creare delle storie sempre nuove.

Le carte che proponiamo, prendono spunto da quelle di Propp ma sono un adattamento ai racconti del nostro progetto che prevedono anche la narrazione di miti e leggende oppure storie reali. Per questo è stato necessario adattare le carte a questi specifici racconti. Ciò non toglie che le nostre carte possano anche essere usate per inventare nuove storie, sebbene la funzione primaria delle nostre carte è quella di fornire un supporto visivo e di memoria alla narrazione.



I PERSONAGGI



Arianna



Dedalo
Inventore



Minotauro



Teseo
Eroe

GLI OGGETTI E LE AZIONI



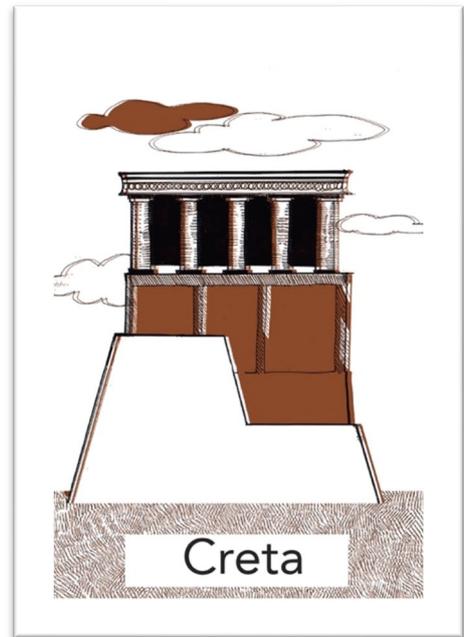
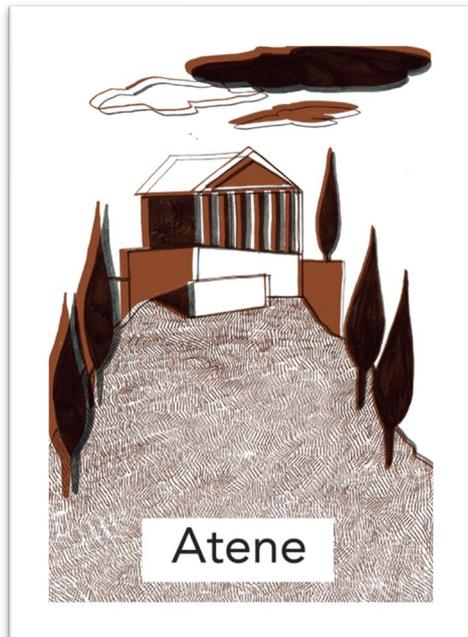
Gomitolo



Viaggio



I LUOGHI





COME USARLE

Questo gioco, dunque, rappresenta un valido supporto alla narrazione, ogni mazzo è composto da un numero variabile di personaggi in base alla storia, sul retro come promemoria il bambino e l'insegnante troveranno una breve descrizione del personaggio, le sue caratteristiche e il ruolo che svolge all'interno del racconto.

Insieme ai personaggi, nelle carte sono raffigurati anche oggetti magici oppure significativi allo svolgimento del racconto e ovviamente i luoghi in cui la storia si svolge.

NARRAZIONE DEL RACCONTO

L'insegnante creerà piccoli gruppi costituiti da due, massimo quattro bambini. Ad ogni gruppo verrà dato il proprio mazzo di carte, distribuite equamente, in modo che ogni bambino sia coinvolto.

Il "giocatore" /narratore userà le carte in sequenza, associando ad ognuna una descrizione narrativa, costruendo carta dopo carta la storia intera, alternando le carte con i personaggi, gli oggetti e i luoghi.

Il primo bambino calerà le proprie carte in base alla sequenza della storia, gli altri bambini interverranno usando le loro carte che saranno calate al momento opportuno per continuare la narrazione.

Qualora il "giocatore" /narratore fosse in difficoltà, avrà tuttavia l'opportunità di leggere una breve descrizione sul retro.

L'insegnante potrà per prima mostrare l'uso in classe, accompagnando ogni carta con un'ampia descrizione, prima ancora di procedere con la narrazione.

È molto importante infatti che i bambini capiscano i ruoli dei personaggi, gli ambienti in cui si svolgono le azioni e l'uso dei vari oggetti. Anche con questo strumento narrativo sono importanti gli aspetti della voce, come l'intonazione oltre che la mimica facciale.



Come per la mappa delle storie, le carte costituiscono una trasposizione visiva del racconto, tuttavia come abbiamo scritto all'inizio, le carte sono più flessibili, consentendo infatti al "giocatore", di cambiare la sequenza e di usare i personaggi anche in maniera differente.

LA VARIANTE AL RACCONTO

Come per il primo utilizzo, anche per questo uso, l'insegnante può mostrare ai bambini come variare il racconto decidendo di dare magari un finale differente, cambiando i caratteri dei vari personaggi, ecc.

Dovrà mostrare come si fa, oltre che spiegare le regole di base, magari stimolandoli con delle domande.

Per questa funzione, l'insegnante potrà introdurre la variabile "INCOGNITA", ovvero usando il mazzo di carte in modo imprevedibile. Le carte saranno estratte in modo casuale in maniera da creare imprevisti e cambiamenti repentini al corso della storia.

In ogni gruppo, i bambini pescheranno a turno dal mazzo le carte in maniera casuale, il "giocatore" /narratore potrà scegliere che ruolo far avere ai propri personaggi, o agli oggetti e darà corso ad un nuovo racconto che verrà arricchito dagli altri "giocatori" /narratori.

Questo strumento, molto utile per stimolare la fantasia, la capacità di espressione e il linguaggio dei bambini, può rappresentare anche un valido aiuto nella creazione delle Storie Partecipative.

L'insegnante stabilito l'argomento ad esempio "sinonimi e contrari" potrà invitare i bambini a "riscrivere" il racconto simulando precedentemente la storia con l'ausilio delle carte.



INDICAZIONI TECNICHE PER L'UTILIZZO

Dopo averle stampate preferibilmente su carta con grammatura di almeno 200 gr, che garantirà una maggiore durata e un uso migliore anche da parte dei bambini, l'insegnante creerà piccoli gruppi, a ciascuno dei quali darà un mazzo di carte, invitando i bambini a “giocare” raccontando.

Se non fosse possibile la stampa su grammatura adeguata, si consiglia in alternativa, di applicare il foglio di carta da 90 gr, su cui si è stampato, su un cartoncino più rigido e poi ritagliare le singole carte.

LABORATORIO: COME REALIZZARE LA PROPRIA VERSIONE

L'insegnante può realizzare a sua volta il proprio mazzo di carte, qualora non posseda doti di disegno potrà cercare materiali su libri e riviste o eventualmente anche su specifici siti web, tuttavia la qualità sarà migliore se deciderà di impegnarsi in prima persona. In alternativa potrà coinvolgere i bambini nella creazione del mazzo. Per uniformare i vari lavori è necessario un piccolo intervento grafico da parte degli insegnanti che consentirà anche di salvaguardare gli originali dei bambini. Una volta scansionati, sarà sufficiente adeguare le dimensioni e poi stamparli. Anche in questo caso valgono gli stessi suggerimenti forniti nel paragrafo “INDICAZIONI TECNICHE PER L'UTILIZZO”.

BENEFICI DELLE STORY CARDS PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

L'uso delle STORY CARDS può rappresentare un utile e proficuo metodo di insegnamento per migliorare le competenze di alfabetizzazione anche per gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

Spesso questi alunni hanno capacità più definite (creative e artistiche) nella parte dell'emisfero destro del cervello, che significa avere maggiori difficoltà con l'ordine, la



logica e la memoria (abilità governate infatti dalla parte sinistra dell'emisfero), al contrario questi studenti eccellono ad esempio nell'identificazione di schemi, o in quei compiti che coinvolgono l'apprendimento visivo e pratico, che consente di imparare facendo. La componente visiva delle story card, quindi, gioca a favore di questi studenti: le illustrazioni dettagliate che raffigurano gli elementi chiave senza contenere una lunga serie di parole da memorizzare, coinvolgono la vivida immaginazione di questi bambini utilizzando un linguaggio conciso.

Il fatto che queste carte attivino l'immaginazione e il coinvolgimento degli studenti non significa che siano prive di struttura, anzi poiché ogni carta contiene un elemento chiave esse servono ad imprimere la sequenza di base degli eventi della storia, aiutandoli così a riconoscere gli elementi relativi l'inizio, la parte centrale e la fine di ogni storia e a comprendere meglio le possibili varianti dei vari elementi che la compongono. Tuttavia, le descrizioni sul retro delle schede delle storie forniscono ai bambini un quadro di riferimento su cui lavorare e un argine necessario contro l'eccesso di idee illogiche e astratte.

L'utilità delle story card, come abbiamo già accennato, può essere riscontrata anche nel loro utilizzo come strumento per il miglioramento della memoria, particolarmente efficace per gli alunni con DSA che hanno problemi di memoria a breve termine (comunemente nota come "cecità alle parole").

Per i bambini con DSA, e in particolare con dislessia, la memorizzazione delle informazioni richiede un maggior numero di ripetizioni per incorporare le nuove parole rispetto ai loro coetanei. Le carte delle storie consentono a questi alunni di essere avvicinati a nuovi concetti utilizzando la ripetizione intervallata: la ripetizione in intervalli di tempo personalizzati per rafforzare i percorsi neurali per l'identificazione di nuovi concetti.



Oltre a favorire il recupero della memoria, il contenuto conciso delle carte delle storie permette ai bambini con DSA che hanno ritardi e difficoltà a esprimere i loro pensieri, di concentrarsi sulle parole chiave che costituiscono gli elementi più importanti della storia. In questo senso, le carte delle storie sono una forma di "media istruttivo" destinato a guidare l'espressione linguistica.

In quanto "supporti didattici", le carte delle storie favoriscono anche l'apprendimento multisensoriale. Questo metodo comprovato, in grado di coinvolgere più sensi, può migliorare le prestazioni di apprendimento dei bambini con DSA che rispondono meglio all'istruzione visiva e cinestetica. Il potenziale multisensoriale delle story cards va dall'interpretazione della singola illustrazione al loro rimescolamento per variare il ritmo o gli eventi di una storia. Poiché i bambini con DSA spesso hanno problemi di abilità (manualità e prontezza), queste attività consentono di impegnare anche la motricità fine. Fate attenzione, però al ritmo di ogni attività in cui usate le story cards: non affidatevi a metodi e strategie lampo o peggio a compiti cronometrati, perché potrebbero sopraffare i bambini con DSA; invece, rivelate lentamente ogni carta e spiegate accuratamente tutto.