



STORIAS

MANUALE DI CREAZIONE



Cofinanziato
dall'Unione europea



INDICE

| | |
|--|-------------|
| 1. INTRODUZIONE | p.3 |
| 2. "STORIAS" – UN'ESPERIENZA LUDICO-DIDATTICA | p.5 |
| 3. CREAZIONE DEGLI STORIASKIT | p.7 |
| • Activity Book | p.10 |
| • Strumenti di narrazione | p.16 |
| ▷ STORY BOX | p.16 |
| ▷ SHADOW PLAY | p.20 |
| ▷ SILENT BOOK THEATRE | p.27 |
| ▷ KAMISHIBAI | p.35 |
| ▷ STORY MAP | p.44 |
| ▷ STORY CARDS | p.48 |
| ▷ MYRIORAMA | p.51 |
| ▷ ORIGAMI | p.60 |
| 4. CREAZIONE DELLE STORIE PARTECIPATIVE | p.63 |
| • Storia Partecipativa con spunti di scrittura arricchenti | p.65 |
| • Storia partecipata con suggerimenti per la scrittura co-creativa | p.72 |
| 5. CONCLUSIONI | p.80 |
| 6. REFERENZE | p.84 |



INTRODUZIONE

Lo scopo di questo Manuale di creazione è quello di guidare genitori e insegnanti nell'applicazione del metodo Storias per favorire l'alfabetizzazione attraverso la narrazione di storie con i loro figli e i loro studenti. Il progetto Erasmus+ Storias propone infatti un metodo che introduce l'insegnamento dell'alfabetizzazione attraverso la narrazione di storie: i bambini sono incoraggiati a raccontare e riraccontare storie ad alta voce con parole proprie, per sviluppare divertendosi le loro capacità di alfabetizzazione. Questo metodo di insegnamento è ottimale per studenti con DSA, ma anche per tutti quei bambini e studenti che potrebbero avere difficoltà a raggiungere solide competenze alfabetiche: per saperne di più, potete consultare la guida pedagogica di Storias.

Le 6 organizzazioni del partenariato - Les Apprimeurs dalla Francia, Arsakeio Primary School of Patras dalla Grecia, Scoala Primara EuroEd dalla Romania, Miedzynarodowa Szkola Podstawowa Edukacji Innowacyjnej w Lodzi dalla Polonia, SC LogoPsyCom dal Belgio e Associazione Culturale Grimm Sisters ETS dall'Italia - oltre a progettare il metodo di insegnamento, hanno creato una raccolta di 24 storie pronte per l'uso, tratte dal nostro comune patrimonio culturale europeo. Genitori e insegnanti potranno scegliere tra queste storie quelle più adatte a loro, in base alle esigenze e agli interessi dei loro bambini o studenti. Una volta scelta potranno consultare questa guida per imparare a ricostruirle seguendo le nostre indicazioni.





**"STORIAS" –
UN'ESPERIENZA
LUDICO-DIDATTICA**

Ognuna delle 24 storie (composte da 12 fiabe e leggende e da 12 biografie di personaggi famosi), esiste in due formati indipendenti. Ogni storia può quindi essere sfruttata in due modi, a seconda delle preferenze di genitori, insegnanti, bambini e studenti:

Il primo formato è quello dello StoriasKit, composto da:

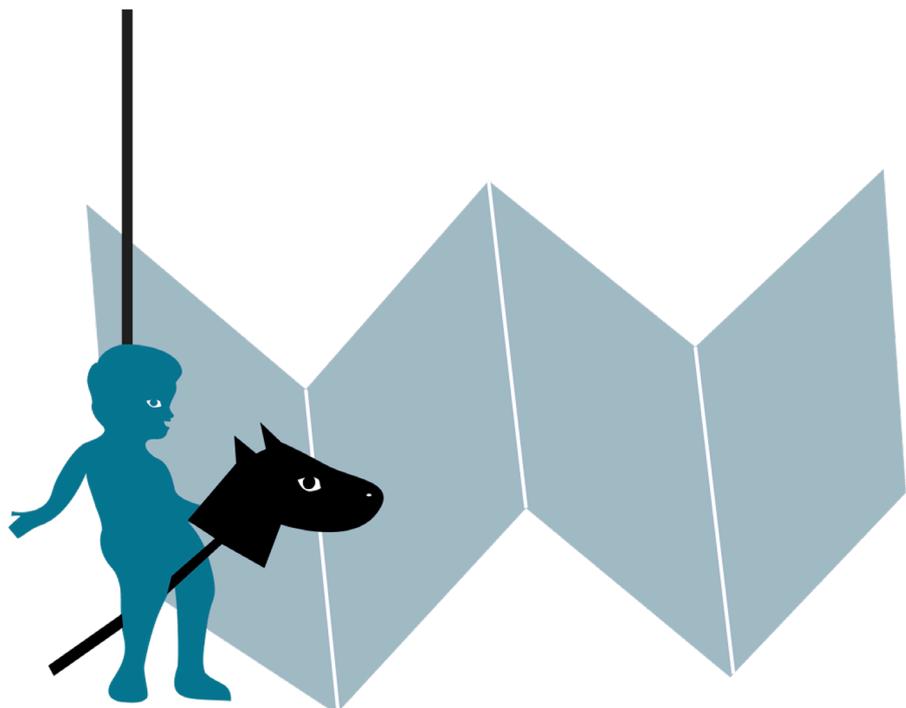
- un Activity Book (Libro di attività) con la storia in versione integrale, corredata da suggerimenti per il disegno e la scrittura corsiva,
- uno strumento di narrazione che può assumere varie forme a seconda della storia (Story Box, Shadow Play, Silent Book Theatre, Kamishibai, Story map, Story cards, Myriorama, Origami).

I genitori e gli insegnanti che desiderano lavorare con una storia nel formato StoriasKit potranno stampare il Libro delle attività e costruire lo strumento di narrazione seguendo le istruzioni riportate nel capitolo seguente.

Il secondo formato è quello della Storia Partecipativa, composto da:

- una scheda per l'attività di co-creazione (versione per l'insegnante e versione per gli studenti)
- una scheda per l'attività di arricchimento (versione per l'insegnante e versione per gli studenti)

I genitori e gli insegnanti che desiderano lavorare con una storia nel formato di Storia Partecipativa possono stampare uno o entrambi i tipi di schede e seguendo le istruzioni del quarto capitolo creare una propria storia.





CREAZIONE DI STORIASKIT

In un'epoca sovraccarica di informazioni, di dati, interconnessioni e stimoli visivi, si corre il rischio di perdersi o restare indietro. Se da un lato la scuola ha l'obbligo di restare a passo con i tempi e utilizzare al meglio le nuove tecnologie, non deve dimenticare "il significato profondo" dell'insegnamento, e dunque non deve restarne schiacciata o sommersa.

Il progetto Storias si è posto l'obiettivo di creare una serie di strumenti creativi e plurisensoriali che possano rappresentare un modo differente di affrontare le numerose problematiche che gli insegnanti e gli educatori in genere devono affrontare nel loro quotidiano, "rompendo" con gli schemi didattici a volte troppo rigidi o schematici.

Gli Storiaskit, ovvero gli otto strumenti creati per questo progetto costituiscono una sorta di reticolo di connessioni, di rimandi e stimoli basati prima di tutto sull'idea di "gioco" o meglio di imparare giocando. Fare insieme, insegnante e bambini per imparare anche reciprocamente. Dalle azioni, dai pensieri e perfino dalle difficoltà, l'insegnante ha l'opportunità preziosa di capire, imparare e modificare il suo approccio. Ciascuno degli otto strumenti narrativi offre modi e forme differenti di avvicinarsi alla narrazione e attraverso questa, alla lettura. Sono pensati e studiati per mettere in pratica il concetto "munariano" del fare e dell'imparare facendo. Agli otto strumenti narrativi si aggiunge il quaderno delle attività, un piccolo "libretto" scaricabile, in cui si trovano il racconto e una serie di attività che consentono all'insegnante di far giocare i bambini con la scrittura.

L'alfabeto, le parole, le frasi sono composte da segni grafici "convenzionali" ogni paese ha la propria lingua, la propria forma di scrittura pittografica, ideografica, alfabetica. Lentamente nel corso del tempo al segno si è fatto corrispondere un suono e poi un significato. Le lettere si sono trasformate, evolute da vere e proprie stilizzazioni di parti del corpo umano oppure di animali, sono divenute un segno codificato, che ci consente di rendere "visibile" il linguaggio. La scrittura è stata la prima forma di "registrazione" della voce umana, una registrazione silenziosa che necessita di un lettore, di un decodificatore di quei segni tracciati. Scrittura e lettura non sono quindi immediati, necessitano di un tempo per l'apprendimento che varia da individuo ad individuo. La scuola ha l'arduo compito di insegnare ai bambini questi due media senza i quali nessuno di noi può trovare il proprio spazio nella società, crescere ed evolvere intellettualmente. Per questo accanto agli strumenti narrativi abbiamo pensato di affiancare una serie di attività che cominciano dal concetto di "disegnare" le lettere, prima ancora di scriverle. Sempre più studi hanno dimostrato come la scrittura, la scrittura corsiva, rappresenti un modo di stimolare il cervello in modo creativo. Scrivere in corsivo comporta il tracciamento di lettere, con il minor numero di tratti e pochissimi sollevamenti della penna dal foglio.

La mano cioè compie dei movimenti fluidi e continui permettendo ai propri pensieri di scorrere direttamente dal cervello alla mano! Non vogliamo certamente impedire l'uso degli strumenti elettronici che sono parte integrante della nostra vita quotidiana, ma affiancarli in modo da offrire in maniera inclusiva ai bambini, tutti i possibili linguaggi e mezzi espressivi.

Le attività sono dei suggerimenti, spetterà poi all'insegnante trarne spunto e approfondire con i propri studenti. Importante però è mantenere questi momenti sempre come giocosi. Non ci stancheremo mai di sottolineare quanto l'aspetto ludico di queste attività sia fondamentale.

Con il quaderno delle attività l'insegnante, inviterà i bambini a disegnare, creare linee che lentamente diverranno lettere. Creeranno lettere antropomorfe, dando a ciascuna una personalità, "giocando" e creando lettere come facevano gli uomini migliaia di anni fa.

Questo consentirà ai bambini di familiarizzare con l'alfabeto e poi con le parole. Il progetto mette a disposizione 24 storie. 12 racconti sono la rielaborazione di fiabe, miti e leggende. Le altre 12 invece sono vere e proprie biografie di personaggi storici, facenti parte la storia dei vari paesi. Questo secondo ciclo di racconti vuole fornire uno spunto agli insegnanti, poiché anche per questi sono stati creati gli stessi strumenti narrativi, per mostrare un modo diverso di come si può "raccontare" la Storia, quella con la lettera maiuscola dunque. Eventi e personaggi storici reali, divengono così i protagonisti di una Story Box o magari di un Silent book Theatre. Un approccio differente, giocoso e innovativo per offrire un'opportunità in più a chi ogni giorno si dedica all'insegnamento e vuole dare ai propri studenti non soltanto delle nozioni ma l'amore per la conoscenza, la gioia e il divertimento di imparare qualcosa di più!

COME USARLI

L'insegnante sceglierà il racconto in base all'età dei propri studenti. Inizialmente potrà scegliere di raccontare usando uno degli strumenti narrativi messi a disposizione o in alternativa potrà, traendo spunto, crearne uno che potrebbe ritenere più adeguato o di semplice utilizzo. Nelle schede tecniche corrispondenti troverete un più ampio approfondimento sui singoli strumenti, sia su come usarli, sui benefici che anche le indicazioni tecniche per crearne di nuovi.

ACTIVITY BOOK

I quaderni costituiscono uno strumento di lavoro per i bambini e gli insegnanti, sono pensati prima di tutto per far acquisire sicurezza ai bambini.

Attraverso il disegno e il gesto creativo, l'arte e il gioco i bambini impareranno a disegnare le lettere e le parole.

Obiettivo tuttavia non è la scrittura in quanto tale ma l'esercizio in sé, un esercizio giocoso improntato al disegno.

La prima parte è costituita dal racconto, in modo che i bambini prendano confidenza con il testo che costituirà la base delle attività.

È importante che il quaderno mantenga un approccio giocoso e di esplorazione poiché è così che i bambini apprendono meglio.

Le attività proposte sono improntate al concetto di arte affinché attraverso l'immaginazione e il pensiero il bambino acquisisca e comprenda meglio.

L'idea è quello dello scarabocchio, del segno libero, del gesto puro e semplice che rende felici e spensierati.

I quaderni sono dunque pensati per avere uno stimolo prima di tutto visivo.

Il disegno può dirsi una qualità distintiva degli esseri umani, e soprattutto dei bambini è una forma di comunicazione primaria.

Attraverso il disegno, le immagini disegnate i bambini imparano a "leggere" e a capire.

Le attività dei quaderni propongono quindi un approccio ludico artistico per cui le lettere e le parole sono prima di tutto delle immagini, dei segni e dei disegni con cui si può e si deve giocare.

ACTIVITY BOOK è dedicato alla scrittura a mano e alla scrittura corsiva, sebbene alcuni paesi non abbiano questo modo di scrivere. È il caso della Grecia. Tuttavia anche per loro sono applicabili la maggior parte delle attività suggerite e proposte nel quaderno.

Soprattutto riteniamo siano importanti i disegni di linee continue (dritte curve, sinuose) che fanno compiere alla mano ampi movimenti. La mano spostandosi sul foglio, senza mai staccarsi, segue il flusso del pensiero.

Il passaggio successivo è il disegno di forme e oggetti creati da una linea continua eseguiti con un unico gesto.

Agli insegnanti greci abbiamo chiesto di "inventare" una sorta di scrittura corsiva composta solamente da quelle lettere che per la loro forma, consentono di essere scritte in modo consecutivo le une alle altre, sebbene non compongano nessuna parola di senso compiuto. Queste lettere così come altre attività fatte con le linee hanno l'unico scopo di far abituare bambini al movimento della mano.

COME USARLI

È importante che anche l'insegnante prenda confidenza con queste attività per mostrarle al meglio ai bambini, dunque potrebbe essere necessario esercitarsi prima di farli in classe. L'insegnante ha a disposizione una serie di attività tra cui può scegliere che consentono in modo graduale di arrivare a conoscere e comprendere le lettere e le parole.

• LE LINEE

I primi giochi sono incentrati sulle linee. I quaderni ne presentano numerosi esempi. L'insegnante potrà stampare le singole pagine ma dovrà anche disegnare in classe altri esempi mostrando ai bambini non solo cosa ma COME.

È importante anche il tipo di strumento, matita dura o morbida, pennarello punta fine o grossa perfino pennelli.

L'insegnante mostrerà "il come", in maniera che i bambini possano sentirsi liberi di procedere.

Oltre al quaderno l'insegnante inviterà i bambini a disegnare sul proprio album da disegno. È importante che le pagine siano bianche e non a righe o quadretti.

L'insegnante fornirà successivamente delle forme, in maniera tale che i bambini imparino a usare le linee entro un campo ben definito: un quadrato, un cerchio, un triangolo, un cuore o una stella e chiederà ai bambini di campirli con le linee. Lo stesso poi deve essere fatto con le lettere, che saranno trattate proprio come delle semplici forme.

L'esercizio successivo consiste nel disegnare le lettere seguendo la forma data, i bambini dovranno tracciare una linea all'interno. Anche per questo "gioco" l'insegnante mostrerà non solo degli esempi ma il modo di procedere.

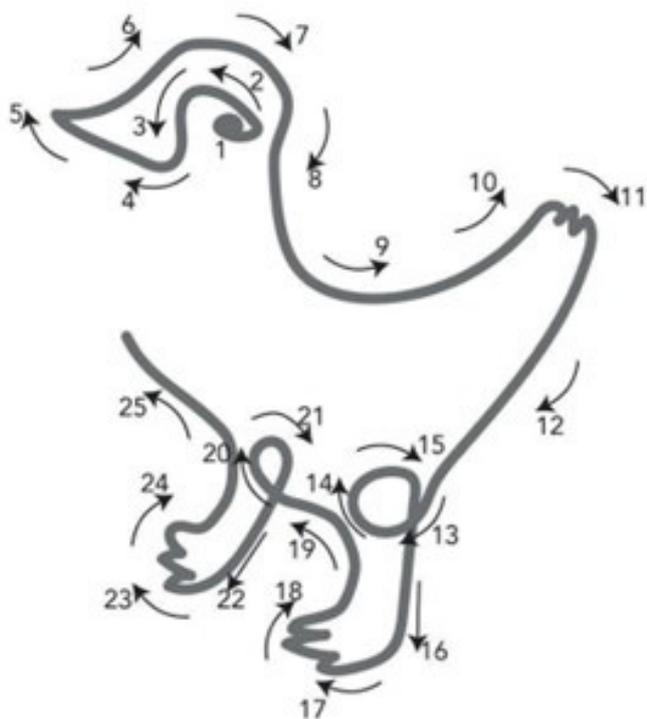
Un aspetto fondamentale e importante di questa attività è che **i bambini disegnano senza staccare la mano dal foglio.**



• LE FIGURE

Dopo essersi esercitati con le linee i bambini passeranno a disegnare delle figure, in un primo momento potranno creare i contorni dei personaggi del racconto, usando un foglio di carta lucida, questo consentirà ai bambini di prendere confidenza con un approccio graduale.

Dopo le sagome passeranno a “ricalcare” imitando i disegni “**a fil di ferro**” presenti nel quaderno, l’insegnante potrà aggiungerne inventandone di nuovi.



• I DISEGNI A FIL DI FERRO

Questi disegni sono costituiti da una linea continua, eseguita senza mai staccare la mano dal foglio. Questo tipo di disegno richiede uno sforzo che obbliga il bambino a restare concentrato e a pensare il movimento successivo, stimolando così il pensiero logico-lineare che consente di associare le idee in modo lineare, allo stesso modo il fatto che non si debba cancellare costringe a scelte veloci e immediate. Ovviamente richiede molta pratica ma se fatto sempre come un gioco risulterà stimolante e i bambini cercheranno da soli nuove forme da disegnare in questo modo.

È necessario tenere presente che questi disegni sono semplici solo in apparenza ma in realtà richiedono tempo affinché un bambino possa comprendere e intuire come fare; sarà dunque necessario che anche in questo caso l'insegnante mostri ai bambini la "tecnica" per eseguirli al meglio.

All'inizio saranno forme semplici, un cerchio, un quadrato e poi sempre più complesse.

Dalla copia si passerà a fare disegni liberi usando la propria immaginazione.

Tutto sempre all'insegna del divertimento e del gioco.

Dalle forme si passerà alle lettere. Si procederà nello stesso modo.



• LE LETTERE

L'insegnante mostrerà le lettere e la loro forma invitando i bambini a giocare creando dei veri e propri poster grafici fatti di una serie di segni, lettere concatenate per esercitare il gesto. Non importa se le lettere non risulteranno leggibili quel che conta è il movimento della mano, l'idea di creare un "ghirigoro" continuo.

Solo successivamente l'insegnante potrà aumentare le difficoltà del gioco, facendo disegnare delle sillabe, fino ad arrivare alla parola prescelta. Tuttavia deve rimanere sempre un disegno e non una prova di scrittura.

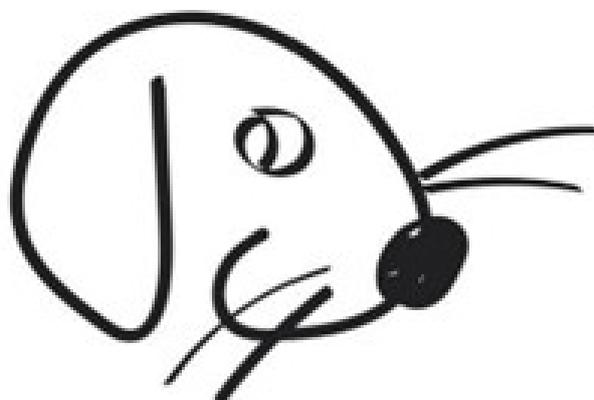


love
love

• RITRATTI DELLE LETTERE

Un'altra attività da svolgere grazie ai quaderni è quella di dare un'espressione, un carattere o un'interpretazione differente alle lettere che si trasformeranno di volta in volta in un animale. In una faccia o in un oggetto. Questo consentirà ai bambini di prendere confidenza, di giocare con le lettere, imparandole, memorizzandone la forma prima ancora del "senso". In un secondo momento l'insegnante potrebbe accompagnare questo "esercizio giocoso" con la voce pronunciando la lettera che i bambini stanno disegnando. Oppure inserirla in una filastrocca, che renda l'attività ancora più giocosa.

Gli esercizi saranno differenziati in base all'età scolastica dei bambini.



STRUMENTI DI NARRAZIONE

STORY BOX

La **STORY BOX** contiene una serie di oggetti direttamente collegati ad un racconto, è uno strumento molto valido soprattutto con i bambini della prima fascia (5/7).

Questi oggetti hanno un doppio valore e utilità, da un lato sono esemplificativi della storia, dall'altro hanno un forte valore poetico, sono infatti capaci di suscitare emozioni e di creare la giusta atmosfera portando i bambini dentro il racconto.

COME USARLA

L'insegnante porterà in classe la scatola e attrarrà l'attenzione dei bambini suscitando la loro curiosità.

L'apertura deve essere fatta in modo coinvolgente in maniera da creare aspettativa nei bambini che saranno attenti ai gesti e alla voce dell'insegnante.

Con il procedere del racconto, l'insegnante estrarrà dalla scatola in ordine cronologico e utile al racconto il primo oggetto e gli altri via via che il racconto procede.

Unendo la narrazione orale all'apparizione dei vari personaggi e oggetti.

Alcune foto dei materiali contenuti nella Story Box della storia "Manneken Pis"





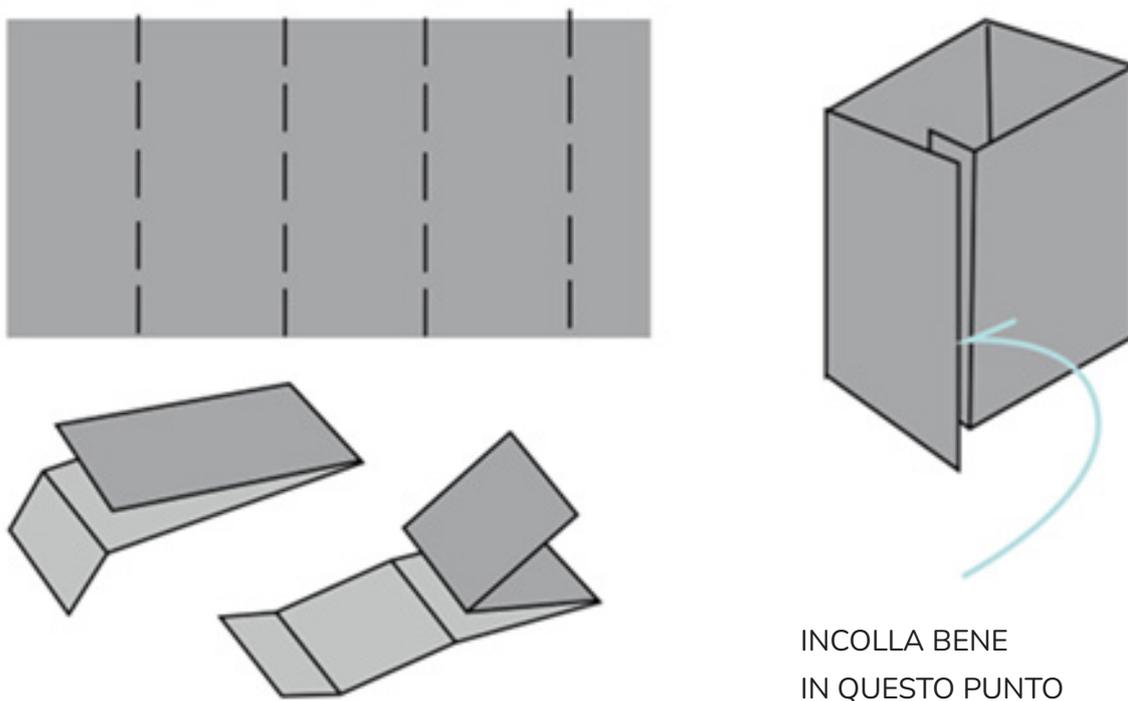
ISTRUZIONI TECNICHE

STORY BOX

È importante che tutto sia curato dunque anche la SCATOLA che non può essere scaricata. Nel sito tuttavia sono disponibili alcuni elementi che consentiranno di trasformare una comune scatola da scarpe, o altro contenitore sufficientemente capiente a ospitare i vari materiali relativi le storie, nella “nostra” scatola delle storie. L’insegnante potrà anche decidere di realizzare personalmente le illustrazioni e un titolo con un font differente, oppure avvalersi dell’aiuto dei bambini, ciò che conta è il risultato finale. Se userete il materiale messo a disposizione sarà sufficiente ritaglarlo e incollarlo. Prendete spunto dal nostro esempio o seguite la vostra creatività! Oltre alle immagini e al titolo potremmo aggiungere anche degli origami.

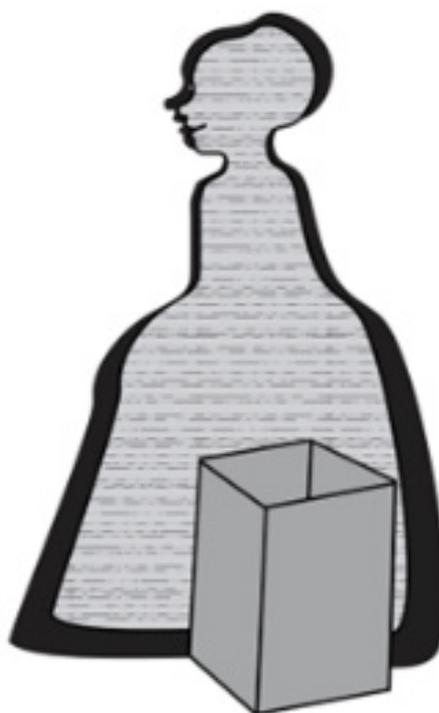
PERSONAGGI

- 1.** Stampa il foglio su cui si trovano i personaggi, se possibile sarebbe opportuno farlo su una carta con grammatura di almeno 220 gr.
In alternativa si può stampare su carta da 90 gr e incollarla poi su un cartoncino robusto da 220 o più di grammatura, affinché siano stabili e consistenti.
- 2.** Ritaglia i vari cartoncini rettangolari e piegali lungo le linee tratteggiate, incollali creando dei parallelepipedi. Questi elementi andranno incollati dietro i rispettivi personaggi per consentire agli stessi di rimanere in piedi.



Con una striscia di cartoncino di 5 cm di altezza e 10 cm di lunghezza crea il tuo supporto, piegandolo in 5 parti. Piegalo in modo che uno delle due parti sia più lunga. Piega le due parti a metà tenendo come punto di riferimento la parte più corta. Utilizza la quinta parte per incollare la tua striscia. Incollala dietro l'opera e poi sulla "parete" del tuo museo.

QUESTO ELEMENTO TI CONSENTIRÀ
DI "MUOVERE" I PERSONAGGI.



BENEFICI DELLA STORY BOX PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

Giocare con la Story box è particolarmente indicato per quei bambini che, per diversi motivi, faticano a decodificare le parole durante la narrazione. In primo luogo, gli oggetti che compongono la Story box vengono utilizzati come un percorso per recepire le informazioni del racconto, costruire concetti e collegare la storia con un'immagine, in maniera che i bambini non debbano affidarsi esclusivamente al testo per comprendere gli eventi. La Story box ha inoltre, il vantaggio di aiutare i bambini nella comprensione della lettura, poiché spesso non soltanto faticano a decodificare le parole, ma anche a identificare il significato implicito di una storia. Giocare e recitare le scene con le figurine della Story box può, quindi, insegnare ai bambini che la comprensione di una storia include anche la comunicazione non verbale, andando oltre la semplice lettura. Questo può essere messo in pratica attraverso le movenze e le azioni delle figurine con le quali si interpretano le emozioni della storia, con l'obiettivo di scoprire il significato più profondo dietro a ciò che viene detto esplicitamente nel racconto (perché un certo personaggio è arrabbiato? Che voce hanno quando sono arrabbiati? Cosa possono fare per placare la loro rabbia?) Poiché questa attività richiede sia la manualità che la manipolazione di oggetti che rappresentano la storia, è adatta agli studenti in difficoltà motoria che si trovano bene in contesti di apprendimento pratici, come è appunto il caso dei bambini con DSA. Tuttavia, poiché alcune manipolazioni includono l'uso di forbici e di carta piegata, questi compiti possono risultare impegnativi per i bambini con scarse capacità di motricità fine e di coordinazione occhio-mano (soprattutto quelli con disprassia). In questi casi è necessario pianificare molto bene l'introduzione di queste attività, fornendo necessariamente assistenza e anticipando agli studenti le varie attività, in modo che abbiano la possibilità di esercitarsi e familiarizzare con le manualità richieste. Ad esempio fornire agli studenti che hanno difficoltà di usare le forbici tradizionali, forbici con apertura facilitata (come le forbici Easi-Grip), è un accorgimento semplice e poco costoso che può rappresentare una grande differenza. Come con gli origami che offrono agli studenti l'opportunità di esercitarsi e migliorare la propria manualità, anche la creazione di una story box può stimolare lo sviluppo di queste abilità motorie e aumentare la coordinazione occhio-mano.

SHADOW PLAY

Tra le tecniche di narrazione quella della **TEATRINO DELLE OMBRE** che fa ricorso all'ausilio delle ombre è forse tra le più antiche e suggestive. L'ombra infatti ha il potere di affascinare e incantare. Sono sufficienti una fonte luminosa, una parete bianca e le sagome dei personaggi della storia. È una tecnica particolarmente amata dai bambini sia in qualità di semplici spettatori ma anche e soprattutto a ruoli invertiti. Forse più di altri metodi narrativi questo viene vissuto come un gioco in grado di stimolare i bambini sia sul piano emotivo che sensoriale.

COME USARLA

Prima di passare alla narrazione ci sono alcuni importanti passi che l'insegnante deve compiere per padroneggiare al meglio questa tecnica.

Esistono due metodi differenti di usare questa tecnica:

il primo per proiezione diretta. L'insegnante userà delle sagome appositamente preparate per proiettare sulla parete i personaggi e le vicende della storia.

Il secondo metodo si ispira al teatro delle ombre cinesi, prevede l'impiego di una piccola struttura teatrale, un teatrino in legno o in cartone di facile realizzazione, dove il "boccascena" è chiuso da un foglio di carta pergamena che costituisce in qualche maniera lo "schermo" su cui l'insegnante proietterà le ombre e narrerà la storia.

In entrambi i casi accanto alle sagome "opache" che non fanno passare la luce e rendono quindi sempre le ombre scure si possono aggiungere oggetti e dettagli realizzati in materiali plastici trasparenti colorati. Questi facendo filtrare la luce proietteranno non soltanto la forma ma anche il colore.

Sarà opportuno che l'insegnante si eserciti, per provare gli effetti e per far coincidere i movimenti dei personaggi/ombre con la narrazione.

L'aula in cui si svolgerà la narrazione dovrà essere messa in penombra, oscurata quanto più possibile per consentire la narrazione ma al contempo è necessario che l'insegnante tenga in considerazione l'eventuale paura del buio soprattutto dei bambini più piccoli. I bambini saranno disposti in maniera da poter apprezzare al meglio la proiezione soprattutto se fatta con il teatrino, poiché sicuramente non sarà di grandi dimensioni.

Serve una torcia o lampada fissa con luce diretta o alogena, l'ideale è procurarsi una fonte luminosa fornita di base poiché questo consentirà l'uso di entrambe le mani.

Dopo la narrazione, l'insegnante potrà invitare i bambini che lo desiderassero, (praticamente tutti!) a sperimentare a loro volta.

Potranno farlo individualmente oppure in piccoli gruppi.

Questo è a tutti gli effetti non solo un gioco ma un modo con il quale i bambini divertendosi superano le proprie difficoltà anche caratteriali. La timidezza ad esempio sarà facilmente superata grazie alla penombra e alla magia creata dalle ombre.

LE SAGOME DEI PERSONAGGI

In base alla storia, l'insegnante disegnerà i vari personaggi su un cartoncino nero di almeno 300 gr per garantire rigidità alle "sagome" ed evitare che si pieghino o deformino con il movimento durante la narrazione.

Dopo averli ritagliati può con una fustellatrice creare anche gli occhi o altri dettagli, quindi vi dovrà incollare dei bastoncini di legno che consentano un uso più agevole.

I personaggi possono essere resi anche snodabili se si vuole che compiano dei movimenti che possono essere utili a sottolineare i passaggi della narrazione. Su queste sagome si possono inoltre applicare dettagli in materiali plastici trasparenti e colorati ad esempio un cappello, un ombrello, delle piume ecc.

Le sagome disegnate dall'insegnante potranno divenire i modelli da fornire ai bambini per creare le proprie. I bambini potranno in seguito disegnare i personaggi e gli elementi necessari alla loro narrazione.

Per i bambini la grammatura della carta deve essere più leggera anche per facilitarne il ritaglio. (max. 200 gr)

TEATRINO DELLE OMBRE

Per costruire un teatrino si può fare indifferentemente di legno oppure in carta/legno (cartoncino di circa 5mm di spessore facilmente tagliabile con l'ausilio di un taglierino)

Si deve creare una cornice, la dimensione minima è quella di un foglio formato A3, più si rischia di non aver sufficiente spazio per la narrazione.

La cornice deve avere una larghezza di almeno 5 cm per dare consistenza e creare uno spazio abbastanza largo dove nascondere gli elementi di sostegno.

Prima di applicare i quali è necessario incollare il foglio di carta pergamena o in alternativa di carta lucida.

Si possono creare anche delle scenografie; un paesaggio, un castello, l'interno di un'abitazione che può rimanere fissa e quindi applicata all'interno del teatrino nella parte rivolta all'insegnante, in maniera sempre che i bambini ne percepiscano l'ombra.

Se l'insegnante vorrà far realizzare ai bambini un loro teatrino sarà sufficiente usare un cartoncino in formato A4, affinché sia più semplice e maneggevole.

ISTRUZIONI TECNICHE PER LE OMBRE

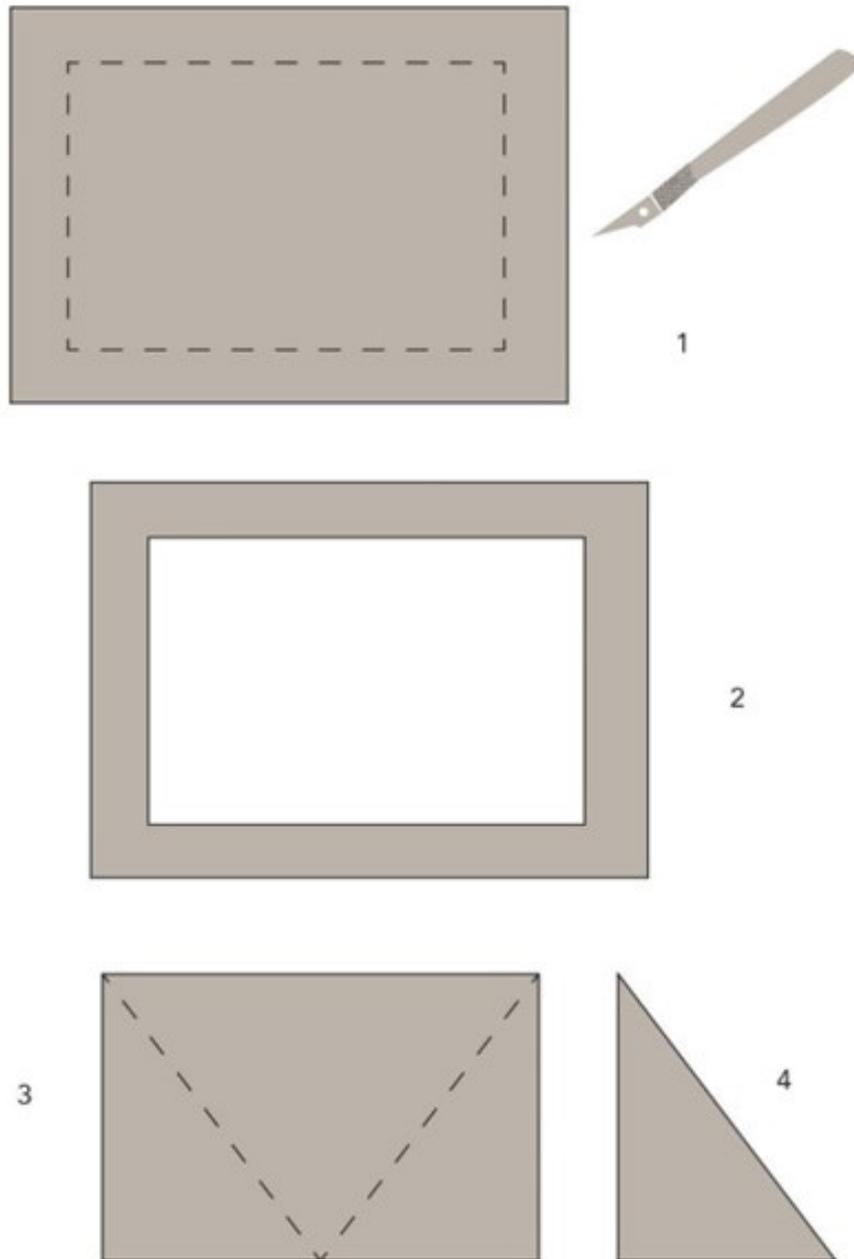
SHADOW PLAY

Le sagome avranno dimensioni contenute soprattutto se devono essere usate con il teatrino, mentre nel caso di effettuare la proiezione su una parete possono anche essere un po' più grandi. La dimensione delle ombre è ovviamente in base alla maggiore o minore vicinanza alla fonte di luce. Più ci si avvicina alla fonte maggiore sarà la dimensione del personaggio, fin quasi a creare un momento di "nero" utile a far entrare altri personaggi.

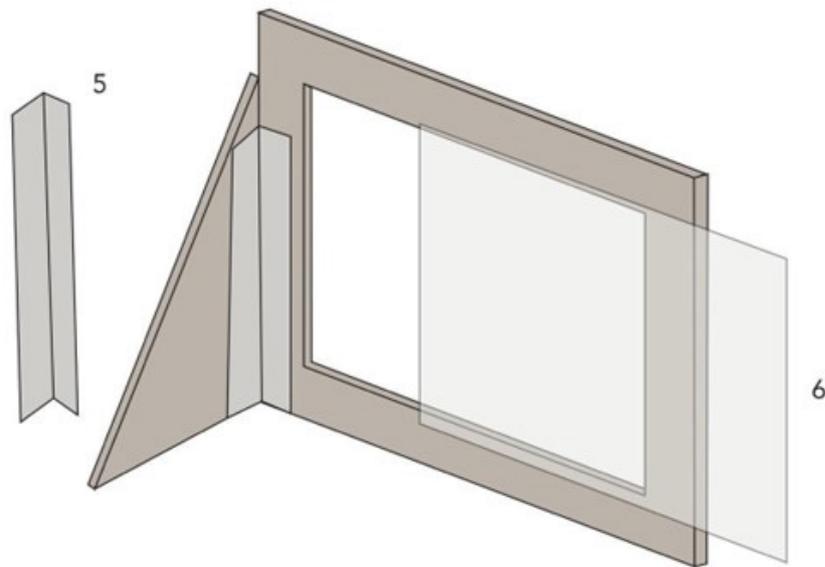
Alcune foto delle ombre "Il Fiore di Felce"



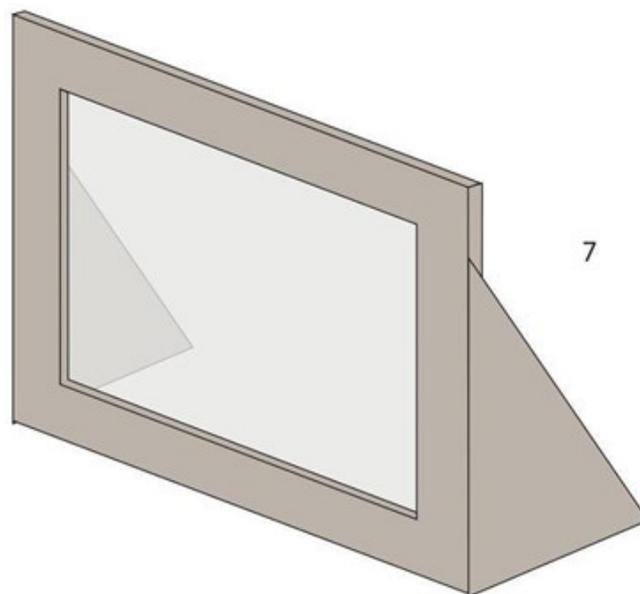
ISTRUZIONI PER COSTRUIRE UN TEATRINO DELLE OMBRE



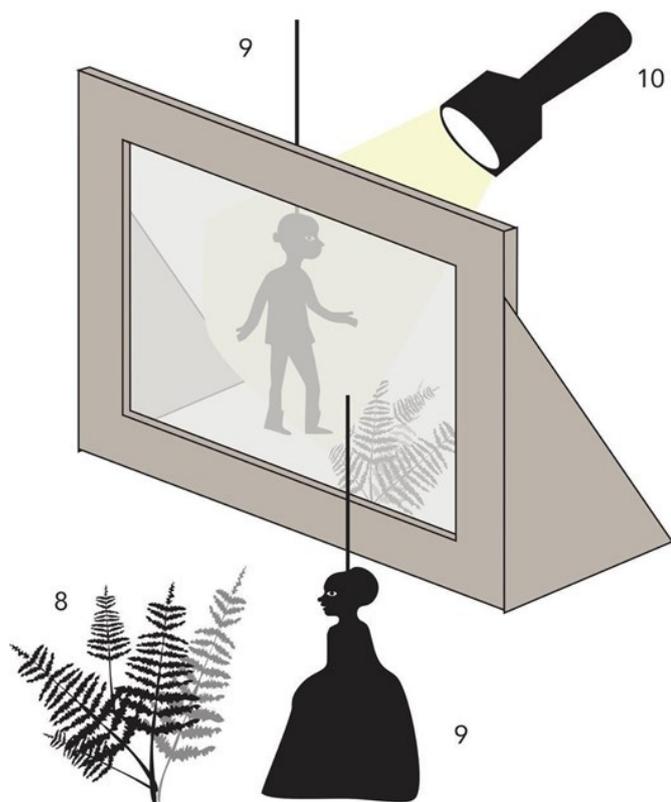
- 1.** Procurarsi un foglio di carta-legno dello spessore di 2/5 mm. Disegnare una cornice di circa 5 cm e con un taglierino ritagliare lungo la linea tratteggiata.
- 2.** Cornice.
- 3.** Dal rettangolo ottenuto ritagliare due triangoli per costruire gli elementi di appoggio.
- 4.** Elemento laterale di appoggio.



- 5.** Da un cartoncino da 200. gr ritagliare due strisce di 4 cm di larghezza e piegarle a metà. Serviranno da elemento di congiunzione tra la cornice e le spallette laterali.
- 6.** Applicare dall'interno il foglio di carta pergamena ritagliato in maniera da essere almeno due cm più ampio dell'apertura del teatrino.



- 7.** Teatrino completato. Potreste anche decidere di colorarlo per rendere tutto più omogeneo o rivestirlo con della carta, magari facendo un collage con vari disegni e personaggi oppure applicare delle decorazioni come origami ecc.



8. Sagome per creare la scenografia da applicare direttamente tramite nastro adesivo sulla pergamena.

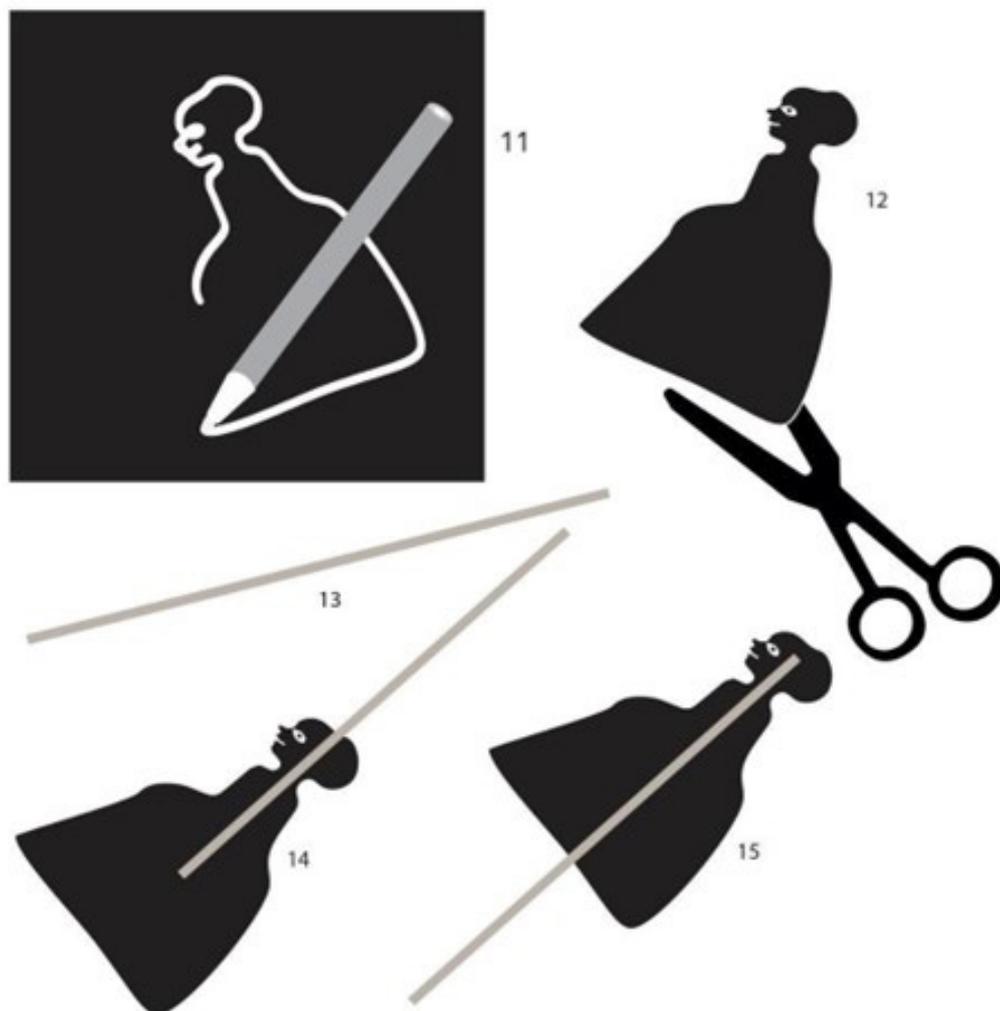
9. Personaggi per raccontare la storia.

10. Torcia con luce diretta o alogena. Va benissimo anche la “torcia” del cellulare.

ISTRUZIONI PER LA COSTRUZIONE DELLE SAGOME

SILHOUETTES CONSTRUCTION

Le sagome possono essere usate sia per la proiezione sulle pareti che con il teatrino. Cambia però la posizione del bastoncino. Nel caso del teatrino la incolleremo dall'alto (fig.14). Per proiettarle sulla parete è più utile e adeguato incollare il bastoncino dal basso (fig. 15).



- 11.** Disegnare su un cartoncino nero da 200 gr le sagome dei personaggi.
- 12.** Ritagliare le figure.
- 13.** Bastoncino in legno (può essere anche colorato di nero).
- 14./15.** Incollare il bastoncino di legno con la colla a caldo.

BENEFICI DELLE OMBRE/ TEATRINO DELLE OMBRE PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

Le silhouette del teatrino delle ombre possono essere utilizzate per creare le condizioni di comunicazione non verbale e verbale, in quanto forniscono un valido supporto per collegare il contenuto all'espressione verbale, il che è particolarmente utile per gli studenti con disturbi della fluenza verbale e ritardi nel linguaggio. Le silhouette e le interazioni tra di esse, possono dimostrare o drammatizzare i sentimenti, modellare il vocabolario o mettere in scena parti della storia per migliorarne la comprensione. Inoltre, quando si utilizzano le silhouette, si stabilisce un "filtro positivo" tra i bambini e gli ascoltatori. I bambini che hanno difficoltà a esprimersi (per difficoltà di apprendimento o semplice timidezza) possono essere maggiormente incoraggiati a partecipare perché possono "nascondersi" dietro questo strumento.

Oltre a essere d'aiuto per migliorare la capacità oratoria, le ricerche dimostrano che il teatro d'ombre è un benefico stimolo per i bambini che hanno difficoltà a esprimere le proprie emozioni e a relazionarsi con i contenuti della narrazione.

La ricerca ha inoltre evidenziato che il teatrino delle ombre può essere utile per aumentare la capacità memonica degli studenti, che sono in grado di ricordare un maggior numero di eventi di una storia quando questa viene presentata in forma drammatizzata.

Possiamo dunque affermare che l'utilizzo di questo strumento può far fronte alle difficoltà di memoria dei bambini con DSA.

Il coinvolgimento degli studenti con bisogni speciali viene mantenuto durante questa attività poiché il teatro delle ombre è una forma di narrazione multisensoriale, che attiva diversi punti di vista: uditivo, visivo ed emotivo. Questo coinvolgimento è inoltre, un ingrediente chiave per sostenere l'"apprendimento attivo", poiché i bambini non ascoltano passivamente la storia, ma sono al posto di comando del processo di apprendimento.

Come per gli Origami, la Story Box e il Silent Book Theatre, questa attività può aiutare i bambini a sviluppare la motricità fine, ovvero la capacità di controllare i piccoli movimenti delle mani, delle dita, del viso, della bocca e dei piedi, migliorando la coordinazione occhio-mano.

SILENT BOOK THEATRE

Un **LIBRO D'ARTISTA** è un libro unico, un oggetto che ha la forza visiva e narrativa di un libro ma anche l'unicità dell'oggetto artistico.

Ogni libro d'artista contiene in sé un messaggio: una narrazione ma anche l'emozione e i sentimenti di chi lo ha creato e per questo può rappresentare uno strumento pedagogico importantissimo.

I libri d'artista hanno forme differenti, possono avere quella del libro "tradizionale" composta da tante pagine da sfogliare oppure ad esempio quella del leporello.

Il leporello è uno speciale formato, costituito da una lunga striscia di carta piegata a fisarmonica o zig zag (il nome prende origine dal personaggio del Don Giovanni di Mozart, egli infatti possiede un opuscolo simile, in cui sono annotati tutti i nomi delle amanti di Don Giovanni), questa particolare "rilegatura" consente la lettura continua della storia, una sorta di infilata consecutiva delle immagini e delle scene.

- **LEPORELLO** L'insegnante ricaverà i vari leporelli da fogli formato A3 tagliati in due in senso longitudinale. Quindi li piegherà o farà piegare ai bambini in quattro parti uguali. Avrà così un libro composto da otto facciate su cui dovrà far distribuire il racconto. Nel sito troverà i kit da scaricare relativi le storie da raccontare.

Potrà ovviamente crearne di nuovi.

Ogni facciata o pagina costituirà la scansione delle scene. Dovrà essere usato da sinistra verso destra per consentirne la "lettura" e in maniera sequenziale per seguire l'ordine cronologico degli eventi.

COME USARLO

La creazione di un libro d'artista legata alla narrazione rappresenta non soltanto un percorso fecondo ma anche un esercizio di memoria, l'insegnante infatti dopo aver narrato la storia consegnerà ai bambini i kit contenenti le scene e i personaggi, che avrà mostrato anche in fase di narrazione affinché i bambini possano fin dall'inizio avere dei punti di riferimento.

Questo laboratorio creativo e soprattutto questo tipo di libro avvalendosi di sole immagini, consente anche a chi ha difficoltà di lettura, di poter raccontare e leggere la storia attraverso le scene che via via andrà ricostruendo.

Questo libro sarà dunque espressione non solo del racconto ma soprattutto della volontà del bambino di esprimere sé stesso attraverso la realizzazione di quest'opera.

La costruzione del libro sarà fatta in modo cronologico, questo porterà il bambino a “raccontarsi” nuovamente la storia, a interiorizzarla e memorizzarla.

Tutti i personaggi sia protagonisti che comprimari andranno distribuiti nelle varie pagine secondo l’andamento della storia. Al bambino il compito di comporre la scena narrativa posizionando i personaggi e gli oggetti.

Anche in questo caso sarà opportuno che l’insegnante fornisca dei prototipi al solo scopo di mostrare degli esempi che non dovranno essere “copiati” ma solo per meglio far comprendere il “lavoro” richiesto.

SILENT BOOK THEATRE / LEPORELLO

Una variante di questo libro si presta alla creazione di un vero e proprio “teatrino” dove il leporello costituisce l’ambientazione della storia narrata.

Questo potrebbe essere realizzato dall’insegnante seguendo le descrizioni presenti nel sito e avvalendosi dei materiali messi a disposizione. Potrebbe essere realizzato in un formato più grande in maniera da consentire all’insegnante di usarlo di fronte a tutta la classe. Successivamente l’insegnante potrà invitare i bambini ad usarlo per narrare a loro volta la storia

Ovviamente una versione semplificata di questo strumento narrativo, può essere realizzato anche dai bambini con un laboratorio in classe.

La differenza con il LIBRO D’ARTISTA consiste nel fatto che i protagonisti avranno funzione di burattini. Le sagome dei protagonisti infatti non saranno incollate nel libro ma su dei bastoncini che consentiranno all’insegnante e poi ai bambini, di muoverle per meglio raccontare la storia.

COME USARLO

Le due facciate consentono di creare due differenti ambientazioni ad esempio un fuori e un dentro, l’interno di un castello /abitazione e il bosco per esempio; o comunque due momenti narrativi differenti. Sulle facciate possono essere incollati solo i personaggi comprimari mentre i protagonisti saranno “liberi” di muoversi e interagire non solo con il libro ma con i bambini spettatori.

Quando i bambini usano questo tipo di strumento si crea una sorta di filtro che consente anche ai bambini più ritrosi e timidi di interagire e mettersi in gioco seguendo inoltre l’esempio degli altri.

La narrazione infatti avviene grazie all’uso dei burattini che divengono una sorta di prolungamento del bambino narratore.

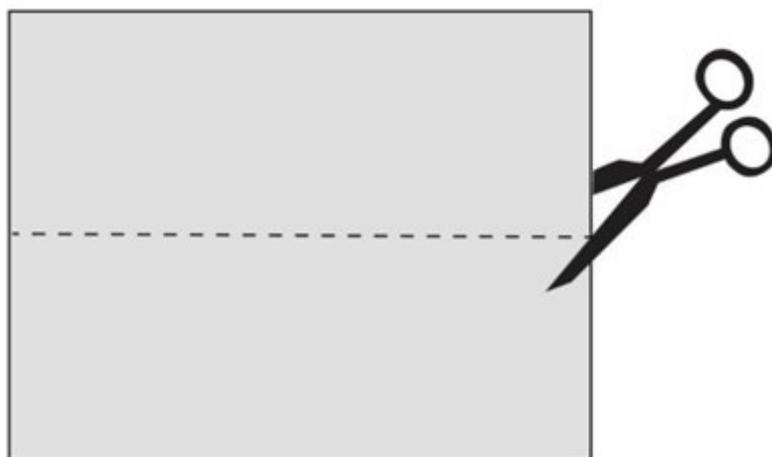
Resta comunque importante evidenziare che non deve mai esserci nessuna forzatura, solo quando i bambini si sentiranno pronti e ne faranno specifica richiesta potranno raccontare. È importante che come già più volte detto che i bambini si sentano liberi, che vivano e percepiscano queste attività sempre come un gioco e che abbiano a disposizione tutto il tempo necessario.

Alcune foto del Silent Book Theatre "Orfeo ed Euridice"

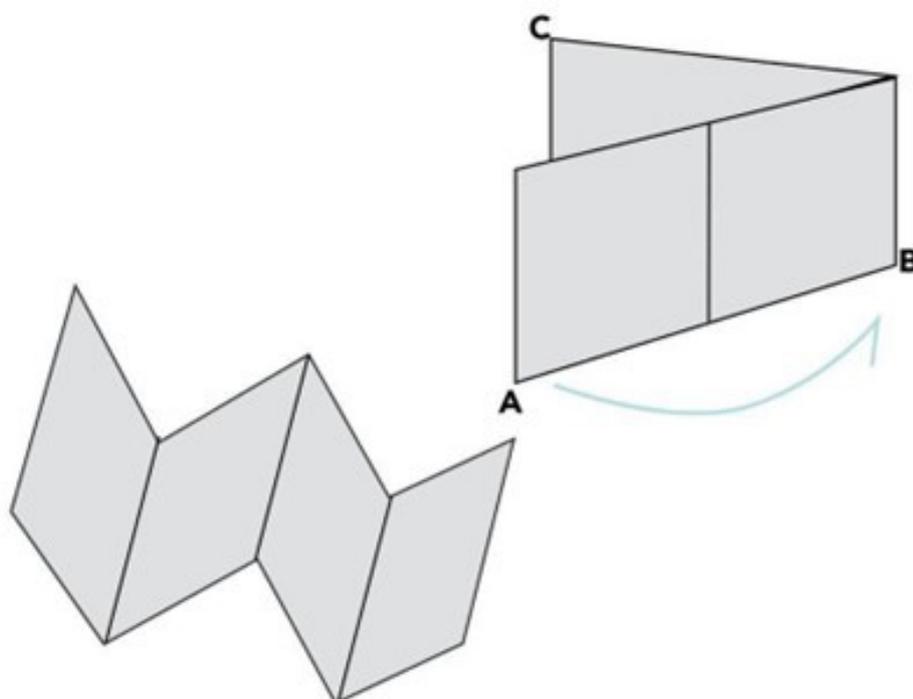


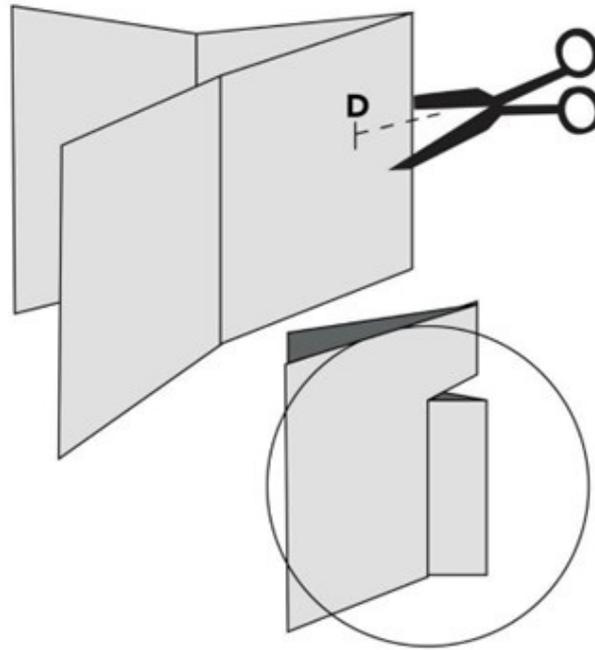
ISTRUZIONI TECNICHE

LEPORELLO // SILENT BOOK THEATRE



- 1.** Tagliare a metà in senso longitudinale un foglio formato A3 (da 220 gr.).
 - 2.** Piegare a metà.
 - 3.** Piegare ogni parte nuovamente a metà per ottenere quattro facciate uguali.
- Le piegature conferiranno al supporto il consueto andamento a zig-zag.
Ripetere sull'altra striscia.

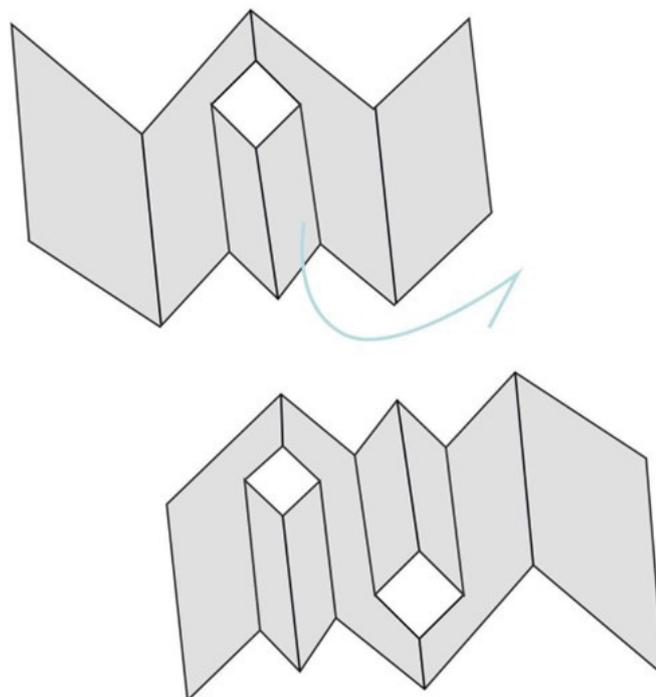




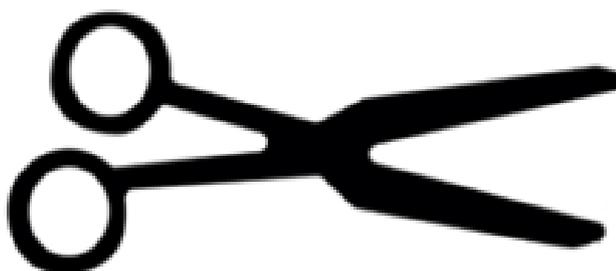
Si possono praticare dei tagli per dare maggior movimento e creare dei supporti pop up che stacchino alcune figure dal fondo del libro.

I tagli che non devono essere troppo profondi devono essere praticati sempre lungo le linee di piegatura. Dopo aver effettuato il taglio si dovrà piegare la parte tagliata avanti e indietro in maniera da creare una piega che ci consentirà di spingere dalla parte opposta questo elemento.

Si possono effettuare più tagli sia in alto che in basso, in base alle nostre esigenze.



Esempi di tagli “POP UP”. Ogni leporello può e deve essere diverso dunque i tagli possono essere fatti in punti e quantità differenti.



Il protagonista del racconto è pensato per essere trasformato in un burattino, per consentirne l'uso e il movimento viene fornito per essere incollato fronte retro. Dopo aver ritagliato la prima sagoma verrà incollato il bastoncino che ne consente l'uso e quindi il retro.

BENEFICI DELLA SILENT BOOK THEATRE PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

La creazione di immagini che vanno da sinistra a destra e che raccontano la storia in ordine cronologico costituisce un aiuto per l'apprendimento dei bambini con DSA, che possono così esercitarsi nel tracciamento oculare necessario per seguire una storia.

Fare esercizio con l'aiuto delle immagini invece che con il testo allevia l'ansia di doversi affidare alla decodificazione delle parole per capire la storia.

Oltre ad aiutare gli studenti a fare pratica seguendo lo sviluppo di una storia da sinistra a destra, il Silent Book Theatre può essere utilizzato anche per risolvere i problemi di linguaggio che i bambini con DSA presentano, come i problemi di articolazione, di fluency verbale, di elaborazione del suono e di sicurezza nel parlare.

Questo può essere fatto attraverso l'uso dei burattini: i burattini creati in ogni Book theatre possono servire a drammatizzare i concetti e conseguentemente, a imparare le regole della conversazione, a sostenere la fluency e a stabilire un legame tra i bambini e l'alfabetizzazione. Alcuni modi per insegnare i concetti linguistici attraverso i burattini sono quello di muoverli all'interno della scena per insegnare i termini spaziali e temporali mentre interpretando con il movimento si possono insegnare le azioni e il linguaggio verbale.

Il fulcro di questa attività si basa sulla spontaneità, che può andare in soccorso dei bambini con difficoltà di linguaggio o con un ritardo nel parlare a sentirsi più a proprio agio.

Questa capacità dei burattini di aiutare i bambini a rilassarsi genera una comunicazione migliore, che rafforza notevolmente le interazioni insegnante-alunno.

Soprattutto, l'uso di figure e burattini affascina gli studenti perché sono visivi, tattili e fanno appello ai molteplici sensi. Pertanto, favoriscono il coinvolgimento dei bambini con difficoltà di apprendimento, poiché un burattino può diventare un oggetto attraverso il quale le idee e i sentimenti vengono comunicati con le azioni e non solo con le parole.

Al contempo, il burattino può esprimere sentimenti attraverso azioni fisiche e spunti visivi, rendendolo uno strumento flessibile per i diversi tipi di apprendimento.

Uno studio ha rilevato che l'utilizzo di questi strumenti con studenti con DSA rafforza l'autostima e incoraggia la liberazione emotiva.

Vale la pena ricordare che anche in questa attività è richiesto l'uso delle forbici, che può rivelarsi impegnativo per i bambini che hanno scarse capacità di motricità fine e di coordinazione occhio-mano. Per questo motivo, è sempre necessario presentare in anticipo agli studenti le attività, fornendo loro tutta l'assistenza necessaria.

KAMISHIBAI

La parola **KAMISHIBAI** che potremmo tradurre come spettacolo teatrale di carta, corrisponde all'ideogramma 紙芝居 che è composto da 紙 (Kami) che vuol dire carta, mentre 芝居 (Shibai) significa teatro.

Il Kamishibai si avvale di un piccolo teatrino di legno (butai), una struttura che incornicia le tavole su cui è rappresentata la storia, tuttavia non è strettamente necessario, e le tavole possono essere usate anche senza. Il Kamishibai è composto da una serie di tavole illustrate che vengono mostrate agli spettatori. Sul lato opposto, il narratore può leggere il testo scritto e trovare una piccola riproduzione dell'immagine che sta mostrando, in modo che testo e immagini siano sempre sincronizzate. Un aspetto importante in questo tipo di narrazione è anche la possibilità di improvvisare aggiungendo suoni, rumori, cambiando la voce, creando la suspense prima di far scorrere la tavola successiva. Al pari di un libro o un albo illustrato, le immagini colorate ricche di dettagli, rafforzano la narrazione, dando la possibilità a chi ascolta di entrare nel racconto. Il tempo lento e sospeso che questo strumento sa creare è un tempo inclusivo per tutti i bambini.

COME USARLO

Questo strumento è entrato ormai da diverso tempo anche nella cultura occidentale, non mancano così scuole, biblioteche che ne facciano uso. Vi sono inoltre case editrici specializzate che ogni anno fanno uscire storie che si avvalgono di questa particolare forma narrativa. Si presenta nella sua forma originaria come un piccolo teatro che può essere facilmente trasportato e appoggiato su un tavolo o sulla scrivania della scuola, in modo da creare, (proprio come avveniva in Giappone fin dall'antichità) un piccolo spazio scenico che aumenti il coinvolgimento tra narratore e pubblico.

Il Kamishibai ha una struttura di legno o di spesso cartone, in cui vengono inserite le tavole illustrate (normalmente 10-16 tavole). Sul retro di ogni immagine, si trovano il testo e l'immagine della tavola che gli spettatori stanno vedendo, (oltre che il numero della tavola). Nell'ultima tavola che è quella rivolta verso il narratore si trovano le indicazioni relative alla prima tavola, ovvero quella che vedono gli spettatori.

Quando il narratore la sfilata deve inserirla nell'apposita fessura, in fondo alle altre, poiché su questa si trova il testo e le indicazioni della seconda scena, (andando a coprire l'ultima tavola) facendole quindi scorrere da davanti a dietro.

Normalmente le tavole hanno una dimensione pari ad un A3, questo consente a tutti di poter vedere bene, tuttavia l'insegnante potrà anche usare formati più piccoli A4, facendo sedere i bambini più vicini, magari seduti su comodi cuscini intorno a sé. Kamishibai è adatto a bambini di ogni età e capacità!

INDICAZIONI TECNICHE PER L'UTILIZZO

KAMISHIBAI

Sebbene sia davvero uno strumento molto semplice e immediato, tuttavia è opportuno che l'insegnante conosca bene il racconto e magari prima di presentarsi ai propri studenti faccia delle prove, soprattutto per imparare bene i momenti in cui è necessario far scorrere le tavole ma soprattutto il modo di farlo, creando ora attesa, suspense, stupore o magari paura...

In classe, l'insegnante creerà l'ambiente adeguato alla narrazione e al tipo di Kamishibai che ha deciso di usare.

SENZA LA STRUTTURA

L'insegnante potrebbe disporre i bambini seduti per terra su comodi cuscini, mentre prenderà per sé una sedia in modo da mostrare bene a tutti le tavole. Non appena si sarà creato il giusto silenzio comincerà la narrazione. I bambini guarderanno la prima scena. Potrà scegliere di leggere oppure di narrare oralmente, tenendo però bene a mente cosa succede nella prima scena. Non appena avrà finito di raccontare o leggere la prima scena, farà scivolare via la tavola, (lentamente o velocemente a seconda della storia) ponendola in fondo alle altre in modo da poter leggere cosa accade nella seconda scena. Procedendo così fino alla fine. Le tavole possono essere anche fatte scorrere a metà qualora la scena lo richieda, ad esempio per rivelare piano piano la presenza di un personaggio o di un dettaglio che ha una grande rilevanza nel racconto.

CON LA STRUTTURA

Fermo restando che valgono le stesse regole narrative, se l'insegnante possiede la struttura può usare la cattedra come punto di appoggio e disporre i bambini davanti seduti sulle sedie. La differenza sostanziale sta, (come abbiamo detto già), che questa sorta di teatrino incornicia le tavole attirando maggiormente l'attenzione.

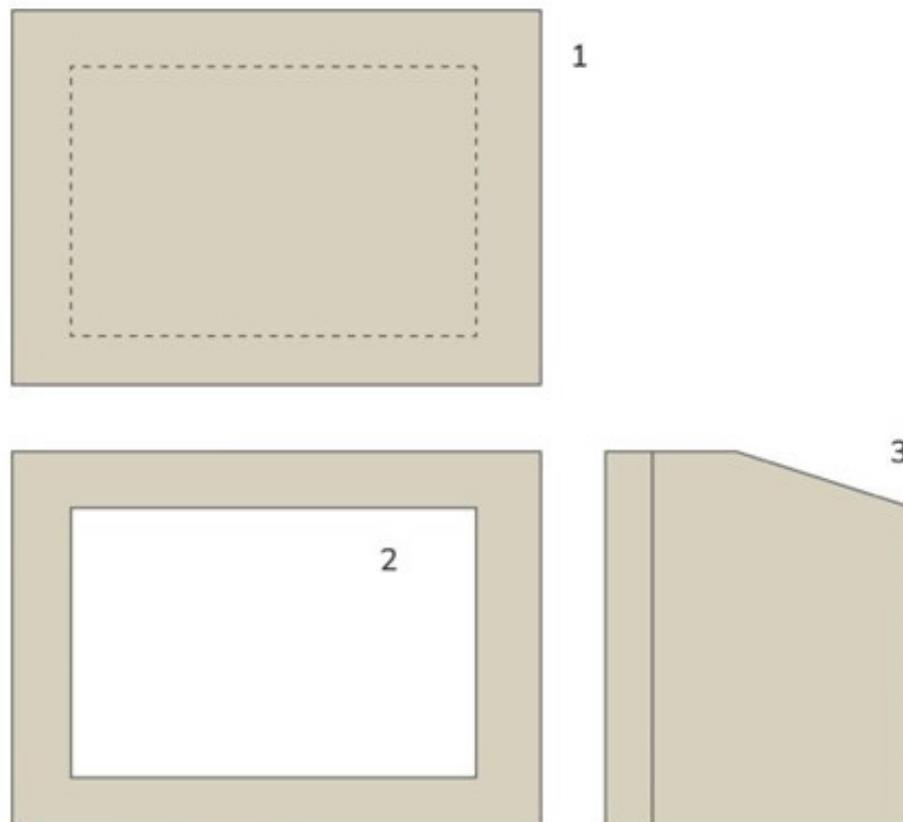
Sfilando le tavole, devono essere inserite nella struttura, seguendo lo stesso procedimento sopra descritto.

COME COSTRUIRE IL TEATRINO

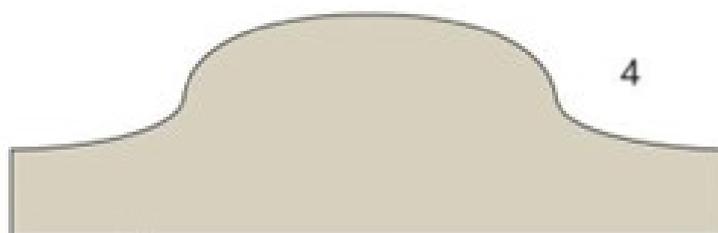
MATERIALI: Procuratevi uno o due fogli (50x70 cm) di carta legno, dello spessore di circa 3, 4 mm. In alternativa andranno benissimo anche delle scatole di cartone abbastanza grandi per potervi ritagliare tutti i pezzi necessari alla costruzione del teatrino (Butai).

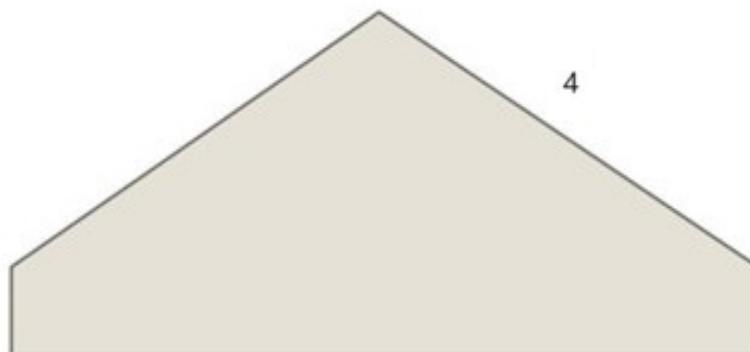
Le indicazioni che vi forniamo sono per tavole in formato A4, tuttavia potete per le vostre storie usare il formato A3 e dunque adattare le misure del teatrino a questa situazione.

Procuratevi anche un taglierino e della colla a caldo.

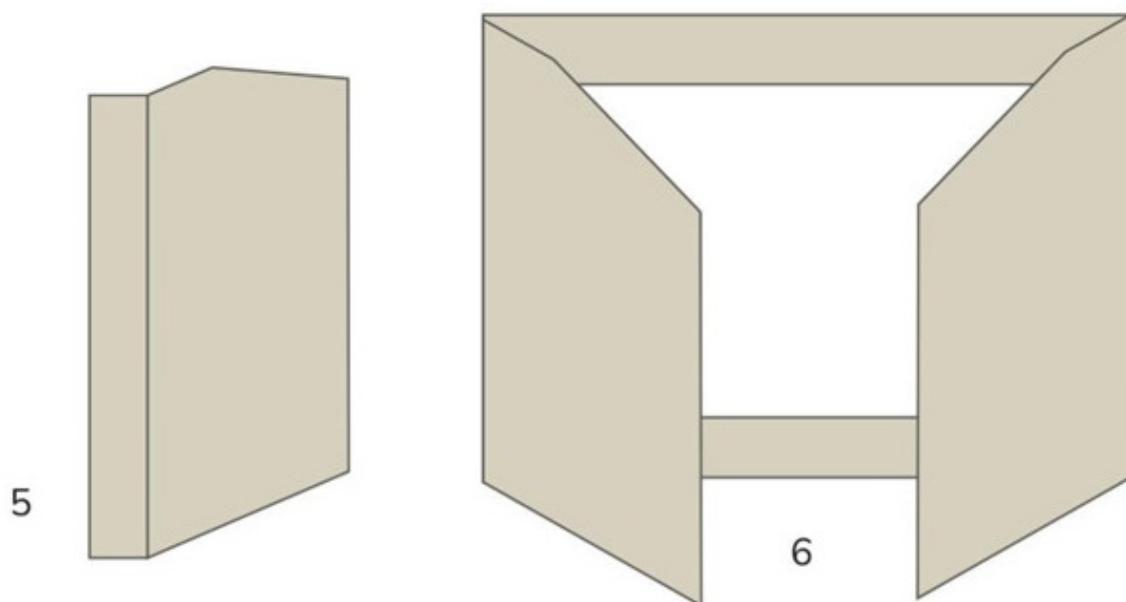


- 1.** Ritagliate due rettangoli di 40x30, nei quali disegnerete una cornice di cinque centimetri circa dal bordo. (fig.1)
- 2.** Ritagliate e mettete momentaneamente da parte una delle due cornici ricavate. (fig.2)

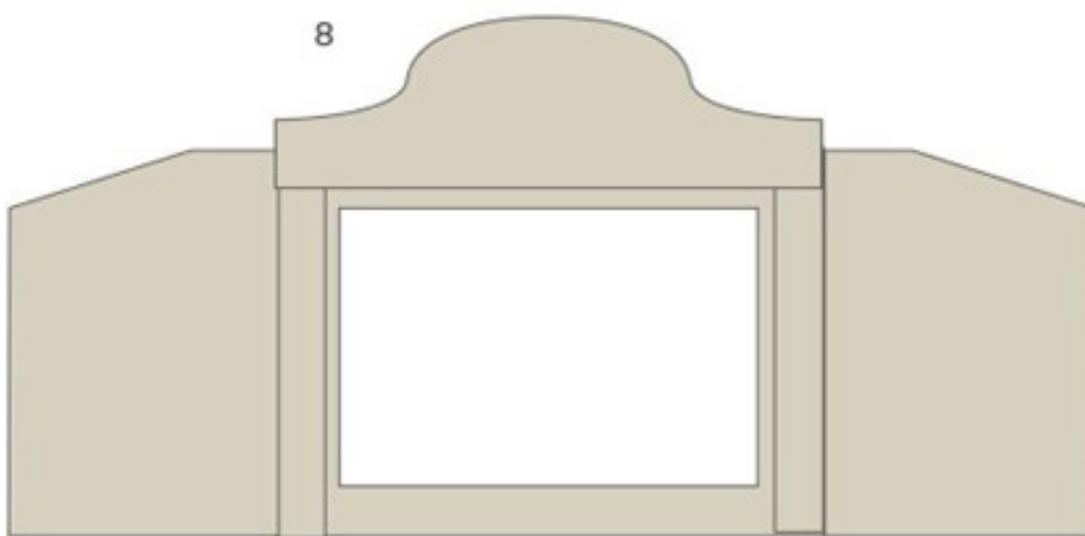
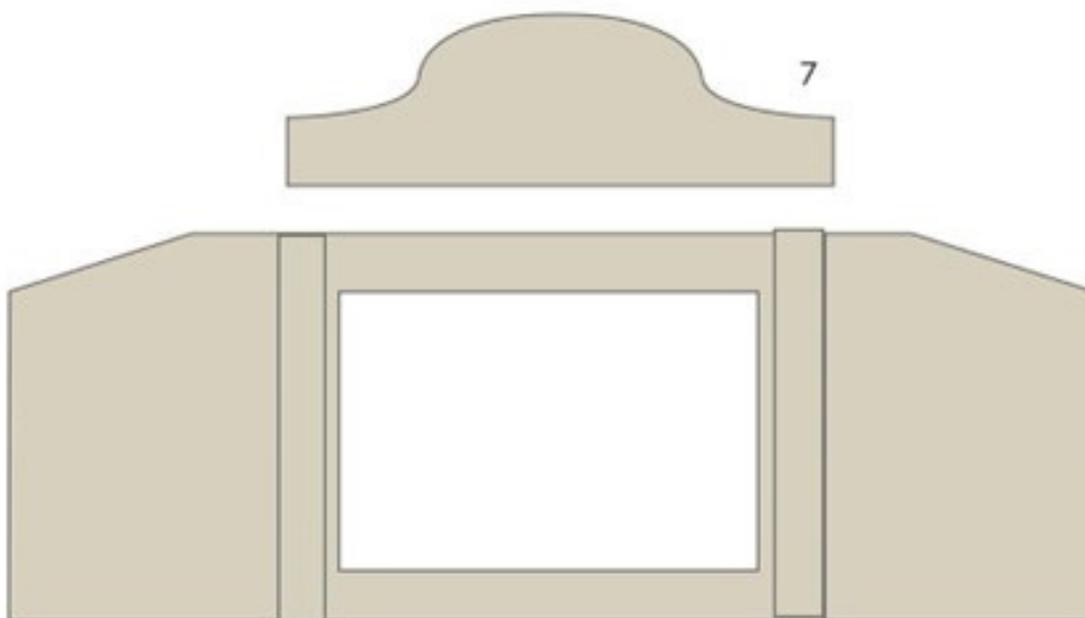




3. Sagomate il “frontone” del teatro. Per semplificare potete anche disegnare un semplice triangolo. (fig. 4)

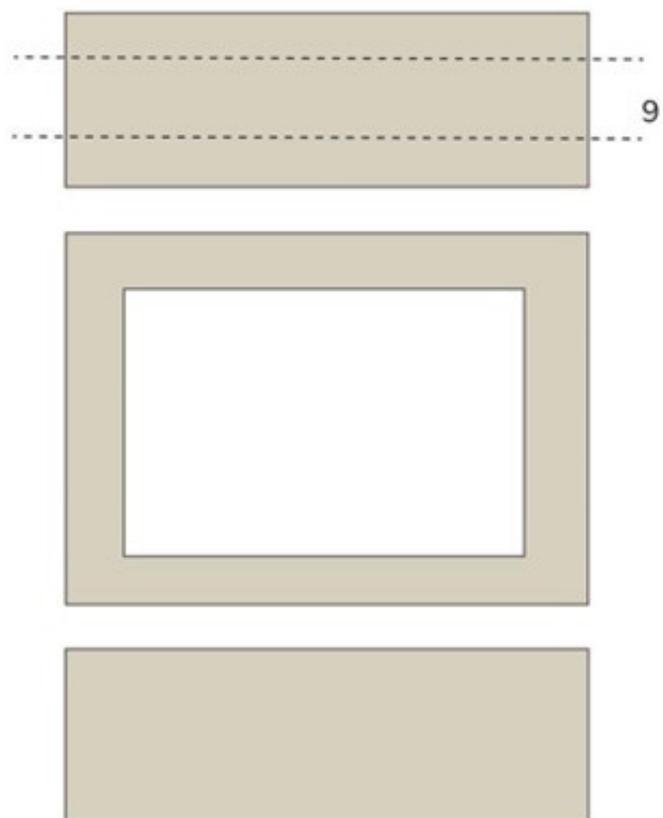


4. In due rettangoli di uguali dimensioni, (22 cm di larghezza e 30 di altezza) sagomate le ante di chiusura del teatrino. Piegare il lato esterno creando una fascia di 2 cm di larghezza e 30 di altezza. (fig.3) Userete questa fascia per incollare l’anta dietro la cornice. (fig. 5 e fig. 6)



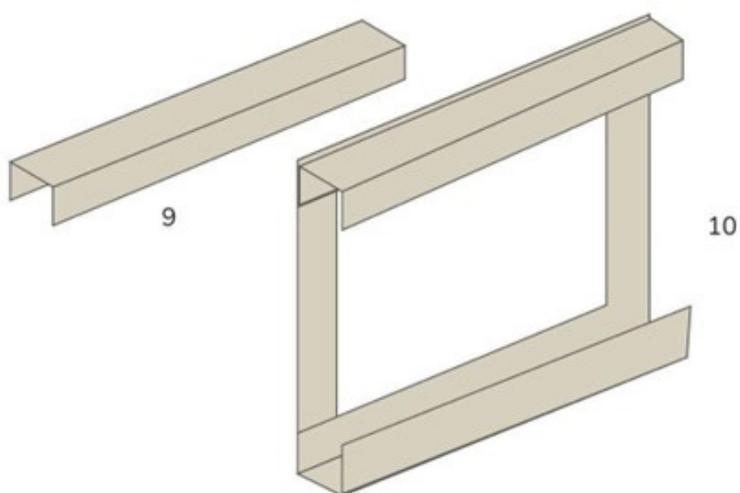
5. Incollate il frontone nel retro della cornice. Usate la colla a caldo o in alternativa il biadesivo. (fig. 7 e fig. 8)

La prima parte è completata. Dobbiamo adesso dedicarsi alla costruzione del retro, ovvero dello spazio in cui inserire le tavole.

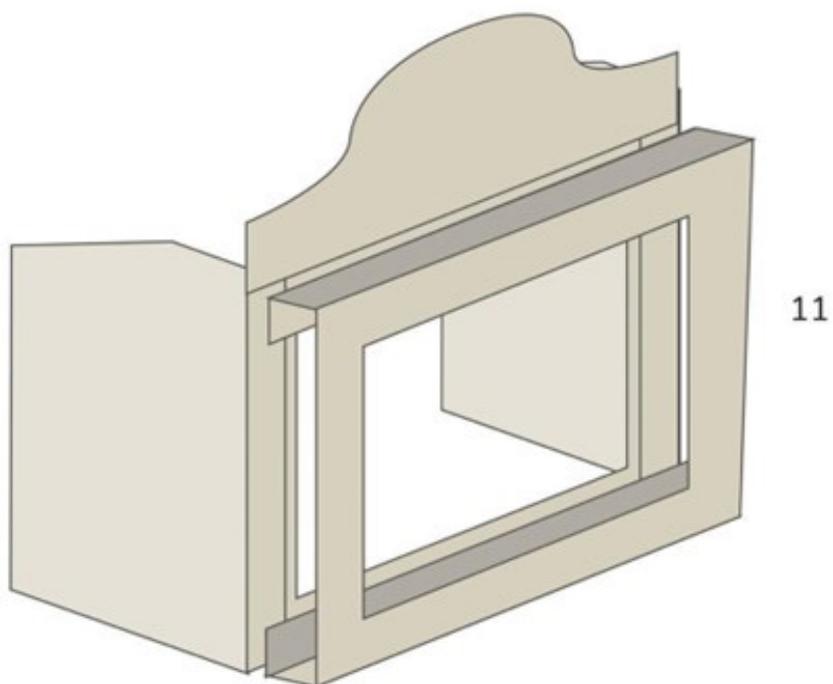


6. Tagliate due rettangoli uguali di 10x40 cm.

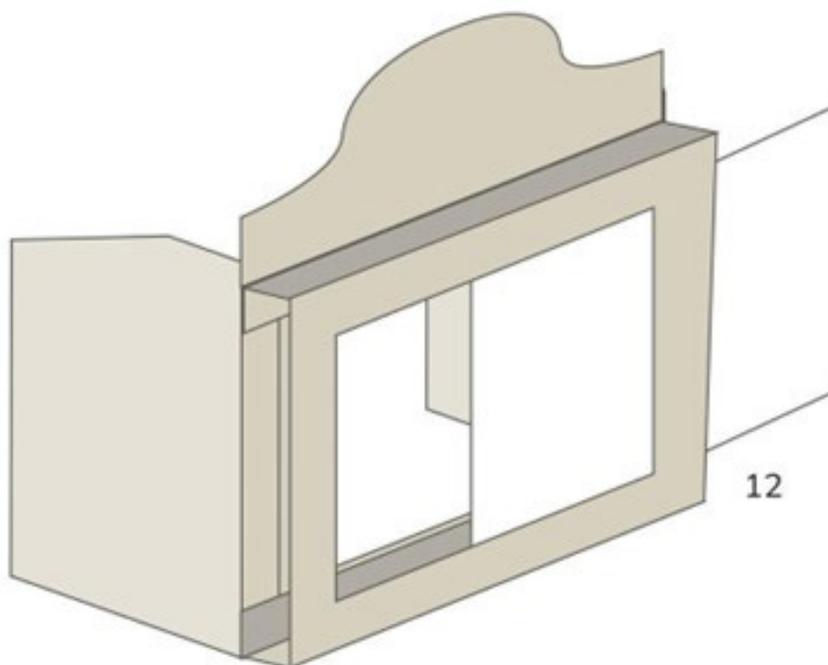
7. Fate delle pieghe (fig.9) in modo da creare dei bordi alti circa 3 cm e una base di 4, (come nella figura qui sotto).



8. Incollate entrambi dietro la cornice rimasta (fig.10). Costituiranno lo spazio in cui inserire le tavole del racconto.



9. Incollate la cornice dietro la struttura del teatrino precedentemente creata. (fig.11)



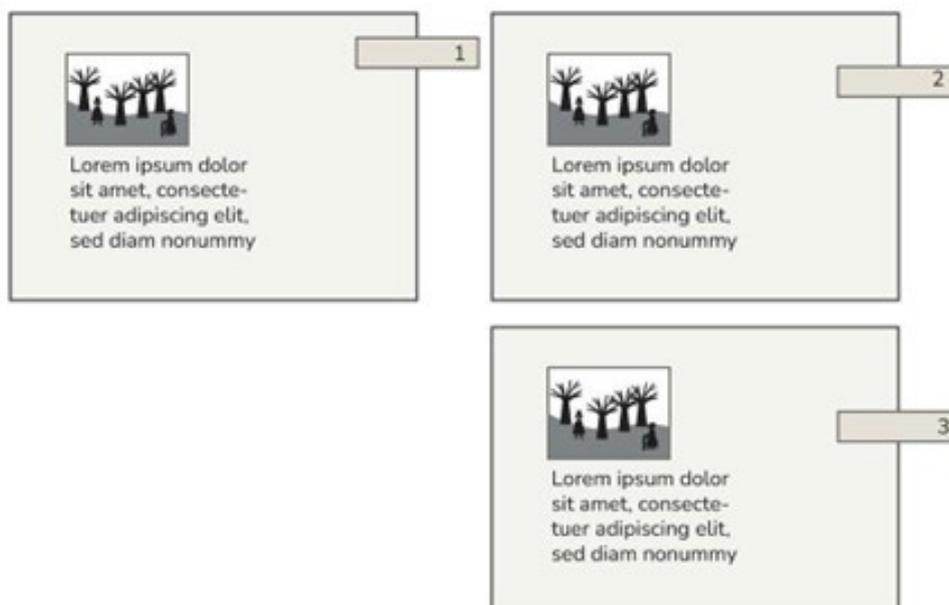
10. Il teatrino è pronto inserite le tavole. (fig.12)



11. Che il racconto abbia inizio! (fig.13)

LE TAVOLE ILLUSTRATE

Normalmente non è necessario, poiché come precedentemente spiegato si tratta di far scivolare la tavola posta di fronte, dietro le altre. Tuttavia per semplificare l'utilizzo soprattutto per i bambini o per chi si appresta ad usarlo per la prima volta, potrebbe essere utile applicare delle linguette di carta su cui scrivere il numero relativo l'immagine. Applicate le linguette a scalare, ovvero in posizioni differenti. Questo consentirà al narratore di scegliere la tavola giusta da sfilare.



BENEFICI DEL KAMISHIBAI PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

Il Kamishibai è uno strumento eccellente per i bambini che hanno difficoltà a partecipare con sicurezza alle attività di narrazione e oralità. Questo perché la struttura dello strumento consente ai narratori di condurre l'attività dietro le tavole mentre leggono il testo al pubblico. Per questo motivo, è utile per aiutare i bambini a superare le loro paure e, infine, a collegare l'espressione orale con emozioni ed esperienze più positive. L'apertura delle porte del teatrino kamishibai crea per i bambini una separazione intellettuale ed emotiva tra il mondo reale e quello della storia, che è alla base del "filtro positivo" che permette agli studenti di diventare più sicuri nella loro espressione personale.

L'atmosfera magica creata da questo strumento teatrale colorato ed espressivo favorisce anche la cattura dell'attenzione e il rafforzamento della concentrazione durante la narrazione. Ciò è dovuto al fatto che gli spettatori che ascoltano la storia sono in grado di osservare solo un'immagine alla volta - quella che si trova di fronte - e quindi la loro attenzione viene costantemente sollecitata dallo spostamento dell'ordine delle immagini man mano che la storia procede.

L'uso della drammatizzazione per raccontare una storia favorisce anche la conservazione della memoria, in quanto gli alunni ricordano meglio gli eventi e i fatti delle storie presentate in forma drammatica. Inoltre, la teatralizzazione immerge gli alunni nell'attività, aiutandoli a sentire e a godere dei personaggi/eventi presentati e, inoltre, a condividere questi stessi sentimenti e sensazioni con il resto dei compagni di classe, rafforzando le capacità di relazione emotiva e di riconoscimento degli alunni che si sentono estranei nei gruppi.

È importante notare che, proprio come le story card, le illustrazioni che cambiano non solo rappresentano i diversi eventi cronologici della storia, ma contengono anche utili descrizioni sul retro. Pertanto, i bambini che fungono da narratori sono supportati durante tutta l'attività da questo quadro già pronto su cui lavorare, dando una struttura alle loro letture e prevenendo confusione e insicurezza.

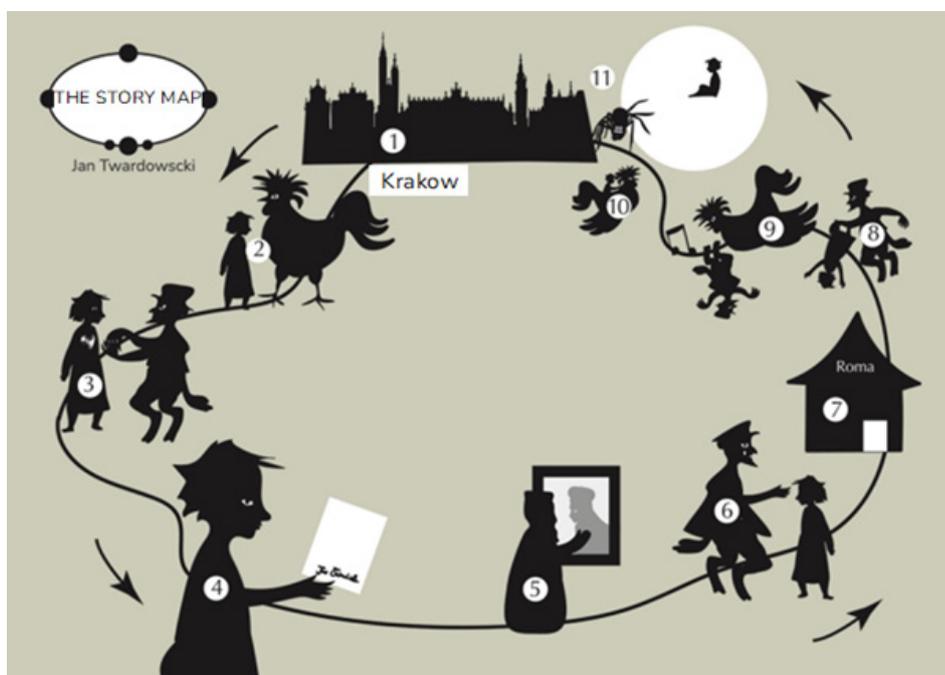
Un'altra nota importante per adattare questo strumento alle esigenze degli alunni con disturbi specifici dell'apprendimento è quella di rivelare le immagini man mano che la storia procede, a un ritmo più lento: questo non solo creerà tensione nel corso della storia, ma assicurerà anche che gli alunni non siano sopraffatti dalle tecniche di apprendimento lampo.

Questo strumento tornerà particolarmente utile quando l'insegnante chiederà ai bambini una loro narrazione, avvalendosi infatti di questo strumento, potranno facilmente ricordare e procedere nella narrazione senza avere difficoltà.

Il fatto che tutti i momenti salienti vi siano rappresentati in successione cronologica farà sì che i bambini procedano correttamente nella loro esposizione.

L'insegnante mostrerà ai bambini il modo in cui utilizzare la mappa.

Date le piccole dimensioni (due fogli A4 affiancati) consigliamo di incollarli su un foglio A3 in maniera da dare sia maggiore consistenza e anche impedire che i fogli si separino durante la narrazione).



STORY MAP "Il più potente dei maghi"

Poggiata su un tavolo farà disporre i bambini in semicerchio lasciandola esposta nella loro direzione, oppure potrà attaccarla ad una parete e farà disporre i bambini abbastanza vicino da poterla vedere. Comincerà quindi la narrazione indicando di volta in volta la scena.

Ad esempio:

"Nella città di Cracovia (punto 1) viveva il giovane mago Jan con il suo gallo (punto2). Sentendo che i suoi poteri non erano abbastanza forti si rivolse al Diavolo (punto3). Il diavolo gli propose un patto che Jan firmò vendendogli l'anima, (punto 4), Jan diventò potentissimo e realizzò anche il sogno del Re di riabbracciare sua moglie morta (punto 5) ecc."

Arricchendo ogni punto di dettagli e informazioni e invitando poi i bambini a fare lo stesso. La mappa è infatti un vero e proprio riassunto visivo in grado di fornire punti di riferimento, è un supporto per la memoria e la ricostruzione cronologica degli eventi.

Da questo punto di vista è uno strumento estremamente utile sebbene un po' rigido poiché non consente grandi modifiche alla narrazione.

Come per gli altri strumenti narrativi anche in questo caso l'insegnante dovrà calarsi nel suo ruolo di oratore e cantastorie, usando in maniera appropriata la mimica del corpo e l'intonazione della voce per accompagnare i momenti salienti del racconto, sottolineando di volta in volta con sentimento e partecipazione il susseguirsi degli eventi.

Le immagini della mappa unite alla voce e alle parole coinvolgeranno i bambini nel racconto permettendo a tutti di comprenderne l'andamento e sentirsi partecipi.

Non appena la sua narrazione sarà terminata potrà seguire un piccolo debriefing per assicurarsi che davvero tutti i suoi allievi abbiano compreso, e magari rispondere ai loro dubbi o curiosità, quindi chiederà loro: "Vi piacerebbe provare a prendere il mio posto? Raccontare voi la storia usando la mappa?"

L'insegnante creerà piccoli gruppi di due, massimo quattro bambini, a ciascun gruppo darà una mappa invitando i bambini a "giocare". I bambini possono scegliere di raccontare uno per volta il racconto, oppure di suddividerlo in un numero di parti uguali al numero dei bambini che costituisce il gruppo, raccontando alternandosi e aiutandosi nei momenti di vuoto di memoria.

INDICAZIONI TECNICHE PER L'UTILIZZO

STORY MAP

Dopo aver stampato le due parti componenti la mappa, (preferibilmente su carta con grammatura di almeno 200 gr, che garantirà una maggiore durata e un uso migliore anche da parte dei bambini), sarà sufficiente applicare un po' di nastro adesivo nella parte retrostante, in alternativa qualora non fosse possibile la stampa su grammatura adeguata, si consiglia di applicare i due fogli di carta da 90 gr, su cui si è stampato, su un cartoncino A3 o A3+ di grammatura superiore, che farà da supporto alla mappa.

LABORATORIO: COME REALIZZARE

LA PROPRIA VERSIONE

L'insegnante potrà usare questo strumento narrativo anche per altri racconti e addirittura per altre materie come ad esempio la storia. Una volta individuato il testo dovrà individuare

i punti salienti e disegnarli, quindi disporli in ordine cronologico che consenta la narrazione in classe. Tuttavia questo strumento si presta anche come laboratorio in classe.

L'insegnante dopo aver individuato i punti salienti del nuovo racconto distribuirà le scene ai singoli bambini chiedendo loro di disegnarle. In questo caso sarà poi necessario incollare i singoli lavori su un foglio molto grande. Una volta creata la mappa si procederà alla narrazione.

BENEFICI DELLA STORY MAP PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

Le story map (Mappe delle storie) non solo rappresentano le ambientazioni e i personaggi di una storia, ma dispongono questi elementi in ordine temporale. Considerando che i bambini con disturbi dell'apprendimento molto spesso faticano a determinare l'ordine logico e cronologico degli eventi in una storia, questo strumento aiuta i lettori a orientarsi all'interno del mondo che la storia ha evocato.

Riuscire a identificare meglio l'ordine cronologico in cui compaiono gli elementi in una storia aiuta questi bambini anche nelle abilità di pianificazione della scrittura. Uno studio, infatti, ha dimostrato che la capacità di mappare la composizione di una storia influisce positivamente sul numero di elementi della storia che gli alunni riescono a ricordare.

Pertanto, le STORY MAP funzionano anche come schema - una struttura narrativa che aiuta a organizzare e interpretare le informazioni. Questo è particolarmente vantaggioso per gli alunni con DSA, che hanno difficoltà nel recupero della memoria. Di conseguenza, la mappa fornisce agli studenti una visione a volo d'uccello della struttura della storia e della relazione tra gli elementi che la costituiscono, così da consentire loro non soltanto di ricordare ciò che accade nella storia, ma facendo sì che possano riconoscere che le ambientazioni, gli eventi e i personaggi di una storia sono interconnessi.

Tra le potenzialità di questo strumento inteso come vero supporto per gli studenti, c'è anche la possibilità di personalizzare la mappa della storia in base alle esigenze degli studenti.

Le mappe più elementari basta che includano l'inizio, la parte centrale e la fine di una storia, mentre quelle più avanzate possono essere arricchite per concentrarsi sui dettagli della trama o sui tratti dei personaggi. Un altro esempio di utilizzo della mappa della storia per supportare gli studenti con esigenze speciali è quello di applicarla in diversi momenti della lezione. Le story map possono essere utilizzate efficacemente prima della lettura del testo per estrarre le conoscenze pregresse, durante la lettura per guidare gli studenti e aiutarli a ricordare le cose importanti, o anche dopo la lettura del testo per rivedere le informazioni della storia. Qualunque sia il modo in cui si sceglie di usarle, le mappe narrative esemplificano la "strategia dello scaffolding": gli studenti le applicano nella misura in cui

ne hanno bisogno e, dopo essere riusciti a interiorizzare le informazioni contenute, non devono più fare affidamento su di esse per comprendere la storia. Infine, le story map sono utili anche per migliorare la fluidità di scrittura degli studenti con DSA. Usando gli eventi sulle mappe come guida, questi alunni sono in grado di scrivere storie più complete e contenenti più elementi narrativi. Se, tuttavia, i vostri studenti hanno bisogno di un ulteriore supporto per migliorare la conoscenza delle parole chiave della storia, le story map dovrebbero essere utilizzate insieme a un altro strumento narrativo utile: le story card.

STORY CARDS

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.

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 pro-memoria 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

STORY CARDS

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.

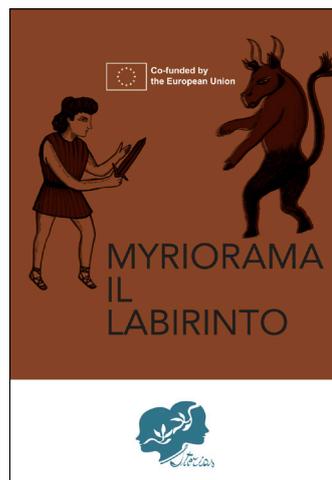
Oltre a favorire il recupero della memoria, il contenuto conciso delle carte delle storie permette ai bambini con DSA che hanno ritardi e difficoltà a esprimere i loro pensieri, di concentrarsi sulle parole chiave che costituiscono gli elementi più importanti della storia. In questo senso, le carte delle 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.

MYRIORAMA

Il **MYRIORAMA** è uno dei giochi più interessanti e capaci di suscitare meraviglia. 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.

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.

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

MYRIORAMA

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.

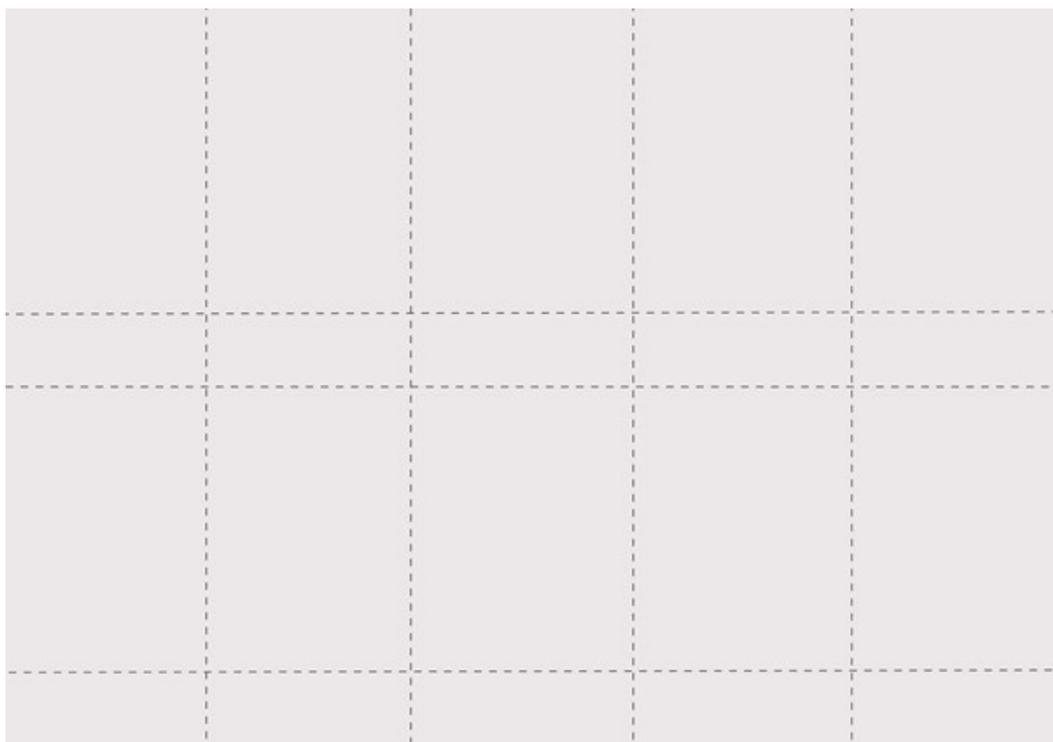
In alternativa, suggeriamo ma non è obbligatorio, di trovare una scatola che possa contenere il mazzo e decorare la superficie della scatola come se fosse questa, la copertina del “libro”.



COME CREARE LA PROPRIA VERSIONE

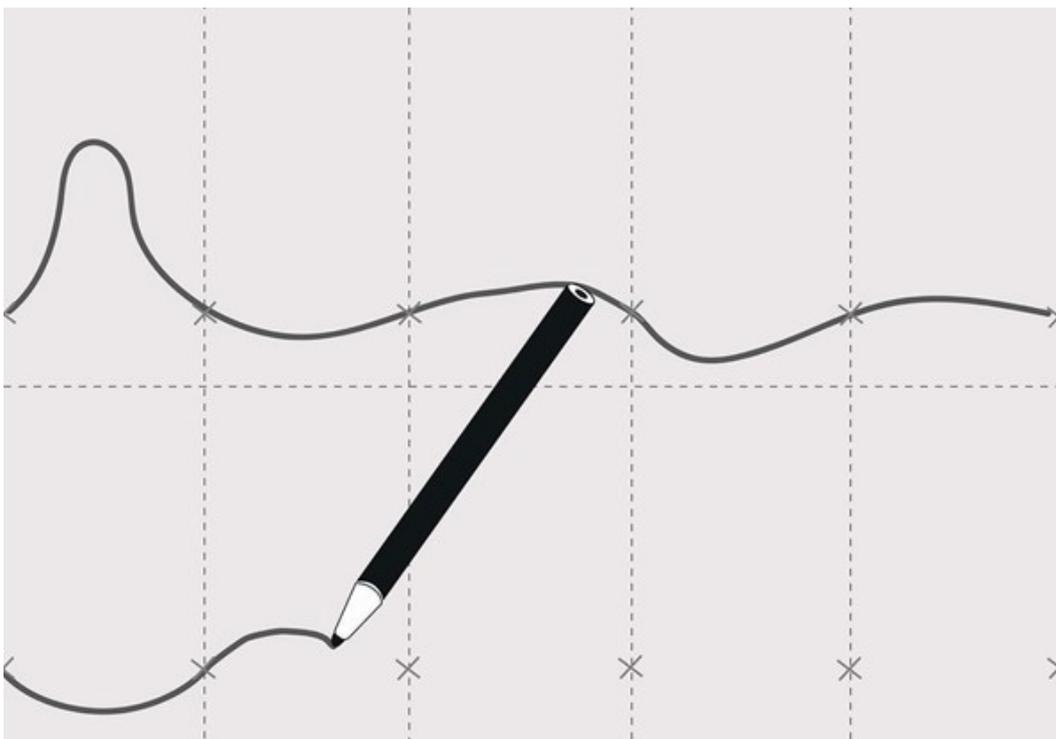
Scegliete un racconto, una storia, un personaggio o semplicemente un argomento, (ad esempio la natura, lo spazio ecc.). Sulla base di questo, sarete in grado di capire chi sono e quanti sono i personaggi, e in quale ambiente si svolge il vostro racconto. Vi servono un righello o una squadra, una matita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

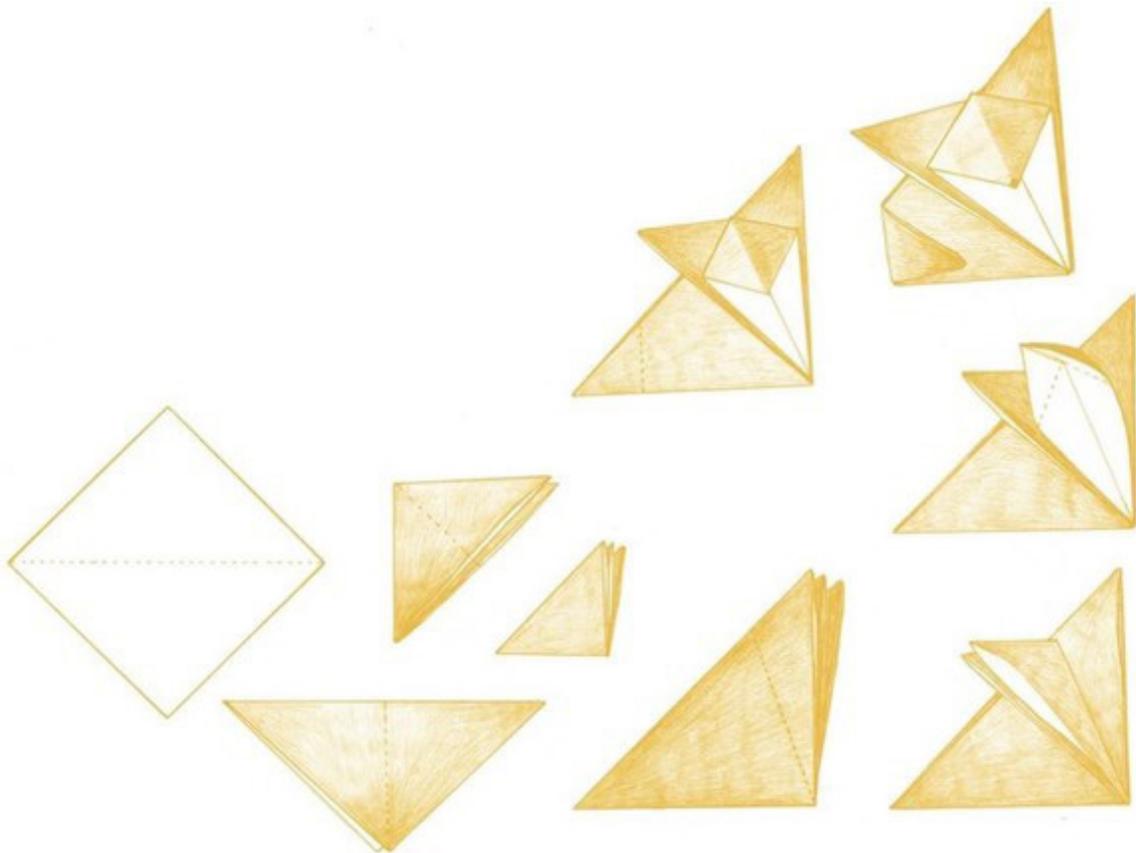
ORIGAMI

La parola giapponese **ORIGAMI**, con cui si indicano gli oggetti che si ottengono piegando semplici pezzi di carta, è formata da due parti "Ori" 折 (piegare) e da "Kami" 紙 (carta).

COME USARLO

Riprendendo la buona pratica iniziata con i kindergarten, introduciamo la realizzazione di Origami anche nel nostro percorso formativo per tutti quegli aspetti finora descritti. L'insegnante avrà a disposizione una serie di schede pratiche, che mostrano attraverso semplici istruzioni i passaggi necessari per realizzare piccole forme semplici e, via via che i bambini diverranno più abili, anche forme più complesse. Esistono, ovviamente anche in commercio, numerosi testi che insegnano a realizzare Origami, (spesso purtroppo si tratta di traduzioni di libri giapponesi, cinesi o coreani che mancano di alcuni passaggi base perché a queste popolazioni sono già note), tuttavia possono essere molto utili. Se l'insegnante non avesse mai fatto origami, consigliamo di esercitarsi a casa, in maniera tale che in classe potrà insegnare i passaggi più facilmente.

Abbiamo previsto sia la realizzazione di origami molto semplici, anche al fine di consentire ai bambini di fare pratica, fino ad arrivare alla realizzazione di figure più complesse. Inoltre è possibile usare alcuni di questi come personaggi per la narrazione del racconto, come se fossero dei burattini.



INDICAZIONI TECNICHE PER L'UTILIZZO

ORIGAMI

I materiali, ovvero quadrati di carta di vari colori e pattern, si trovano come i manuali facilmente in commercio, oppure sarà l'insegnante a doverli preparare. Consigliamo di procurarsi delle risme A4 di carta bianca o colorata di grammatura abbastanza bassa, 80 gr o 90 gr. Da questi fogli rettangolari sarà necessario ricavare dei quadrati, la dimensione dei quali dipende sia da cosa si vuole realizzare, sia anche dalla difficoltà. Infatti, più il quadrato è piccolo, più difficili saranno le pieghe da praticare.

In un foglio A4 si possono ricavare o un singolo quadrato grande 21x21 oppure due quadrati più piccoli 14,85x14,85.

Da questo quadrato di carta si possono ottenere infinite forme, sia 2D che 3D.

BENEFICI DEGLI ORIGAMI PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

I bambini con disturbi dell'apprendimento hanno spesso difficoltà a svolgere compiti che richiedono l'uso di abilità motorie fini e lorde, come impugnare le matite, legare i lacci delle scarpe, usare le forbici, tenere in mano i libri e persino riuscire a spostare abilmente lo sguardo da sinistra a destra durante la lettura. Introdurre gli origami nelle lezioni di narrazione può stimolare lo sviluppo di queste abilità motorie. Infatti, l'atto di piegare la carta crea una coerenza tra il funzionamento delle mani e degli occhi, rafforzando così la coordinazione tra questi sensi. Il risultato di questa pratica è una maggiore coordinazione occhio-mano, accuratezza e precisione, abilità indispensabili per migliorare la lettura e la scrittura.

Manipolare la carta per creare forme favorisce anche la capacità di rimanere concentrati su un compito. Poiché i bambini con DSA faticano a restare concentrati durante le lezioni, il compito di realizzare origami affina la loro capacità di concentrazione visiva e intellettuale, non solo ma attraverso l'esercizio di seguire le istruzioni e poi lavorare a memoria, questi alunni potranno rafforzare le abilità di memoria, e di pensiero sequenziale e logico poiché un origami può essere realizzato solo se l'ordine dei passaggi è rispettato.

Infine, è stato dimostrato che fare origami è un esercizio specificamente mirato all'abilità di lettura, particolarmente utile per i bambini con disabilità linguistiche, per seguire le righe di testo da sinistra a destra (come abbiamo sottolineato in precedenza in relazione al miglioramento della coordinazione occhio-mano). Inoltre, alcuni esperti di lettura affermano che, mentre gli studenti piegano gli origami, sviluppano le capacità di lettura nell'ambito della capacità di percepire un segno come simbolo, riconoscerlo e interpretarne il significato.



CREAZIONE DELLE STORIE PARTECIPATIVE

Le Storie Partecipative rappresentano una tecnica di narrazione pratica che mira a migliorare le capacità di alfabetizzazione degli studenti di età compresa tra i 5 e i 10 anni. Con questa tecnica, sono i bambini ad essere a capo del processo di narrazione: dando loro l'incoraggiamento e lo spazio necessario per sviluppare le proprie storie, sebbene guidandoli a seguire i confini di una struttura narrativa di base. La creatività inizia quando l'immaginazione degli alunni prende il sopravvento, plasmando la struttura della storia nel modo che ritengono più opportuno, determinando i tratti dei personaggi e l'ambientazione della storia, aggiungendo elementi alla trama e cambiando persino il finale della storia. Il focus e il livello di difficoltà delle Storie Partecipative sono stati differenziati in base all'età, con storie suddivise in 3 fasce: 5-6, 7-8, 9-10, tuttavia lo scopo e l'obiettivo finale rimangono gli stessi: permettere ai bambini di esercitare una maggiore autonomia nella lettura e nella successiva scrittura delle loro storie e aumentare la fiducia in sé stessi nelle loro capacità di alfabetizzazione.

Il nostro approccio prevede inoltre che i bambini siano incoraggiati a dare vita alle storie registrando le loro creazioni una volta completate. Ci proponiamo quindi di raggiungere tre dimensioni di alfabetizzazione: lettura, scrittura e conversazione.

Per questa tecnica abbiamo sviluppato due tipi di approcci alla narrazione: Storie Partecipative di Arricchimento e Storie Partecipative di Co-Creazione (PS).



STORIE PARTICIPATIVE - CON SPUNTI DI SCRITTURA ARRICCHENTI

La SP di arricchimento è composta da schede che affrontano diversi argomenti di scrittura. Dopo il frontespizio, i bambini vengono accolti da una versione riassuntiva della storia, resa via via più complessa fino al foglio finale. Il riassunto iniziale della storia è chiamato Base della storia, e ogni foglio successivo si impernia su questa base con nuove integrazioni scritte, concentrandosi su diversi argomenti di scrittura da un foglio all'altro, mentre la storia diventa sempre più elaborata. Pertanto, il foglio finale conterrà la maggior parte dei dettagli della storia, che ovviamente differirà notevolmente dalla Base della storia.

COME VENGONO CREATE?

Ogni SP contiene una versione per l'insegnante (per educatori e genitori) e una versione per gli studenti. Per creare in seguito, una struttura semplificata e pertinente per i vostri alunni, concentratevi prima sulla creazione della **Versione per l'insegnante**, destinata solo ai vostri occhi e contenente suggerimenti da seguire. Una volta creata, questa versione costituirà un modello per la **Versione per gli studenti**, che sarà consegnata ai bambini e sulla quale scriveranno direttamente.

Creazione della versione per insegnanti della SP di arricchimento:

- 1.** Per iniziare, scegliete una storia adatta all'età e che si presti bene al coinvolgimento della classe. Per le nostre storie abbiamo scelto miti, leggende e racconti, perché gli eventi drammatizzati sono in grado di mantenere la concentrazione dei bambini e li incoraggiano a divertirsi con la narrazione.
- 2.** Il primo foglio su cui lavorerete dovrà contenere il titolo della storia, la fascia d'età, gli obiettivi didattici e la Storia di base. Scrivete il titolo e la fascia d'età e poi passate a creare la base della storia (lasciate spazio nella pagina prima della Base della storia per poter aggiungere gli obiettivi di apprendimento alla fine). Per la Base della storia, utilizzando un vocabolario e una struttura delle frasi adatti alla fascia d'età a cui vi rivolgete, scrivete una versione riassuntiva della storia che avete scelto. Nella Base della storia dovete includere le parole che ritenete importanti per i bambini durante la lettura e l'apprendimento della storia, cioè le parole chiave.

Per una maggiore leggibilità, utilizzate al massimo 1-2 frasi per ogni paragrafo, in modo da trasmettere anche visivamente ai bambini il messaggio che la storia è costituita da una serie di cambiamenti successivi.

3. Dopo aver scritto la Base della storia, si può passare alla scelta degli argomenti di scrittura che i bambini completeranno in ogni foglio successivo. Gli argomenti di scrittura varieranno a seconda della fascia d'età e delle competenze alfabetiche degli alunni, quindi attenetevi ad argomenti più semplici per i bambini più piccoli (sostantivi, aggettivi, numeri, scelta del proprio finale della storia, ecc.).

4. Il numero di argomenti di scrittura da scegliere dipende dal livello di sviluppo dei vostri studenti: per i più giovani, consigliamo di non superare i 3 argomenti di scrittura (3 fogli per la scrittura), in modo che non siano sopraffatti da tutte le aggiunte successive alla storia e possano seguire più facilmente l'andamento della storia. Per quanto riguarda l'organizzazione degli argomenti di scrittura, abbiamo riscontrato che è meglio utilizzare i primi fogli della SP per trattare gli argomenti che possono essere aggiunti alla Base della storia con una o poche parole (come gli aggettivi), prima di passare agli argomenti che richiedono più scrittura (come l'aggiunta di dialoghi o la creazione di un proprio finale per la storia).

5. Dopo aver deciso i dettagli degli argomenti di scrittura, si può iniziare ad arricchire la storia. Ogni foglio successivo alla Base della storia, che serve a costruire la storia, è etichettato come Livello, con il Livello 1 che è il primo argomento di scrittura che viene aggiunto alla Base della storia e il Livello finale (qualunque sia il numero, a seconda della fascia d'età dei vostri alunni) che consiste non solo nell'argomento di scrittura finale, ma anche in tutti quelli precedenti, per mostrare come la storia sia stata gradualmente arricchita, di foglio in foglio.

6. Per iniziare con il foglio del Livello 1, riscrivete la Base della storia, lasciando spazio per nuove aggiunte in base all'argomento di scrittura che avete scelto di affrontare. Per esempio, se avete deciso che il Livello 1 arricchirà la Base della storia con aggettivi, vi fermerete prima di ogni sostantivo e scriverete tra parentesi 2 o 3 suggerimenti di aggettivi mentre riscrivete la Base della storia. I suggerimenti tra parentesi servono a guidarvi quando date istruzioni agli studenti su come arricchire quella parte della storia - a seconda del livello di sviluppo dei bambini,



alcuni potrebbero essere in grado di scegliere da soli le aggiunte (aggettivi) senza i vostri suggerimenti, mentre per i più piccoli sarebbe meglio chiedere loro di scegliere tra due aggettivi che ritengono più adatti al sostantivo in quella parte della storia.

Ecco un esempio della frase "Il lupo vide la ragazza nel bosco" da un'ipotetica Storia di Base arricchita con gli aggettivi in una scheda di Livello 1:

Il lupo (grande spaventoso) **vide la ragazza** (giovane, bella) **nella foresta** (verde, buia).

Come già accennato, questi suggerimenti tra parentesi servono solo come linee guida per aiutarvi a strutturare meglio l'attività per gli alunni. È utile attribuire un colore diverso ai suggerimenti di ciascun livello, che differisca anche dal colore del carattere della Storia di base (in rosso nell'esempio precedente).

7. Per ogni Livello successivo, si riscrivono i suggerimenti del Livello precedente e si aggiungono quelli relativi all'argomento di scrittura del nuovo Livello. Per riprendere la frase dell'esempio precedente, se il Livello 2 decide di arricchire ulteriormente la storia con il dialogo o le onomatopree, la frase potrebbe essere simile a questa:

Il lupo (grande spaventoso) **vide la ragazza** (giovane, bella) **nella foresta** (verde, buia). **Lei urlò AHHH! e lui ringhiò GRRR!**

Come potete vedere, il Livello 2 nell'esempio precedente si basa sulla Storia di base e sul Livello precedente, il Livello 1, e il suggerimento più recente è stato differenziato con un colore blu. Ricordate che tutti i suggerimenti servono solo a fornire idee ai bambini - gli studenti potrebbero decidere di seguire una strada completamente diversa per la stesura di ciascun livello; pertanto, il vostro compito è solo quello di fornire proposte e lasciare agli studenti lo spazio per scegliere come arricchire la storia.

8. Come menzionato, il Livello finale consiste in suggerimenti non solo per l'ultimo argomento di scrittura, ma anche per tutti gli argomenti di scrittura precedenti. Pertanto, una buona pratica sarebbe quella di permettere ai bambini di migliorare e persino modificare il finale della storia con il Livello finale.

9. Il passo finale consiste nel tornare al primo foglio dove avete lasciato spazio per gli obiettivi di apprendimento e compilarlo, dove menzionerete il numero di fogli che avete aggiunto alla vostra storia (Base della storia e Livelli successivi) e l'obiettivo di ogni foglio, che vi servirà come linee guida per verificare se avete raggiunto i vostri obiettivi pedagogici alla fine dell'attività di SP.

Creazione della versione per gli studenti della SP di arricchimento:

- 1.** Una volta creata la versione per l'insegnante della vostra SP di arricchimento, potete passare alla creazione di una versione per gli studenti, sulla quale scriveranno e poi leggeranno le loro creazioni narrative.
- 2.** Per prima cosa create una copertina con il titolo della storia e un'illustrazione che raffiguri un evento/personaggio della storia. Riteniamo che sia importante includere spunti visivi in tutte le pagine della SP per supportare i bambini nell'ideazione delle loro creazioni narrative.
- 3.** La pagina dopo la copertina sarà la Storia di base della vostra versione per l'insegnante, da leggere ad alta voce con gli studenti.
- 4.** Dopo la Storia di base vengono i Livelli per arricchire la storia. Preparate il foglio di ogni Livello per i vostri studenti aggiungendo delle linee che li guidino nella scrittura. Il foglio può essere ulteriormente adattato alle loro esigenze aggiungendo un'illustrazione che raffiguri un evento o un personaggio della storia. Poiché ogni foglio di Livello è vuoto, tranne che per le linee di scrittura, l'illustrazione e il titolo (l'argomento scelto per la scrittura), dovrete guidare i vostri alunni a fare riferimento alla Storia di Base per riempire le linee, aggiungendo nuovi elementi a seconda dell'argomento di scrittura del foglio.
- 5.** Passando da un foglio all'altro, gli studenti continueranno quindi a riscrivere le loro creazioni dal foglio precedente, arricchendo nel contempo le parti della storia che sono oggetto dell'argomento di scrittura di ciascun livello (come avete fatto nella versione dell'insegnante della PS di arricchimento con ciascuno dei vostri suggerimenti di colore diverso). Per ricordare ai bambini che devono aggiungere elementi al loro lavoro, invece di ricominciare da capo, il titolo di ogni foglio deve corrispondere all'argomento di scrittura in oggetto e quelli già affrontati, in ordine cronologico - per prendere come esempio gli argomenti di scrittura citati nella versione dell'insegnante: il foglio del Livello 1 si potrebbe chiamare Aggettivi, poi il foglio del Livello 2 si potrebbe chiamare Avverbi e Onomatopee (o Parole sonore).

6. Assicuratevi che ogni livello contenga tante pagine quante ne servono per riscrivere le parti precedenti della storia e arricchirle ulteriormente. Si consigliano almeno 2 pagine di righe di scrittura per ogni argomento di scrittura.

Per un riassunto visivo su come creare le versioni per insegnanti e alunni delle SP di arricchimento, guardate il video qui sotto:

L'UTILIZZO DI QUESTA TECNICA IN CLASSE

E A CASA

Per coloro che desiderano utilizzare la SP di arricchimento a scuola o a casa, ci sono alcune considerazioni da seguire per garantire che l'attività si svolga senza intoppi e che tutti gli obiettivi di apprendimento siano raggiunti. Ricordate che l'attività deve essere svolta di fronte ai bambini, facendo riferimento solo alla versione per gli alunni della SP di arricchimento; pertanto, dovete assicurarvi di tenere per voi la versione per l'insegnante e di usarla solo come promemoria se avrete bisogno di ricordarvi come avete strutturato i vostri suggerimenti per ciascun Livello.

Iniziate l'attività leggendo ai bambini il primo foglio della Versione per gli studenti, intitolato Storia di base. Questo foglio sarà un riassunto generale di tutti gli eventi della storia, privo di descrizioni, dialoghi, con un finale vago, ecc. Questo rappresenta l'equivalente della prima fase della SP di co-creazione (racconto orale), ma invece di ascoltare il racconto dell'insegnante, i bambini potranno seguire anche il testo scritto.

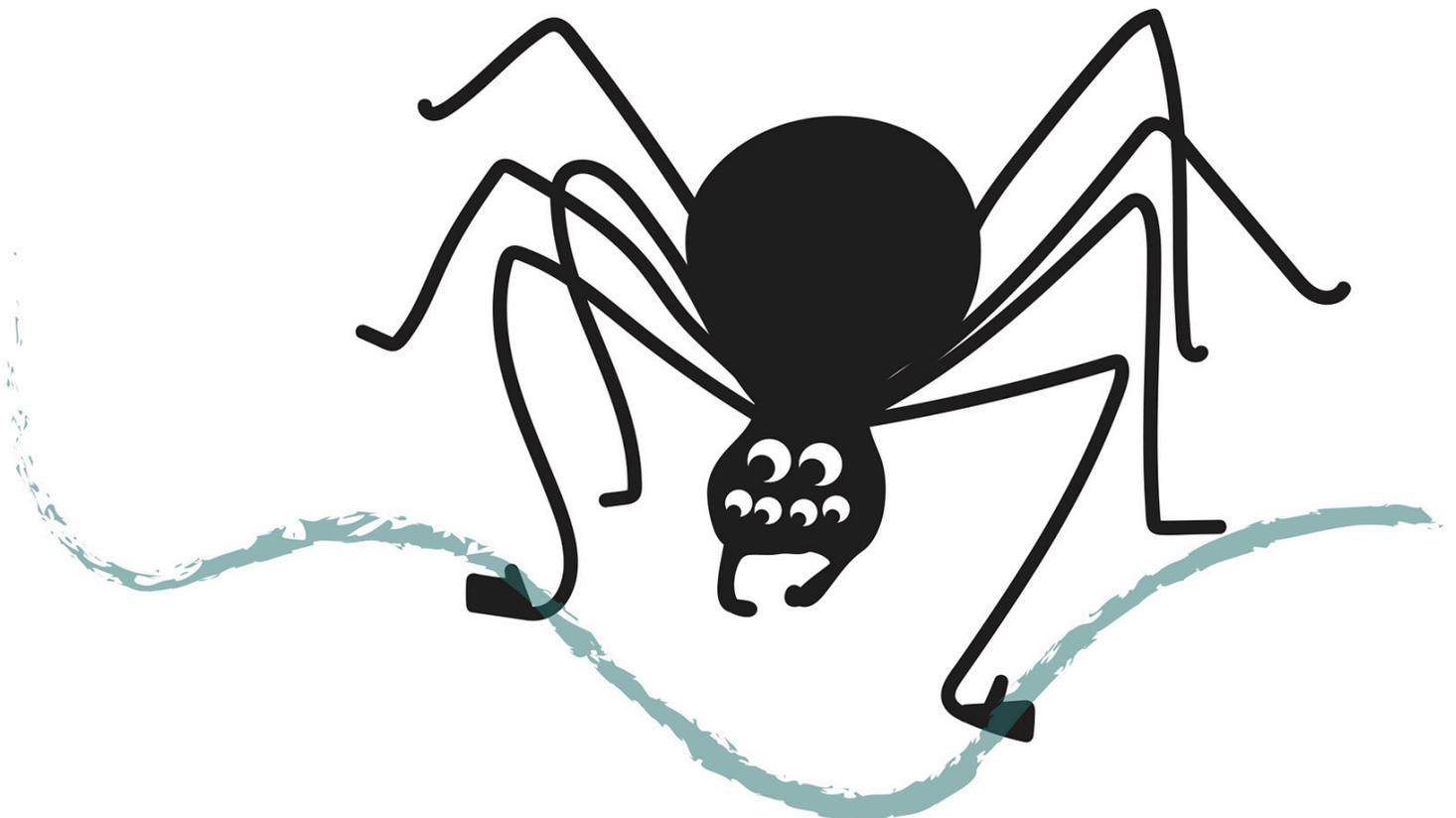
Dopo aver letto la Storia di base ai bambini, potete farli leggere a turno un'altra volta oppure passare ai fogli successivi. Il secondo foglio rappresenta il Livello 1, in quanto è il foglio in cui vengono apportati i primi abbellimenti alla storia. Gli abbellimenti dipendono dall'argomento di scrittura che è stato assegnato a quel foglio, come indicato nella sezione precedente. I bambini devono quindi scrivere gli abbellimenti nelle parti appropriate della storia base che stanno riscrivendo (ad esempio aggiungendo aggettivi davanti ai sostantivi incontrati per la prima volta nella storia base).

Dovete tener conto dei limiti dei vostri alunni: i bambini più piccoli hanno scarse capacità di scrittura, non solo per la mancanza di pratica ma anche per i limiti della motricità fine. Considerando le barriere che incontrano i bambini più piccoli (5-6 anni), il modo migliore per farli partecipare a questa attività è seguire la scrittura immaginata dall'insegnante; pertanto, consigliamo all'insegnante di aggiungere gli abbellimenti (per esempio,

gli aggettivi per i sostantivi), dopo aver chiesto agli alunni di scegliere tra due abbellimenti che preferiscono (sono i suggerimenti che avete scritto nel livello corrispondente nella versione per insegnanti della SP di arricchimento). I bambini più grandi dovrebbero avere più autonomia nell'aggiungere le loro modifiche alla storia, affidandosi all'insegnante solo per avere spiegazioni sull'argomento di scrittura assegnato e magari fare un brainstorming di possibili soluzioni. Tuttavia, la scrittura della SP in classe sarà un compito di gruppo. Inoltre, una buona pratica sarebbe quella di ascoltare sempre i suggerimenti dei bambini su come arricchire ciascun Livello.

Anche preparare i bambini alla scrittura è importante! Se gli studenti hanno le capacità necessarie per essere coinvolti nel processo di scrittura, per stimolare la loro motricità fine coinvolgeteli in un breve esercizio di riscaldamento. Ad esempio: allungare e muovere le dita per qualche secondo, fare il pugno e poi allungare la mano, ecc. Questo tipo di esercizi è particolarmente utile per i bambini con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), che hanno maggiori difficoltà a sviluppare la motricità fine.

Una volta scritti gli abbellimenti sul Livello 1, leggete il Livello arricchito ad alta voce con i vostri alunni - leggendolo voi o facendolo leggere a loro - prima di ripetere la stessa procedura per i Livelli successivi. È importante ribadire che i livelli successivi devono basarsi su quanto già scritto in ogni Livello precedente, in modo che quello finale sia costituito da tutti gli abbellimenti relativi gli argomenti di scrittura trattati.



Dopo che avranno concluso anche il livello finale e la storia sarà stata arricchita a loro piacimento, potete incoraggiare i bambini a "leggere" o "interpretare" la loro storia da soli o con il loro compagno/gruppo, esercitando così le loro abilità orali.

I BENEFICI DELL'APPLICAZIONE DI QUESTA TECNICA

La creazione e l'utilizzo della SP di arricchimento come tecnica di narrazione presenta molti vantaggi, soprattutto per i bambini con difficoltà di apprendimento. Uno dei vantaggi più evidenti di questo approccio è legato ai tipi di storie che utilizza come base per il testo: miti, leggende e racconti. Poiché queste storie sono costituite da contenuti drammatizzati e incoraggiano la partecipazione attiva, portano a un maggiore coinvolgimento e a una maggiore attenzione e concentrazione durante l'attività.

Inoltre, si tratta di un'attività che non è vincolata da limiti di tempo. Lasciare ai bambini la libertà di lavorare in modo collaborativo per raggiungere un obiettivo li libera dall'ansia di essere efficienti e lascia invece spazio alla creatività, instillando l'amore per la narrazione. Oltre a liberare gli studenti dai vincoli di tempo, questa attività offre loro una certa flessibilità in altri modi, particolarmente necessaria per coloro che lottano con le rigide richieste delle attività tradizionali per lo sviluppo delle abilità di scrittura. I requisiti per l'arricchimento dei Livelli sono molto ampi e chiedono agli studenti di aggiungere solo gli abbellimenti che riescono a pensare e che sono adatti all'argomento della scrittura. Pertanto, i gruppi target hanno un'ampia flessibilità nell'espressione scritta. Inoltre, per venire incontro agli studenti che sono all'inizio della scrittura e che hanno ancora difficoltà ad aggiungere spazi tra le parole, le linee di scrittura fornite su ogni foglio incoraggiano l'uso della scrittura corsiva rispetto a quella stampata. La scrittura corsiva non richiede movimenti precisi, ma si adatta a flussi morbidi, il che pone rimedio anche ai problemi di chi ha difficoltà con la motricità fine.

I benefici per gli alunni saranno maggiori se creerete le schede seguendo alcune linee guida sull'inclusività. Ciò significa che, quando create la base della storia per i bambini, dovrete usare un linguaggio letterale e facile da capire, invece di metafore, gergo e linguaggio "suggestivo". Fate attenzione anche a dichiarare esplicitamente i punti e i personaggi principali della storia: ad esempio, invece di usare troppo spesso pronomi soggetto come "lui" o "lei" all'inizio delle frasi, usate il nome effettivo del personaggio in questione. Allo stesso modo, a meno che non vogliate che i vostri studenti arricchiscano il testo con i loro suggerimenti per gli avverbi di tempo, differenziate quando certe azioni sono avvenute nella storia (molto tempo fa, prima, dopo, poi, infine, ecc.) per aiutare gli studenti che potrebbero avere difficoltà a capire la cronologia degli eventi in una storia.

Infine, le PS utilizzano una tecnica "guidata" perché permettono ai bambini di leggere in anteprima la storia con la lettura della Story Base e li incoraggiano a pronunciare ad alta voce le frasi scritte. In questo modo, aiutano a superare i blocchi che si verificano tra i loro pensieri e la loro scrittura. Guidare gli alunni in questo modo li aiuta anche a organizzare il loro pensiero e ad adattare la loro comprensione alla nuova situazione che si presenta davanti a loro.

STORIE PARTECIPATIVE CON SUGGERIMENTI PER LA SCRITTURA CO-CREATIVA

Come le SP di arricchimento, anche le SP di co-creazione sono composte da fogli che affrontano diversi argomenti di scrittura. Tuttavia, a differenza dei SP di arricchimento che contengono una Storia di base che viene resa più complessa con abbellimenti da un foglio all'altro, ogni foglio dei SP di co-creazione (dopo la pagina di copertina) contiene un suggerimento di scrittura indipendente che riassume una parte diversa della storia. I suggerimenti per la scrittura su ogni foglio devono riflettere l'ordine cronologico degli eventi per indicare la progressione della storia, con il primo suggerimento di scrittura che rappresenta l'evento o gli eventi iniziali della storia e l'ultimo suggerimento di scrittura che rappresenta la fine della storia. Nel corso dell'attività, i bambini sono supportati nei loro compiti di scrittura non solo dai consigli di scrittura, che li aiutano a suddividere lo svolgimento della storia in fasi successive, ma ogni richiesta di scrittura è anche abbinata a uno strumento di narrazione e scrittura (giochi di ruolo, illustrazioni, domande dirette e persino risorse come gli Storiaskit) che consentono ai bambini di avere un approccio pratico nel modo in cui scelgono di sviluppare la storia.

COME VENGONO CREATI?

Come per le SP di arricchimento, anche le SP di co-creazione sono composte da una versione per l'insegnante (per gli educatori e i genitori) e da una versione per gli studenti, su cui gli alunni scriveranno direttamente le loro frasi. La creazione della versione per l'insegnante è necessaria per consentire agli studenti di avere un modello semplificato e pertinente su cui lavorare. Pertanto, la versione per l'insegnante è destinata solo ai vostri occhi, in quanto contiene suggerimenti da seguire e proposte su come potrebbe svolgersi l'attività.

Creazione della versione per insegnanti della SP di co-creazione:

1. Per iniziare, scegliete una storia adatta all'età e che si presti bene al coinvolgimento della classe. Per le nostre storie abbiamo scelto miti, leggende e racconti, perché gli eventi drammatizzati sono in grado di mantenere la concentrazione dei bambini e li incoraggiano a divertirsi con la narrazione.

2. Il primo foglio su cui lavorerete dovrebbe contenere il titolo della storia, il gruppo di età, gli obiettivi di apprendimento e l'elenco degli strumenti utili per la narrazione e la scrittura. Scrivete il titolo e la fascia d'età e lasciate spazio sulla pagina per aggiungere gli obiettivi di apprendimento e l'elenco degli strumenti di narrazione e scrittura alla fine. Gli strumenti da elencare dipendono dagli argomenti di scrittura scelti per ogni foglio.

3. Passate alla scelta degli argomenti di scrittura per ogni foglio. A differenza della SP di arricchimento, per la quale ogni argomento di scrittura si aggiunge alla base della storia di partenza, gli argomenti di scrittura sui fogli di co-creazione modificheranno solo la richiesta di scrittura di quel foglio (cioè 1 richiesta di scrittura da approfondire per ogni argomento di scrittura). Tuttavia, le stesse buone pratiche per la scelta del tipo e del numero di argomenti di scrittura si applicano anche a questa SP: gli argomenti di scrittura varieranno a seconda della fascia d'età e delle capacità di scrittura degli alunni, quindi attenetevi ad argomenti più semplici per i bambini più piccoli (descrivere i personaggi e l'ambientazione, abbinare parole sonore a personaggi/oggetti, aggiungere congiunzioni, scegliere il proprio finale della storia, ecc.) e renderli gradualmente più complessi per gli alunni più grandi (cambiare il significato delle frasi con sinonimi/antonimi, aggiungere più o meno azione con verbi diversi, amplificare le caratteristiche con indicatori qualitativi e quantitativi, ecc.) In relazione a ciò, si consiglia di non superare i 4 argomenti di scrittura per gli alunni più piccoli (3 schede per la scrittura), in modo che possano racchiudere tutti gli eventi principali della storia, pur non essendo troppo complessi da seguire.

4. Dopo aver deciso quali argomenti di scrittura affrontare con i vostri studenti, scegliete una traccia di scrittura per ogni argomento. Un suggerimento di scrittura presenta una versione riassuntiva di 1-2 frasi degli eventi nella cronologia della storia. Come già accennato, deve essere in linea con: la cronologia della storia (il primo suggerimento di scrittura riflette gli eventi all'inizio della storia e l'ultimo corrisponde alla fine) e l'argomento di scrittura scelto dalla scheda (l'argomento di scrittura determina il modo in cui il suggerimento di scrittura sarà ampliato). Inoltre, gli spunti di scrittura devono contenere le parole chiave che si desidera far apprendere agli alunni durante l'attività.

5. Il passo finale nell'organizzazione della scrittura è quello di scegliere uno strumento di narrazione e scrittura per ogni foglio (per un elenco di strumenti di narrazione e scrittura utili, consultare la sezione finale della scheda tecnica del capitolo Storie partecipate e StoriasKits di questo manuale). Non è obbligatorio, ma abbiamo riscontrato che questo aiuto può essere particolarmente utile per guidare i gruppi di età più giovane su come ampliare i suggerimenti di scrittura. Lo strumento di narrazione e scrittura che sceglierete di presentare ai vostri alunni come modo per applicare l'argomento della scrittura dipende dalla vostra familiarità con lo strumento, dall'interesse o dalla facilità di utilizzo da parte degli alunni, ecc. Non è necessario che questo strumento sia più complesso del semplice chiedere agli alunni di interpretare o recitare la scena della richiesta di scrittura per stimolare la loro immaginazione su come la storia potrebbe essere ampliata.

6. In pratica, l'organizzazione del primo foglio potrebbe essere simile a questa: dopo aver letto la storia ai bambini, potreste scegliere di concentrarvi sull'ampliamento dell'ambientazione o dei personaggi della storia come primo argomento di scrittura. Poiché si tratta del primo foglio di scrittura, le richieste di scrittura devono riflettere una versione riassuntiva dell'inizio della storia (i primi eventi). Per la storia Cappuccetto Rosso, la richiesta di scrittura potrebbe essere qualcosa di simile:

La nonna della ragazza ha bisogno di lei. La ragazza decide di attraversare la foresta per farle visita.

Una volta deciso che i bambini devono ampliare la richiesta di scrittura specificando l'ambientazione e i personaggi della storia per questo primo foglio, dovete indicare quale strumento di narrazione e scrittura userete per aiutare i bambini ad aggiungere questi dettagli. Se avete scelto il gioco di ruolo come strumento di narrazione e scrittura, dovete specificare, sotto la richiesta di scrittura, come si svolgerà in pratica. Ad esempio, potreste scrivere che dividerete gli alunni in due ruoli - la bambina e la nonna - e poi chiederete a ciascun gruppo di "attori" di descrivere il proprio ruolo:

- Perché la nonna ha bisogno della bambina? (perché è malata/sola/spaventata, affamata, ecc.)
- Come immaginate la bambina? (fate riferimento ad aggettivi positivi e negativi adatti al loro livello di competenza: amichevole, bella, educata, ecc.)
- Com'è la foresta? (buia, con animali spaventosi, ecc.)
- Quando la bambina va a trovare la nonna? (la mattina, la sera, dopo la scuola, ecc.)

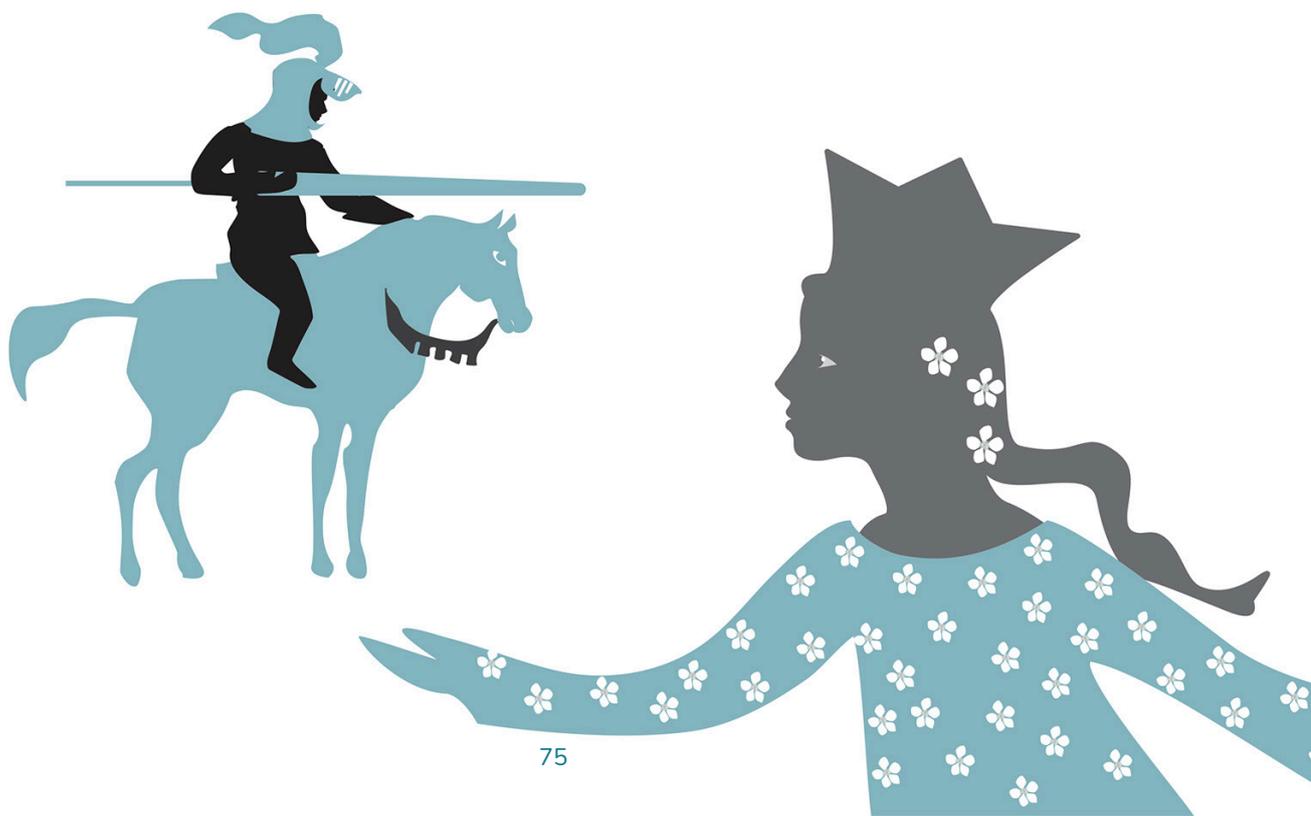
Queste istruzioni nella versione per l'insegnante della SP hanno lo scopo di fornire una struttura su come verrà affrontato l'argomento della scrittura per ogni foglio e, di conseguenza, su come i suggerimenti verranno ampliati per tener conto di questo.

Dopo aver strutturato le opzioni di questa attività sul foglio, potrebbe essere utile concludere con un esempio su quali potrebbero essere le nuove frasi dopo l'uso dello strumento di narrazione e scrittura per ampliare la richiesta di scrittura originale (in grassetto):

La nonna della bambina ha bisogno di lei **perché è malata**. La coraggiosa e intelligente ragazza decide di attraversare la foresta **piena di animali spaventosi** per una visita **dopo la scuola**.

7. Continuate questa pratica per ogni foglio successivo, ricordandovi di variare gli argomenti e gli spunti di scrittura (questi ultimi dovrebbero sempre riflettere la progressione cronologica della storia). Potete anche scegliere di applicare sempre lo stesso strumento di narrazione e scrittura (in questo caso, il gioco di ruolo) per ogni foglio. Questo dipende esclusivamente da voi, in base ai vostri limiti di tempo e all'interesse degli studenti. Lo scopo degli strumenti di narrazione e scrittura è quello di facilitare e coinvolgere i bambini nel processo di co-creazione della storia.

8. Una volta terminato il foglio finale, con uno o più suggerimenti di scrittura per l'argomento di ciascun foglio, potete tornare al primo foglio e compilare gli Obiettivi di apprendimento ed elencare gli Strumenti di narrazione e scrittura che avete previsto nei fogli e che userete con gli studenti.



Creazione della versione per gli studenti della SP di co-creazione:

- 1.** Una volta creata la versione per l'insegnante della vostra SP di co-creazione, potete passare alla creazione di una versione per gli studenti, sulla quale scriveranno e poi leggeranno le loro creazioni narrative.
- 2.** Per prima cosa create una copertina con il titolo della storia e un'illustrazione che raffiguri un evento/personaggio della storia. Riteniamo che sia importante includere spunti visivi in tutta la SP per supportare i bambini nell'ideazione delle loro creazioni narrative.
- 3.** La pagina dopo la copertina è destinata al primo argomento di scrittura (scritto come titolo) con le richieste di scrittura che avete scelto di approfondire. Preparate ogni foglio di scrittura per i vostri studenti aggiungendo linee sotto la richiesta di scrittura per guidarli nella scrittura. Sugeriamo anche di aggiungere un'illustrazione sopra ogni richiesta di scrittura che rifletta ciò che è scritto nella richiesta (per esempio, se scegliete una richiesta di scrittura come quella dell'esempio precedente relativa alla bambina e a sua nonna, l'illustrazione potrebbe essere una nonna a casa o una bambina che cammina in un bosco). Dopo aver utilizzato lo strumento di narrazione e scrittura per fare un brainstorming su come ampliare la richiesta di scrittura, voi o i vostri alunni aggiungerete le vostre aggiunte narrative sulle linee di scrittura di ciascun foglio.
- 4.** Assicuratevi che ogni foglio contenga il numero di righe di scrittura necessario per adattarsi alle versioni ampliate delle richieste di scrittura. Una pagina dovrebbe essere sufficiente, ma se le nuove aggiunte sono più complesse, a causa della fascia d'età più avanzata con cui si lavora, è bene pianificare in anticipo l'aggiunta di un'altra pagina di righe di scrittura.

Per un riassunto visivo su come creare le versioni per insegnanti e per studenti della SP di co-creazione, guardate il video qui sotto:

L'UTILIZZO DI QUESTA TECNICA IN CLASSE

E A CASA

Per coloro che desiderano utilizzare la SP di co-creazione a scuola o a casa, ci sono alcune considerazioni da seguire per garantire che l'attività si svolga senza intoppi e che tutti gli

obiettivi di apprendimento siano raggiunti. Ricordate che l'attività deve essere svolta di fronte ai bambini, facendo riferimento solo alla versione per gli alunni della SP di co-creazione; pertanto, non dovrete mostrare la versione per l'insegnante e usarla solo come promemoria per ricordarvi i vostri suggerimenti per la scrittura.

Iniziate l'attività narrando oralmente la storia che avete scelto davanti ai bambini, descrivendo solo gli eventi principali. Grazie a questo racconto orale, i bambini capiranno meglio come impostare il tono di una storia e come dovrebbe essere strutturata una storia, cioè come l'azione progredisce dall'inizio alla parte centrale fino alla fine. Di grande importanza, quindi, saranno l'intonazione e il ritmo con cui si racconta la storia, per catturare davvero l'attenzione di tutti. Questo guiderà anche i bambini quando, in seguito, si registreranno per raccontare le storie alternative che hanno scritto. Non è necessario entrare nei dettagli (descrizione dell'aspetto, del temperamento, dei dialoghi, ecc.) perché questi punti saranno oggetto di un brainstorming successivo con la classe, ampliando i suggerimenti di scrittura nelle schede della vostra SP.

Dopo la narrazione della storia, presenterete ai bambini il primo foglio, dove leggerete loro le richieste di scrittura da sviluppare, in base all'argomento della scrittura e al possibile strumento di narrazione e scrittura del foglio. I gruppi di età più avanzata dovrebbero essere invitati a leggere da soli le richieste di scrittura prima di introdurre lo strumento di narrazione e scrittura destinato ad ampliare la richiesta di scrittura. In questo processo, seguirete le istruzioni già scritte su come si svolgerà l'attività per ogni scheda, fornendo una struttura per l'attività.

Una volta che i bambini avranno deciso come ampliare la richiesta di scrittura, sarà il momento di scrivere le proprie aggiunte sul foglio. Poiché i bambini più piccoli hanno una scarsa capacità di scrittura, il modo migliore per partecipare a questa attività è usufruire dei suggerimenti dall'insegnante. Per questo motivo, si consiglia di compilare per loro i suggerimenti di scrittura ampliati e di leggere loro le nuove aggiunte mentre le scrivete. Al contrario, i bambini più grandi dovrebbero avere maggiore autonomia nell'aggiungere le loro modifiche alle richieste di scrittura, affidandosi all'insegnante per la spiegazione dell'argomento della scheda e per la guida all'uso dello strumento di narrazione e scrittura per ampliare le richieste di scrittura. Tuttavia, la scrittura della SP in classe sarà un compito di gruppo e una buona pratica sarebbe quella di seguire sempre i suggerimenti dei bambini su come espandere ogni richiesta di scrittura.

Anche preparare i bambini alla scrittura è importante! Se gli studenti hanno le capacità necessarie per essere coinvolti nel processo di scrittura, coinvolgeteli in un breve esercizio di riscaldamento per stimolare la loro motricità fine. Ad esempio: allungare e muovere

le dita per qualche secondo, fare il pugno e poi allungare la mano, ecc. Questo tipo di esercizi è particolarmente utile per i bambini con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), che hanno maggiori difficoltà a sviluppare la motricità fine.

Una volta che gli spunti di scrittura di ogni foglio sono stati ampliati, siete riusciti a co-creare la storia con i bambini. A questo punto, invitateli a leggere le loro nuove creazioni (con l'ulteriore possibilità di registrare le loro recitazioni, se il consenso è concesso), partendo dal primo foglio fino all'ultimo, rafforzando così le loro abilità orali.

I BENEFICI DELL'APPLICAZIONE DI QUESTA TECNICA

La creazione e l'utilizzo della SP di co-creazione come tecnica di narrazione presenta molti vantaggi, soprattutto per i bambini con difficoltà di apprendimento. Uno dei vantaggi più evidenti di questo approccio è legato ai tipi di storie che utilizza come base per il testo: miti, leggende e racconti. Poiché queste storie sono costituite da contenuti drammatizzati e incoraggiano la partecipazione attiva, portano a un maggiore coinvolgimento e a una maggiore attenzione e concentrazione durante l'attività.

Inoltre, si tratta di un'attività che non è vincolata da limiti di tempo. Lasciare ai bambini la libertà di lavorare in modo collaborativo per raggiungere un obiettivo li libera dall'ansia di essere efficienti e lascia invece spazio alla creatività, instillando l'amore per la narrazione.

Oltre a liberare gli alunni dai vincoli di tempo, questa attività offre loro una certa flessibilità in altri modi, particolarmente necessaria per coloro che lottano con le rigide richieste delle attività tradizionali per lo sviluppo delle competenze alfabetiche. I requisiti per la co-creazione dei fogli sono molto ampi e chiedono agli studenti solo di ampliare gli argomenti di scrittura in base al tema della scrittura. Pertanto, i gruppi target hanno un'ampia flessibilità nella loro espressione scritta. Inoltre, l'uso degli strumenti di narrazione e scrittura si rivolge a più sensi contemporaneamente, invece di limitare gli alunni al semplice testo sul foglio. L'approccio più multisensoriale e pratico al miglioramento delle abilità di scrittura (con giochi di ruolo, schede narrative, illustrazioni, buste misteriose, ecc.) consente ai bambini di esercitare la coordinazione occhio-mano, l'associazione e il riconoscimento delle immagini, le abilità sociali e altro, senza perdere di vista il completamento dei compiti di scrittura.

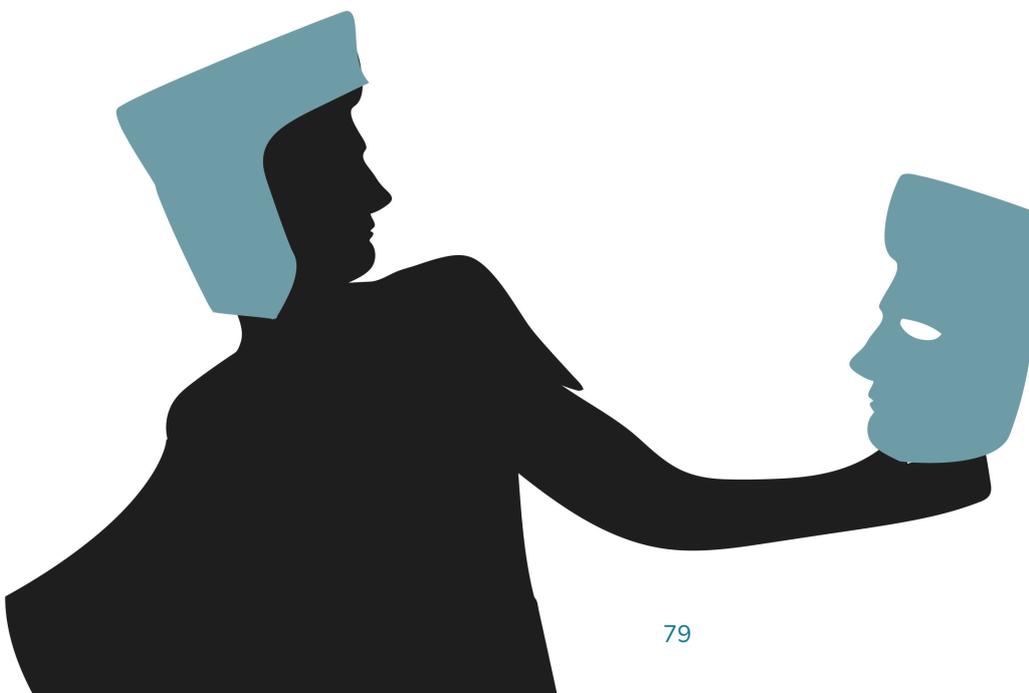
Gli studenti che hanno difficoltà ad aggiungere spazi tra le parole sono ulteriormente agevolati dalle linee di scrittura presenti su ogni foglio, che incoraggiano l'uso della scrittura corsiva rispetto a quella stampata. La scrittura corsiva non richiede movimenti precisi,

ma si adatta a flussi languidi, il che pone rimedio anche ai problemi di chi ha difficoltà nella motricità fine.

La struttura di questa attività non solo favorisce la flessibilità dell'espressione scritta, ma dà anche la priorità a fornire un quadro di riferimento per una migliore organizzazione dell'espressione. Ciò avviene con l'inclusione dei suggerimenti di scrittura in ogni foglio: poiché riassumono parti della storia (andando in ordine cronologico di eventi per significare la sua progressione), aiutano gli studenti a identificare la sequenza degli eventi e li aiutano a suddividere i compiti di scrittura in fasi più piccole e gestibili.

I benefici per gli studenti saranno maggiori se creerete le schede rispettando alcune linee guida sull'accessibilità. Questo significa che, nel creare i suggerimenti per la scrittura per i bambini, dovrete usare un linguaggio letterale e facile da capire, invece di metafore, gergo e linguaggio "suggestivo". Fate attenzione a indicare esplicitamente i punti e i personaggi principali della storia: per esempio, invece di usare troppo spesso pronomi soggetto come "lui" o "lei" all'inizio delle frasi, usate il nome effettivo del personaggio in questione. Allo stesso modo, guidateli a distinguere quando si sono verificate determinate azioni nella storia (molto tempo fa, prima, dopo, poi, infine, ecc.) per aiutare gli studenti che potrebbero avere difficoltà a capire la cronologia degli eventi in una storia o aggiungete queste informazioni in anticipo come parte della richiesta di scrittura.

Infine, ogni tipo di PS utilizza una tecnica "guidata", consentendo ai bambini di leggere in anteprima la storia con l'insegnante che la racconta oralmente e poi legge l'ordine cronologico riassunto degli eventi con i suggerimenti per la scrittura. Questa tecnica può quindi aiutare a superare i blocchi che gli alunni possono sperimentare tra i loro pensieri e la loro scrittura. Guidare gli alunni in questo modo li aiuta anche a organizzare il loro pensiero e ad adattare la loro comprensione alla nuova situazione che si presenta davanti a loro.



5



CONCLUSIONI

Il Manuale di creazione del progetto “Storias” introduce un metodo innovativo e inclusivo per insegnare le abilità di alfabetizzazione attraverso la narrazione. Lo sforzo collaborativo delle sei differenti organizzazioni ha portato allo sviluppo del metodo Storias, che propone una ricca collezione di 24 storie pronte per essere usate, tratte dal patrimonio culturale europeo. Il manuale introduce due formati distinti ma complementari - lo StoriasKit e la Storia Partecipativa - che forniscono una piattaforma versatile per educatori, genitori e studenti. Gli StoriasKit, con otto strumenti narrativi, promuovono un approccio ludico e multisensoriale all'educazione all'alfabetizzazione. Questi strumenti, che vanno dalla Story Box all'Origami, sono progettati per adattarsi a diversi stili di apprendimento, garantiscono coinvolgimento e grande adattabilità durante tutto il percorso di apprendimento.

Un aspetto centrale e primario evidenziato nel manuale, è l'equilibrio tra gli strumenti proposti e i principi didattici fondamentali. Il progetto Storias evidenzia l'importanza degli strumenti creativi e multisensoriali che consentono di distaccarsi dai rigidi approcci didattici, favorendo così un'esperienza di apprendimento coinvolgente e piacevole sia per gli educatori che per gli studenti.

Ogni strumento narrativo è stato meticolosamente realizzato per rispondere a benefici specifici per gli studenti, con una particolare attenzione a coloro che sono affetti da Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA). Il manuale fornisce indicazioni preziose per adattare questi strumenti e questo approccio alle esigenze specifiche degli alunni con DSA, favorendo l'inclusione e un apprendimento efficace.

Altro strumento innovativo sono le Storie partecipative (SP), anche in questo caso, il loro impiego risulta particolarmente vantaggioso per i bambini con difficoltà di apprendimento. Il manuale sottolinea inoltre i vantaggi dell'utilizzo di miti, leggende e racconti come base per queste storie, attraverso questi infatti, promuove non solo le competenze di alfabetizzazione, ma anche il coinvolgimento e la creatività degli studenti. Sia le SP Co-Creazione che le SP Arricchimento esemplificano la flessibilità e le opportunità di collaborazione, favoriscono la fiducia in sé stessi e instillano una profonda propensione per la narrazione.

Il Manuale di Creazione Storias si presenta come un approccio interdisciplinare dunque attento ai bambini nella loro interezza, è uno strumento prezioso, adattabile all'insegnamento delle competenze alfabetiche, che celebra la diversità e risponde meticolosamente alle esigenze specifiche degli studenti, particolarmente di coloro con disturbi da apprendimento, (DSA). Questo manuale, vuole essere una risorsa e mettere a disposizione di genitori e insegnanti una serie di strumenti e tecniche di narrazione per rendere l'esperienza di apprendimento non solo efficace, ma anche piacevole e significativa.

Il metodo Storias, con la sua miscela di creatività, inclusività e potere trasformativo della narrazione, è una testimonianza del potenziale dell'educazione all'alfabetizzazione in grado, ci auguriamo, di ispirare e far coltivare la dedizione e la passione per l'apprendimento, consapevoli del fatto che non si finisce mai di imparare.

ERRORI COMUNI E FEEDBACK DALLA FASE

DI TEST SUL CAMPO

Durante le settimane in cui abbiamo sperimentato con le insegnanti e i bambini sono emerse molte situazioni che possono fornire spunti di riflessione interessanti.

È necessario sottolineare che spesso l'esito di un laboratorio è strettamente legato all'approccio e all'atteggiamento con cui gli insegnanti agiscono e accolgono il progetto.

Come abbiamo scritto e più volte sottolineato la filosofia di questo progetto è basata sulla ludicità e giocosità delle varie fasi. È fondamentale dunque per lo svolgimento delle varie attività che le/gli insegnati siano disposti e disponibili a mettersi letteralmente in gioco.

Uno degli errori che abbiamo riscontrato più frequentemente infatti è stato quello da parte di alcuni insegnanti a considerare i vari laboratori, sia quelli creativi (Storiaskit) che quelli di scrittura (Storie partecipative) come delle "normali" lezioni.

GLI ERRORI GRAMMATICALI

Per un insegnante capire possa essere difficile non intervenire quando un alunno compie piccoli errori grammaticali, (ad esempio sbagliando nella coniugazione dei verbi, nell'uso degli avverbi, ecc.) Tuttavia crediamo che in un laboratorio di oralità con l'uso di uno strumento narrativo, la priorità deve essere lasciata alla narrazione. Gli errori potrebbero e dovrebbero essere eventualmente segnalati al termine della narrazione da parte dei bambini.

OBBLIGO

Nessuno dovrebbe essere obbligato. Queste attività, proprio perché fuori dai percorsi educativi regolari dovrebbero essere liberi e lasciare a ciascuno il tempo necessario per potersi approcciare al momento opportuno.

STORIASKIT

I vari strumenti messi a disposizione, come tutti i “giochi” hanno forme e regole. L'aspetto che nessuno deve dimenticare è che giocare non significa non avere regole. Dunque è necessario che quando l'insegnante utilizza gli strumenti narrativi si attenga alle regole di ciascun strumento. Solo dopo aver sperimentato e compreso appieno l'uso si può pensare a delle modifiche tese soprattutto ad adattare il mezzo narrativo alle esigenze dei bambini.



REFERENZE

Manuale di creazione _ III b. Strumenti di narrazione

BENEFICI DEL KAMISHIBAI PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

- Campuzano, M. P., & Laykova, R. S. (2021). Learning about emotions through literature and kamishibai in the English language classroom. FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.
- Castillo-Rodríguez, C., Cremades, R., & López-Fernández, I. (2022). Storytelling and teamwork in the bilingual classroom at university: Impressions and satisfaction from pre-service teachers in the Kamishibai project. *Thinking Skills and Creativity*, 45, 101098. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101098>

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

- Dillon, P., Prosser, D., & Howe, T. (2004). Design Transactions in Educational Multimedia. *The Design Journal*, 7(2), 54–63. <https://doi.org/10.2752/146069204789354408>
- Hyde, R. (2004). Myrioramas, Endless Landscapes The Story of a Craze. *Print Quarterly*, 21(4), 403–421.
- Valente, D. (2017, November 1). Using stories with primary learners with dyslexia. *World of Better Learning | Cambridge University Press*. <https://www.cambridge.org/elt/blog/2017/11/01/using-stories-primary-learners-dyslexia/>

BENEFICI DEGLI ORIGAMI PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

- Huldie, J. (2022). Origami Benefits in Child's Early Stages of Development.
- This Mom's Confessions. <https://www.janinehuldie.com/origami-benefits-in-childs-early-stages-of-development/>

- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. (2019). Origami and Fine Motoric Ability of Intellectual Disability Students. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5). <https://www.semanticscholar.org/paper/Origami-and-Fine-Motoric-Ability-of-Intellectual-Pradipta-Dewantoro/33cddc704cb849c257ce43edd6a958842dae57d4>
- Shalev, H. (2022). Origami As A Tool For Special Education [Parent Guide News]. <https://parentguidenews.com/articles/special-needs/origami-as-a-tool-for-special-education/>

BENEFICI DELLE OMBRE/ TEATRINO DELLE OMBRE PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

- Mizrachi, H., Bălăuță, D., & Vlaicu, F. (2018). An innovative teaching method to improve the functioning of children with autism spectrum disorder: A comparative analysis between storytelling and shadow theater. *10*, 51–63.
- Playing with shadows. (2021). Seeds Of Tellers. <https://seedsoftellers.eu/resources/playing-with-shadows/>

BENEFICI DELLA SILENT BOOK THEATRE PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

- Karaolis, O. (2020). Inclusion happens with a puppet: Puppets for inclusive practice in early childhood settings. *NJ*, 44(1), 29–42. <https://doi.org/10.1080/14452294.2020.1871506>
- Siciliano, L. (2016). Speech-Language ... Puppetry?: Yes, puppets provide an engaging way to teach students about the rules of conversation and grammar, aid articulation of sounds, and illustrate language concepts. *The ASHA Leader*, 21(6), 42–43. <https://doi.org/10.1044/leader.HYTT.21062016.42>
- Valente, D. (2017, November 1). Using stories with primary learners with dyslexia. *World of Better Learning | Cambridge University Press*. <https://www.cambridge.org/elt/blog/2017/11/01/using-stories-primary-learners-dyslexia/>

BENEFICI DELLA STORY BOX PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

- How to help a child with dyspraxia. (2016). Touch-Type Read and Spell (TTRS). <https://www.readandspell.com/how-to-help-a-child-with-dyspraxia-in-the-classroom>
- Reid, G., & Green, S. (2007). 100 ideas for supporting pupils with dyslexia. Continuum.

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

- Alanazi, M. S. (2017). Use of Flashcards in Dealing with Reading and Writing Difficulties in SEN students. Multidisciplinary Journal of Educational Research, 7(1), 53. <https://doi.org/10.17583/remie.2017.2211>
- Dahniarti, C., Siti, M., & Fajar, A. (2019). Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill. Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 100. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v11i2.5042>
- Do flashcards help kids with dyslexia? (2022, May 31). Brainscape Academy. <https://www.brainscape.com/academy/flashcards-kids-dyslexia/>

BENEFICI DELLA STORY MAP PER GLI STUDENTI CON DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

- Li, D. (2007). Story Mapping and Its Effects on the Writing Fluency and Word Diversity of Students with Learning Disabilities. Learning Disabilities: A Contemporary Journal, 5(1), 77–93.
- Millah, R. (2018). Utilizing Story Mapping Strategy to Improve Students' Reading Comprehension in Finding Main Idea. NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching, 9(1), 57–72. <https://doi.org/10.15642/NOBEL.2018.9.1.57-72>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Il progetto STORIAS è cofinanziato dal programma ERASMUS+ dell'UE.

Il suo contenuto riflette 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).