

PIERDOMENICO BACCALARIO E MARCO MAGNONE
(a cura di)

LA BICI DELLE STORIE

LABORATORI DI STORYTELLING ALLA SCUOLA SECONDARIA



*Quando qualcuno viene da me a dirmi che vorrebbe scrivere, inventare o avere a che fare con una storia, io gli consiglio di scrivere o di pensare alla sua giornata tipica: proprio quella che normalmente ha, senza nessuna invenzione creativa, nessuna particolarità; lo invito a specificare dei dettagli, per esempio i nomi delle strade, la fermata da cui parte l'autobus, la ragione di un certo appuntamento, e via dicendo. E poi gli propongo di applicare a questa giornata uno dei tre verbi: **aggiungi** a un qualsiasi elemento della tua normalità una cosa che di solito non c'è. Oppure fai il contrario, **togli** un elemento abituale. O ancora, **sposta** le cose da un'altra parte. Pensa a cosa potrebbe succedere se...
Aggiungi, togli, sposta alla normalità, e le storie a un certo punto arrivano!*

Pierdomenico Baccalario



All'interno troverete:

- Un'introduzione per scoprire come applicare le **tecniche di storytelling** in ambito educativo.
- **10 unità creative e didattiche** sul tema della ricerca della propria strada espressiva, con le interviste agli scrittori e creativi italiani contemporanei più amati dai ragazzi e dalle ragazze (Pierdomenico Baccalario, Marco Magnone, Gud, Vernante Pallotti, Manlio Castagna, Federico Taddia, Enrico Galiano, Alice Bigli, Carlo Annese – Piano P, Guido Sgardoli, Alberto Emiletti e Martina Recchiuti).
- Un ricco apparato di **suggerimenti di visione, lettura e ascolto** suddivisi fra proposte adatte al docente e alla classe.

INDICE

INTRODUZIONE.....	9
-------------------	---

LE 10 ROTTE

Rotta 1. Come si trovano le storie.....	15
Rotta 2. Scrivere libri per ragazzi	25
Rotta 3. Fare un fumetto.....	33
Rotta 4. Creare un cortometraggio.....	43
Rotta 5. Raccontare la realtà	53
Rotta 6. Narrare per insegnare	59
Rotta 7. Come leggere i libri.....	67
Rotta 8. Dare voce alle storie.....	75
Rotta 9. Rileggere i classici.....	81
Rotta 10. L'informazione su carta.....	87

LE ATTIVITÀ

Attività rotta 1	97
Attività rotta 2	99
Attività rotta 3	101
Attività rotta 4	103
Attività rotta 5	105

Attività rotta 6	107
Attività rotta 7	109
Attività rotta 8	111
Attività rotta 9	113
Attività rotta 10	115
RINGRAZIAMENTI	117

INTRODUZIONE

In una puntata della serie televisiva britannica *Voices* del 1983, diventata iconica, Susan Sontag e John Berger discutevano *dell'arte perduta del raccontare storie* (la trovate anche su Youtube, si intitola *To tell a story*). Al centro della conversazione tra la celebre critica e saggista americana e lo scrittore e teorico dell'arte britannico, la televisione, che all'epoca sembrava voler prendere il posto del libro come principale luogo di narrazioni condivise. Il timore condiviso era che romanzi, racconti e persino fiabe potessero perdere la loro centralità. Vi ricorda qualcosa?

Anche oggi, sotto lo sguardo scoraggiato degli insegnanti, pare che ragazze e ragazzi abbiano perso interesse per le storie, e la grande nemica sembra sempre essere la rivoluzione tecnologica. In fondo, riproponiamo nei confronti dell'intrattenimento digitale e dei social network lo stesso atteggiamento diffidente dei nostri nonni e genitori nei confronti del piccolo schermo. Ma sarà davvero questa la causa dell'indifferenza, della noia verso l'oggetto-libro cartaceo? E invece se fossimo noi, gli adulti, a esserci scordati dove altro andare a cercare le storie? Se, cioè, ci stessimo accontentando dell'idea che le storie sono solo nei cari vecchi classici, nei libri che *vanno letti*, come compito scolastico? Quelle storie che tutti ti dicono di leggere, ascoltare, guardare e pure imparare.

Dobbiamo invece ricordarci che un'infinità di storie potenziali permeano la nostra vita e quella dei più giovani in ogni istante e in maniera molto più sottile: nei racconti fin troppo avventurosi al ritorno dalle vacanze estive, nei segreti sussurrati tra i banchi, negli occhi di uno studente che si è incantato a guardare fuori dalla finestra. Insomma, nei momenti di rivoluzione, quando oscillano le nostre certezze e cambiano i paradigmi, è bene ripartire dal grado zero. Dall'ABC. Che cosa sono le storie? Quale il loro ruolo nel nostro mondo sociale e interiore? Dove si trovano e come si manifestano?

In quell'epico confronto televisivo, Sontag sosteneva il ruolo cruciale del narratore in quanto inventore di mondi, legato alle facoltà dell'immaginazione e della fantasia; un modo cioè per abbandonarsi e *credere*. Berger, invece, definiva lo storytelling una lotta per rappresentare l'indicibile della realtà, un atto di memoria e di resistenza al vuoto. «La lotta», diceva, «è sempre una questione di precisione affinché finalmente le parole siano il più possibile vicine (non lo sono mai abbastanza) a quel modello che non è verbale, che ho sentito, intuito, percepito».

Due prospettive diverse, eppure complementari: da una parte la magia che ci fa evadere, dall'altra la ricerca ostinata di verità. E forse è proprio da questa tensione che nasce la sensazione, oggi diffusa, che qualcosa delle storie si stia perdendo. Assistiamo a una loro



vertiginosa moltiplicazione e proliferazione, nel formato di micro-storie digitali della durata di una manciata di secondi, e ci pare che l'autorialità si sia espansa in maniera sempre più orizzontale e democratica. Ma attenzione: che si tratti di un innato bisogno di magia con cui espandere i confini della realtà, o che sia un'infinita ricerca di *verità* profonde, una storia fa sempre confrontare il lettore con se stesso, lo mette in crisi davanti al mondo, gli permette la costruzione critica di un'identità. Certamente, non gli *vende* qualcosa.

Con questo libro abbiamo voluto smontare lo stereotipo della «fine delle storie» partendo dalla nostra esperienza diretta: dal continuo confronto con ragazze e ragazzi e dalla capacità di riconoscere quante narrazioni li circondano, pronte a essere scoperte e reinventate attraverso linguaggi e strumenti diversi, spesso in una prospettiva crossmediale.

Nasce da qui l'idea di raccogliere le voci di chi, a vario titolo, ha fatto delle storie per ragazzi un mestiere o una missione. Siamo andati a caccia di storie nascoste, ci siamo addentrati dentro la loro grammatica (come si immagina un protagonista? E un'ambientazione? Che voce e stile usare?). E poi abbiamo coinvolto professionisti e professionisti di linguaggi narrativi diversi: GUD ci ha mostrato i linguaggi della narrazione per immagini, come il fumetto e la graphic novel. Con Vernante Pallotti e Manlio Castagna abbiamo esplorato il linguaggio del cinema e del cortometraggio, con Federico

Taddia siamo entrati nella scrittura della non fiction, con Enrico Galiano abbiamo scoperto il ruolo degli insegnanti nella costruzione del legame tra narrazione e scuola. Alice Bigli ci ha fornito una guida alla lettura in un'epoca ancora spaccata fra il modello della biblioteca e quello dei contenuti digitali. Carlo Annese di Piano P ci ha raccontato l'arte della voce e del podcasting; Guido Sgardoli ci ha invitato a rileggere i classici, tra generi e rivisitazioni, mentre Alberto Emiletti e Martina Recchiuti, voci di «Internazionale Kids», ci hanno condotto dentro il mondo dell'informazione giornalistica su carta, con gli occhi aperti sulle fake news. Ogni capitolo è pensato come una vera e propria cassetta degli attrezzi con cui passare poi alla pratica con esercizi da fare in classe, consigli

di letture, film, serie TV e podcast sia per gli insegnanti che per gli studenti e le studentesse.

Insomma, questo è un libro che nasce da un senso di appartenenza: anche noi, da giovanissimi, siamo spesso fuggiti dalle storie. O, almeno, da quelle che sentivamo come imposte. Tutto è cambiato quando ci siamo resi conto che la narrazione non è lo spazio dei dogmi, ma delle possibilità. Che si tratti di favole o di verità, l'irrefrenabile e infantile desiderio di creare storie è parte della nostra vita e, soprattutto, un bisogno innato. Certo, ci sono delle tecniche, dei consigli... e anche delle regole, a volte. E come con la bicicletta, bisogna allenarsi, ma poi vien da sé. Cos'è che si diceva, a proposito della bici? Ah, che una volta che si è imparato a pedalare, non si dimentica più.



LE 10 ROTTE



PIERDOMENICO
BACCALARIO

ROTTA 1

COME SI TROVANO LE STORIE

IN SELLA

Dove sono le storie e come si trovano? Come si riconosce uno spunto che può trasformarsi in una trama? Dall'esperienza di Pierdomenico Baccalario, suggerimenti per aiutare studenti e studentesse a diventare abili cacciatori di storie.

IL MANUBRIO

Pierdomenico Baccalario ha studiato giurisprudenza e da grande doveva fare il notaio. A un certo punto della sua vita però ha partecipato a un concorso letterario, lo ha vinto e da quel momento non ha più smesso di scrivere storie per bambini e ragazzi. È uno degli autori per ragazzi più prolifici e i suoi libri sono tradotti in tantissimi Paesi.

IL TELAIO

Io continuo a trovare storie, più di quante non riesca a scriverne da solo: per questo le passo anche ai colleghi. Potrei dire di essere addirittura perseguitato dalle storie. Ho questa «maledizione» per cui, in

una giornata del tutto normale, a un certo punto mi accorgo di un particolare che forse potrebbe essere una storia e a quel punto ogni mio programma... va a rotoli. La storia diventa molto più importante di me, dei miei impegni, del pacco che dovrei ritirare all'ufficio postale, delle cose che avevo previsto di fare: è arrivata, è disperatamente alla ricerca di qualcuno che se ne occupi e se ne prenda cura e richiede tutta la mia concentrazione.

Questa, però, non è una questione di fortuna ma la conseguenza di un'attività, cioè di un lavoro.

Diventare attenti alle storie

Non è che le storie arrivino per loro volontà: a me arrivano perché mi sono esercitato a *diventare attento* alle storie.

Con il tempo ho capito che forse posso anche insegnare agli altri come si fa a riconoscere una storia quando ci passa sotto il naso, e anche tu potrai insegnarlo ai tuoi studenti. Perché davvero le storie sono dappertutto, ci circondano: ogni giorno ne intercettiamo tantissime. Non sono solo nei libri che leggiamo, o nelle notizie che possiamo ascoltare: sono nelle persone intorno a noi che ogni giorno fanno la loro vita, più o meno sempre uguale, fino a quando...

Faccio un passo indietro.

Mi sono reso conto che il mio sistema per andare a cercare una storia o, meglio, accorgermi che c'è si basa su tre verbi: aggiungi, toglì, sposta.

Quando qualcuno viene da me a dirmi che vorrebbe scrivere, inventare o avere a che fare con una storia ma non riesce a trovarne una, io gli consiglio di scrivere o di pensare alla sua giornata tipica: proprio quella che normalmente vive, senza nessuna invenzione creativa, nessuna particolarità; lo invito a specificare dei dettagli, ad esempio i nomi delle strade, la fermata da cui parte l'autobus, la ragione di un certo appuntamento, e via dicendo. E poi gli propongo di applicare a questa giornata uno dei tre verbi: aggiungi a un qualsiasi elemento della tua normalità una cosa che di solito non c'è. Oppure fai il contrario, togli un elemento abituale. O ancora, sposta le cose da un'altra parte. Pensa a *cosa potrebbe succedere se...*

Questo è un esercizio che si può benissimo sottoporre a un tuo studente: «Tutti i giorni vai a scuola con l'autobus, ma quel giorno non c'è l'autobus (*togli*), oppure c'è una nuova fermata accanto alla tua (*aggiungi*), oppure il mezzo fa una strada completamente diversa dal solito (*sposta*)».

Aggiungi, togli, sposta alla normalità, e le storie a un certo punto arrivano.

L'ispirazione è nelle relazioni

La caccia alle storie è soprattutto un'attività fisica: il cercatore di storie è qualcuno che ha una giornata attiva, che esce e incontra

la gente. Non occorre prendere un volo per la Patagonia: è sufficiente spostarsi da un edificio all'altro della propria città con uno sguardo attento, anziché con il cappuccio simbolicamente tirato sulla testa.

Lasciarsi permeare e dominare dalle storie è per esempio notare una donna che sta facendo qualcosa di insolito al bordo della strada: per saperne di più bisogna fermarsi, guardarla, parlarci. Bisogna mettere in conto che ci sarà un'interazione e concedere questa possibilità; se ci si chiude, non si potrà recepire quello spunto. Io credo che le storie (e quelle importanti soprattutto) siano fatte di voce, cioè fatte di persone con cui si interagisce.

In effetti credo che sia questa la grande differenza tra noi e tutti gli altri esseri viventi: usiamo la voce non solo per utilità, come indicarci un pericolo, ma anche per una cosa «inutile» come il narrare. Il segreto evolutivo della nostra specie è raccontare e ascoltare storie insieme: fa parte dei nostri bisogni come *Sapiens* e farlo notare ai tuoi studenti non farà che illuminarli su quanto siano già capaci di fare *storytelling* nella vita di tutti i giorni.

Storie che arrivano dalle storie

L'esercizio di attenzione al mondo che abbiamo appena suggerito non solo aiuta ad avere idee creative, ma anche a capire davvero

che cosa stanno dicendo le voci che raggiungono il giovane autore poi quando è da solo nella sua camera, con i suoi libri. Le voci di altre storie.

Aggiungere, togliere e spostare, una volta che ci si prende la mano, è un'attività che si può fare anche a casa, applicandola ai libri che si leggono, come attività meramente intellettuale: a volte le storie nascono da altri libri, evidentemente.

A me succede spesso: ad esempio, ho sempre nutrito un certo fastidio nei confronti del *Piccolo principe*, il famosissimo romanzo che tutti noi conosciamo. E il fastidio che avevo era in nome di tutti i bambini e le bambine che continuavano in ogni ricorrenza a vedersi regalate dai parenti copie del *Piccolo principe* — io credo di averne ammonticchiate almeno cinque in casa, quindi a mia volta non ne potevo più di ricevere questi piccoli principi.

A un certo punto, leggendolo da adulto, mi sono concentrato sui nomi dei satelliti e mi sono chiesto: perché l'autore, invece di mettere dei nomi normali, ha scelto queste cifre dall'aria militare?

Ho cominciato a fantasticarci su e mi sono detto: accidenti, forse Antoine de Saint-Exupéry, che era una spia, che era un pilota d'aerei, in realtà ha messo un codice segreto dentro una storia per bambini, un libro che gli adulti non leggono, quindi perfetto per nascondere... che cosa? Evidentemente, un tesoro. E ho scritto *Le volpi del deserto*.

La storia è una casa

Quella che ho chiamato finora «storia» è in realtà soltanto un'idea, è l'inizio di una seconda parte del lavoro: chi vuole scrivere deve ora collocare quell'idea all'interno di un paesaggio credibile.

Puoi invitare i tuoi studenti a immaginare la loro storia come una casa, la casa dei loro sogni: hanno un capitale illimitato e possono arredarla come vogliono. Prima di entrarci e lavorare agli interni (e quella sarà la terza parte del lavoro) devono però chiedersi: dov'è che si trova questa casa? Una storia non è mai isolata, non è mai un elemento da solo circondato da nulla. Si mette in un paesaggio: è su una collina, è in cima a una scogliera, è circondata da altre case, è in mezzo a una città, è un appartamento in un condominio... Provando a immaginare le storie come delle case — le loro case — i giovani scrittori si accorgeranno che naturalmente quel tipo di edificio sarà adatto a un contesto e «sbagliato» in un altro; non si può mettere un castello medievale in mezzo al deserto, non ci sta: in mezzo al deserto c'è bisogno di vento, di tende, di grandi stoffe, di movimento, di animali o di silenzio. Quella è la casa che sta bene nel deserto. La scelta del paesaggio, in senso letterale e metaforico, è veramente un processo estetico, secondo me.

Restando nella metafora, una volta che la casa ha trovato un posto, è molto importante entrarci subito: la chiave deve aprire la serra-

tura immediatamente. Se non si apre la porta d'ingresso, vuol dire che l'inizio della storia, il punto in cui abbiamo deciso di iniziare il racconto, non sta funzionando e occorre ripartire da zero.

Varcata la soglia, è lecito aspettarsi che ci siano diverse stanze. La cucina è, soprattutto in Italia, uno degli ambienti più importanti dove i personaggi si nutrono e nutrono gli altri, si guardano e preparano quello che saranno e che faranno. In una cucina vanno messi tutti gli ingredienti di una storia. Anzi, non tutti, perché alcuni andranno scartati; abbiamo il bagno, per gli scarti: lì è dove i personaggi si liberano dei propri pesi e dove chi scrive butta via le idee di troppo che aveva previsto ma non vuole più usare. Alcuni elementi andranno tenuti nascosti perché sono privati: per questo abbiamo la camera da letto. È la stanza delle relazioni fra i personaggi, ma è anche lo spazio dei sogni, delle emozioni che si vivono insieme o in completa solitudine. Pensiamole proprio lì dentro, in una stanza riservata; possiamo anche non farci mai entrare i lettori, ma noi che stiamo elaborando la storia dobbiamo sapere che quella stanza c'è.

L'altro elemento molto importante della nostra casa-storia è che avrà delle finestre, e dalle finestre si vedranno altre storie che sono in altri libri, nei videogiochi, nelle lezioni a scuola... Le storie sono tutte legate tra di loro come le case del mondo sono legate tutte tra di loro.

Ora, che cosa ci mettiamo nelle stanze? Tantissimo arredo? No, perché la cosa più difficile di chi scrive è che una volta che ha preparato la sua casa deve dare la chiave a uno sconosciuto, che è il lettore, e deve togliersi di torno. E il lettore che ci entrerà deve trovare spazio per le sue cose. Se la casa è troppo piena (di dettagli), se è troppo strana, se è troppo vuota nessuno vuole entrarci. Una buona regola da suggerire agli studenti è che in ogni «stanza» della loro storia (quella delle emozioni e delle relazioni, quella dei pesi tolti dalle spalle, quella in cui si immagazzina ciò che nutre e muove i personaggi) mettano *almeno* un elemento, e *solo* un elemento.

Abbiamo fatto la casa, la storia c'è. Prima di consegnarla al mondo dobbiamo dare il tocco finale, rifinirla.

I dettagli sono importantissimi, perché rendono credibile tutta la casa. I dettagli sono per esempio i nomi delle vie o gli specifici oggetti che compaiono: non basta che ci sia un telefono che squilla, deve essere un telefono di un certo tipo, di bachelite nera se vogliamo essere *rétro*, un cellulare ultramoderno se vogliamo essere contemporanei... Chi legge deve davvero *vedere* non tutti gli oggetti, ma quelli importanti. I dettagli significativi rendono la storia quello che deve essere e secondo me partono dall'esperienza di chi scrive. Ricordiamo che questa è la casa ideale di chi l'ha pensata. E quindi, già a una prima occhiata, deve dirci qualcosa dell'autore o dell'autrice.

Mettere se stessi nelle storie

Il cacciatore di storie non parte verso il mondo esterno senza risorse: porta un bagaglio che è fatto di se stesso. Sarebbe molto ingiusto annullare se stessi per andare a cercare le storie degli altri: dopotutto, ognuno di noi è diverso e viene naturalmente attratto da spunti differenti. Nello zainetto secondo me due cose sono davvero indispensabili: la prima è una chiara definizione di se stessi, il più onesta possibile. Chi sono io? Che cosa mi piace e che cosa no? Si può iniziare dalle questioni più superficiali: amo un certo tipo di musica, mi piace camminare, non mi piace sciare... Per partire nella mia ricerca devo averle molto chiare.

Il secondo elemento indispensabile è una bussola; questa sarà fatta di almeno una parola significativa, meglio se sono due o tre, che servono a dare alla storia che troverò una direzione, un avvio. Puoi chiedere ai tuoi studenti di cercare la loro parola-bussola. Per me, ad esempio, una parola di riferimento è *ribellione*. Sono sempre stato attratto dall'idea che una cosa potrebbe non essere com'è, e quindi che sia possibile modificare lo stato delle cose: i ribelli sono dei progressisti, degli innovatori, vogliono cambiare il mondo, crearne uno migliore; si accorgono dei meccanismi che esistono e li vogliono sostituire con altri. Nelle mie storie questa idea guida in qualche modo la trama verso un certo obiettivo, le dà la prospettiva.

Un'altra parola che io porterei con me come bussola è *lirismo*, cioè quella capacità di suscitare emozioni usando le parole. Io cerco di capire se una possibilità narrativa mi emoziona e mi fa dire: ma perché nessuno ha mai raccontato questa vicenda? Ma perché nessuno la conosce? Ma davvero nessuno si è mai accorto che...?

Quando i ragazzi si confrontano per la prima volta con la necessità di sviluppare un'idea narrativa possono essere molto disorientati: aiutati a interrogarsi su chi sono e in che direzione sentono di andare, come persone; incoraggiali poi a portare questi pilastri dentro l'architettura dei loro testi.

Idee da scartare

Natalia Ginzburg, nel suo romanzo *Les-sico familiare*, parlò delle *false idee* come di bandierine grigie: chi scrive una storia a un certo punto pensa di dover mettere quel certo elemento, e chi legge pensa di doverlo trovare, quell'elemento. Ma in realtà entrambi — sia chi scrive sia chi legge — sanno che sono idee un po' stiracchiate. È come se fossero *necessarie senza esserlo*: è come se l'autore dicesse «fai attenzione, adesso sto parlando di una cosa importante, una cosa che ti aspettavi di sentirmi dire»; eppure, se queste bandierine vengono tolte, si scopre che la storia rimane più forte, più nitida e più veloce. La velocità secondo me è una cifra

Per gli studenti

RAI KIDS E SCUOLA HOLDEN, *Oblò, Notizie da smacchiare*, Italia, 2024 ► per riconoscere subito le fake news divertendosi con una sitcom.

Podcast

Per l'insegnante

IL POST, *Amare Parole* ► per l'importanza di un uso consapevole del linguaggio. E perché questo cambia sempre.

IL POST, *Wilson* ► per andare in profondità delle notizie e distinguere, per davvero, le fake news.

Per gli studenti

RAIPLAY SOUND, *Pillole contro la disinformazione* ► per imparare a riconoscere le informazioni vere da quelle false, con un approccio multidisciplinare.



LE ATTIVITÀ



ATTIVITÀ ROTTA 1

COME SI TROVANO LE STORIE

ESERCIZIO 1. CERCARE LE STORIE

Dividi la classe a coppie o in gruppi e distribuisce quotidiani e riviste. Chiedi agli studenti di isolare un'immagine, una parola o un intero articolo che li ha incuriositi e che può costituire la scintilla per una storia di fantasia. Estrapolando questo elemento dal contesto, invitali a inseguire l'idea, confrontandosi e trovando nelle pagine altri stimoli che possano arricchire la loro idea di storia con altri particolari. Nell'ultima fase, proponi agli studenti di realizzare un collage con i materiali selezionati, ritagliati dai giornali e incollati su un foglio A3. Alla fine, ogni coppia/gruppo può presentare alla classe la propria idea di storia facendo riferimento agli elementi che compongono il collage.

Obiettivi:

- allenarsi allo sviluppo di competenze narrative e metacognitive quali la capacità di leggere e selezionare le fonti in modo creativo;

- sviluppare competenze comunicative e partecipative.

ESERCIZIO 2. AGGIUNGI, TOGLI, SPOSTA

Chiedi ai tuoi studenti di lavorare singolarmente alla produzione di un breve testo. Dopo aver scelto un personaggio di un racconto o un libro letto in classe o a casa, ognuno dovrà immaginare una sua giornata tipica. Chiedi loro, quindi, di applicare una delle azioni (aggiungere, togliere, spostare) in grado di creare perturbazioni alla linearità del quotidiano. Ad esempio, possono aggiungere un elemento strano, intrigante, o aggiungere una o più copie di un elemento già presente; possono togliere qualcosa di scontato o di fondamentale, per rendere più complicato lo svolgersi delle azioni; possono spostare elementi, luoghi, personaggi, creando scenari inaspettati.

Obiettivi:

- migliorare le competenze di scrittura attraverso un lavoro attivo sul testo.

ESERCIZIO 3. L'IDENTITÀ DELLO SCRITTORE

Invita i tuoi alunni a scoprire quali sono i temi che stimolano la loro sensibilità, che dicono qualcosa della loro identità e che possono essere potenziali spunti per l'ideazione di nuove storie. Chiedi a ciascuno studente di stilare un elenco di

sedici parole che gli vengono in mente spontaneamente, che incontrano il suo gusto e rispondono al suo immaginario. Successivamente, chiedi di abbinare le parole a coppie: la prima con la seconda, la terza con la quarta e così via, e di riassumere ciascuna coppia in un'unica nuova parola (ad esempio, ramo + camino = incendio). Proponi agli studenti di ripetere questa operazione fino ad arrivare a un'ultima parola, che può essere considerata come nucleo concettuale di partenza per l'ideazione di una storia profondamente legata alla loro identità di scrittori.

Obiettivi:

- acquisire consapevolezza di sé, anche come autori di testi;
- valorizzare le specificità di ciascuno studente ed evidenziare come la varietà nelle storie sia ricchezza.

