



DEASCUOLA

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA

SCRIVERE È UN (GRANDE) GIOCO

Relatori:

Manlio Castagna,
Davide Morosinotto

La scrittura creativa è come lo sport

È divertente e stimolante!

Fa bene!

... è faticosa e richiede esercizio.

Noi come scrittori professionisti passiamo gran parte del nostro tempo, appunto, a scrivere. E questa sera abbiamo pensato di presentarvi alcuni dei nostri «allenamenti» preferiti.

(Sono tutti esercizi che abbiamo svolto tante volte in prima persona e abbiamo fatto svolgere a colleghi o in classe. Prima di proporli a vostra volta, però, provate a farli anche voi!)

Il cerca-storie

«Eh, ma io non so che cosa scrivere...»

Questo esercizio è pensato apposta per aiutarti a risolvere il problema.
È molto semplice:

- prendi il giornale (o una rivista o un sito internet. Noi ti consigliamo «Il Post»)
- leggilo
- trova una notizia o un trafiletto interessanti
- scrivi un breve racconto

The story spine - La spina dorsale della storia

«Ma da dove comincio?»

Aiutare gli studenti a costruire storie coerenti e creative, esplorando anche l'importanza del punto di vista e dell'empatia.

Prima fase - Introduzione alla struttura: Spiega ai ragazzi che ogni storia può seguire questa sequenza:

- **C'era una volta...** (Introduzione)
- **Ogni giorno...** (Situazione ordinaria)
- **Ma un giorno...** (Evento scatenante)
- **Per questo motivo...** (Conseguenze)
- **E a causa di questo...** (Conseguenze)
- **Fino a che ...** (Risoluzione/Finale)
- **E da quel giorno ...** (Un nuovo equilibrio)

The story spine - La spina dorsale della storia

Seconda fase - Arricchire la narrazione:

- Dopo aver scritto la struttura base, chiedi agli studenti di sviluppare ogni frase in un paragrafo, aggiungendo dettagli, personaggi secondari e dialoghi.

Terza fase - Il punto di vista:

- Chiedi agli studenti di riscrivere la stessa storia dal punto di vista di un altro personaggio coinvolto.
- **Domande guida:** Come si sente questo personaggio? Come cambia la storia dal suo punto di vista?

Non perdere l'orientamento

«Eh, ma io non ho fantasia...»

Questo esercizio è pensato apposta per mostrarti come la fantasia serve a poco, serve invece la capacità di farsi le domande giuste e procedere nel modo giusto.

Anche questo è molto semplice:

- cerca su Google «planimetria» e trova la piantina di una casa, di un castello o di un altro ambiente
- scrivi un racconto ambientato in quel luogo

La voce degli oggetti

«Mi risulta difficile descrivere»

Allenare la scrittura descrittiva e narrativa attraverso la personificazione.

1. Scegli un oggetto qualsiasi dalla tua cartella, dal banco o dalla classe (es. una penna, un quaderno, uno zaino).
2. Immagina che questo oggetto possa pensare e parlare.
3. Rispondi alle seguenti domande per scrivere un racconto:
 - Qual è la sua storia?
 - Come si sente a essere usato ogni giorno?
 - Quali avventure o momenti importanti ha vissuto?
4. Scrivi un breve racconto (una pagina) dal punto di vista dell'oggetto.

Il fotografo del tempo

«Ho solo immagini in testa, ma non riesco a trovare una storia»

Stimolare la creatività partendo da immagini e contesti storici o futuristici.

1. Mostra tre immagini diverse (può essere una foto di un evento storico, un dipinto famoso o una foto di un luogo misterioso).
2. Ognuno sceglie un'immagine.
3. Rispondi a queste domande:
 - Chi sei in questa scena?
 - Che cosa sta succedendo?
 - Che emozioni provi?
4. Scrivi un racconto (massimo una pagina) ambientato nell'immagine scelta, immaginandoti come uno dei personaggi presenti o descrivendo l'evento.

La guerra dei 4

«Le mie trame non sono sorprendenti!»

Questo esercizio è pensato per gestire gli imprevisti e usarli come motori delle storie.

Per 4 partecipanti (o 4 gruppi):

- inventare un regno e raccontarlo a voce agli altri
- ascoltare le caratteristiche dei regni degli altri
- progettare come attaccarli o come difendersi
- concordare insieme la storia finale

Nei panni degli altri

«Ci sono solo io, io, io!»

Questo esercizio è pensato per sviluppare una dote fondamentale in chi scrive: l'empatia e la capacità di mettersi nei panni degli altri.

Attenzione: l'esercizio mette in gioco in profondità le emozioni dei partecipanti.

Si svolge in almeno 2 persone.

Persona 1, che può anche restare anonima, elenca una serie di caratteristiche di sé che le sembrano importanti («Mi arrabbio facilmente», «Sono coraggiosa», «Preferisco ascoltare che parlare»).

Persona 2 prova per un periodo di tempo concordato a vivere interpretando quelle caratteristiche. Poi scrive un breve racconto sulla sua esperienza e su quello che ha scoperto.

L'infrazione

«Non riesco a mettere azione ed emozioni nei miei testi»

Questo esercizio è pensato per esplorare le emozioni, le conseguenze delle azioni e la complessità delle scelte personali, partendo da esperienze reali o immaginate.

1. Chiedi agli studenti di pensare a un episodio della loro vita (*vero*) in cui loro hanno infranto una regola. Di qualsiasi tipo.
2. Domande guida:
 - Che regola è stata infranta?
 - Perché è successo? È stato un errore o una scelta consapevole?
 - Quali sono state le conseguenze (immediate o a lungo termine)?
3. Gli studenti devono scrivere un breve racconto (aiutandosi con queste domande):
 - **Il contesto:** Dove e quando è avvenuta l'infrazione? Chi erano i personaggi coinvolti?
 - **L'infrazione:** Racconta il momento in cui è stata commessa. Quali emozioni provava il personaggio? **Le conseguenze:** Che cosa è successo dopo? Come ha reagito chi ha scoperto l'infrazione? Come si è sentito il protagonista?

Il grande gioco delle storie

Storie da scrivere





DEASCUOLA

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA

GRAZIE

SPAZIO ALLE DOMANDE

Scopri «Il grande gioco delle storie»

Consulta la [scheda sul sito](#)

Contatta il tuo agente di zona:
<https://deascuola.it/rete-commerciale/>



I prossimi appuntamenti

<https://formazione.deascuola.it/insegnare-italiano-storia-e-geografia/>

Webinar	Webinar	Webinar
INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA Il Reading Workshop in classe ogni giorno	INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA Fare storia tra le tracce	INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA Leggere è un (grande) gioco
12 Dicembre 2024, 17:00	17 Dicembre 2024, 15:00	13 Gennaio 2025, 17:00
con: Anna Bandini	con: Carlo Greppi	con: Davide Morosinotto
		