

Tutti i disegni sono disponibili all'indirizzo
www.settecitta.eu/settestoriemagnifiche
o cliccando sul codice qui sotto



finito di stampare nel mese di maggio 2017

isbn: 978-88-7853-751-4

Edizioni Sette Città
Via Mazzini 87 - 01100 Viterbo
info@settecitta.eu

SETTE STORIE MAGNIFICHE

Storie inventate, narrate e
proiettate sul Kamishibai

della classe II C, anno accademico 2016/17
dell'Istituto Comprensivo Silvio Canevari di Viterbo



PREFAZIONE

Cari amici quelle che andrete a leggere sono "Sette storie magnifiche", sette storie d'amore che gli alunni della seconda C dell'I.C. "S. Canevari" di Viterbo hanno ideato, scritto, sequenziato, illustrato e infine letto con un background musicale.

L'idea originale era quella di rappresentarle sul kamishibai, ma ne sarebbe servito uno veramente tanto grande per riuscire a organizzare un degno spettacolo nel nostro teatro così abbiamo deciso di proiettarle su un kamishibai-schermo mentre in classe abbiamo utilizzato quello piccolo e vero.

Letteralmente kamishibai vuol dire teatro di carta. E' nato in Giappone nel medioevo, quando i monaci buddisti, volendo raccontare la vita del Buddha alla gente per lo più

analfabeta, girovagavano utilizzandolo per i villaggi. Ha avuto la sua massima espressione negli anni 20-50 del dopoguerra quando i cantastorie lo trasportavano sulla bici.

E' in genere una valigetta in legno che aprendosi ha inserite delle tavole stampate; davanti ci sono i disegni e dietro le scritte: lo spettatore vede le immagini mentre il narratore dietro legge la storia.

Ci ha da subito affascinati l'idea di un teatrino che si potesse trasportare chiuso in una valigetta. E poi l'abbiamo ritenuto lo strumento più efficace e originale per animare le nostre letture.

Elaborare queste narrazioni insieme ai bambini è stato un piccolo viaggio nella mente, dove gli insegnanti sono stati il veicolo e i bambini i veri narratori.

"La storia è il luogo delle ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo." così diceva Gianni Rodari.

In effetti inventare una storia è una tecnica che stimola la creatività dei bambini e permette loro di esprimersi liberamente, è una raccolta di informazioni che forniscono l'inizio dal quale poi si procede con lo sviluppo, l'argomentazione e la composizione della storia.

Dunque le storie erano là, già nella testa dei nostri alunni per cui compito dell'insegnante è stato fargliele svelare guidandoli, aggiungendo proseguiti, destando curiosità, facendo domande e chiedendo informazioni. Li abbiamo aiutati ad inserire particolari nuovi e interessanti,

dando voce ai personaggi e così procedendo, lo svilupparsi della storia è diventato un gioco, un divertimento.

Alcuni dei nostri racconti sono stati realizzati con una mente di gruppo e il risultato è stato così interessante che quando sono stati riletti hanno destato in tutti i bambini una sensazione strana... C'era la voglia di riascoltarli ancora e a poco a poco nasceva la consapevolezza che quelle non erano le storie o le favole di uno scrittore ma che gli autori erano proprio loro!

A volte abbiamo incontrato difficoltà: i pensieri non uscivano, c'era la necessità di fermarci e capire come fare per raccogliere le idee; è allora che ci è stato indispensabile il brainstorming (brain cervello e storming tempesta): letteralmente "usare il cervello per prendere d'assalto un problema". Questa metodica ha aiutato i bambini a concentrare le idee, raccogliere i pensieri ed in piccoli passi, a sviluppare e creare la stesura della storia.

Altre narrazioni sono venute fuori

dall'osservare intorno a noi seguendo l'ispirazione del momento. Così è nata la storia di "Opi il ragno ballerino". Opi è il diminutivo di un opilione che i bambini hanno scoperto casualmente in classe durante uno dei tanti circle-time e che è diventato un piccolo amichetto da rispettare e proteggere. L'opilione sembra un ragnetto con zampe lunghe ed esili ma in realtà è un aracnide innocuo che si nutre di piccoli insetti privo di ghiandole velenifere e incapace di costruire ragnatele.

Un'altra fonte di ispirazione è stato un software didattico online: il "Tracciastorie" fruibile con la LIM; esso è un generatore di elementi casuali usati come traccia per l'invenzione di narrazioni fantastiche. Si possono generare personaggi ed oggetti, qualità, azioni, luoghi.

Il risultato, molto spesso buffo e non usuale, segue il filone del binomio fantastico di Rodari. Ecco proprio Rodari ritiene, infatti, che per i bambini sia difficile, se non impossibile, scrivere a partire dalla pagina bianca per cui fornire degli input è fondamentale.

Le Sette Storie Fantastiche non sono slegate, ma hanno un unico comune denominatore: l'amicizia ed in particolar modo l'amicizia tra compagni. Amicizia che è fondamentale per imparare ad interagire con gli altri in modo emotivamente sano, per sviluppare relazioni più fiduciose senza temere le emozioni altrui, ma al contrario valutandole e affrontandole se serve e rafforzando così l'autostima e il carattere.

Termino ringraziando i genitori che ci sostengono da sempre con tutto l'impegno immaginabile rendendo possibili i nostri sogni e i bambini, meravigliosi e illuminati autori che hanno affrontato questo lavoro così impegnativo con vera passione, in un clima di collaborazione e vera amicizia.

L'insegnante Procenesi Maria Gabriella