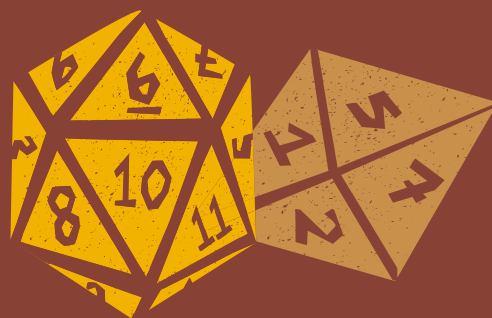




TI DISEGNO UNA STORIA

Percorso di gioco di ruolo
e narrazione illustrata
per bambini



RELAZIONE DI FINE PROGETTO • LUDOTECA "LA
TANA DELL'ORSO" • QUARTIERE 2 • FIRENZE

ALICE RAFFAELLI • NAOMI PAPUCCI •
MISGANAW BROCCHI • DEBORA SUMA

Figure educative

Il laboratorio è stato progettato, realizzato e condotto dagli operatori volontari del Servizio Civile Universale, con l'assistenza degli educatori della ludoteca "La Tana dell'Orso".

Alice Raffaelli:

SVILUPPO DEL PERCORSO
NARRATIVO ATTRAVERSO IL
GIOCO DI RUOLO (D&D)

Naomi Papucci:

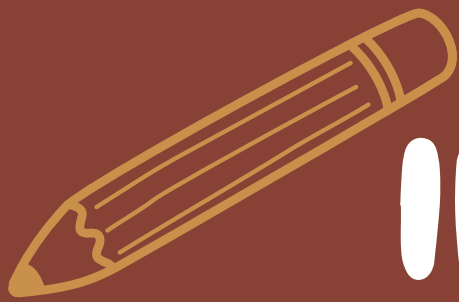
CONDUZIONE DELLA
REALIZZAZIONE ARTISTICA E
GRAFICA NELL'AMBITO DEL
FUMETTO

Debora Suma:

CURATRICE DELLE
METODOLOGIE
PEDAGOGICHE NELL'AMBITO
PSICOLOGICO

**Misganaw
Brocchi:**

CURATORE DELL'APPROCCIO
ALLA CONDUZIONE DI
GRUPPI DI BAMBINI
DURANTE IL PERCORSO
CREATIVO



INDICE

1 Inquadramento e Finalità del Progetto **PAG. 4**

2 Metodologia **PAG. 5**

3 Impatto Emotivo e Coinvolgimento dei Partecipanti **PAG. 6**

4 Programma Didattico e Articolazione degli Incontri **PAG. 7**

5 Le 2 Storie Proposte **PAG. 9**

Conclusioni **PAG. 10**



Inquadramento e Finalità del Progetto

Nel mese di marzo ha preso il via, presso la ludoteca "La Tana dell'Orso" nel Quartiere 2, **un percorso laboratoriale** concepito come uno spazio di sperimentazione collaborativa **tra espressione grafica**, sotto forma di fumetto, **e co-creazione narrativa**, utilizzando il gioco di ruolo semplificato (D&D), **con la finalità di guidare i partecipanti nella realizzazione condivisa di una propria storia illustrata.**

L'obiettivo primario è stato quello di valorizzare la creatività dei ragazzi attraverso metodologie pedagogiche attive e stimolanti. **L'iniziativa è stata resa possibile grazie al contributo dei volontari del Servizio Civile Universale**, la cui collaborazione con il personale presente in ludoteca ha permesso di strutturare un'offerta formativa e ricreativa.

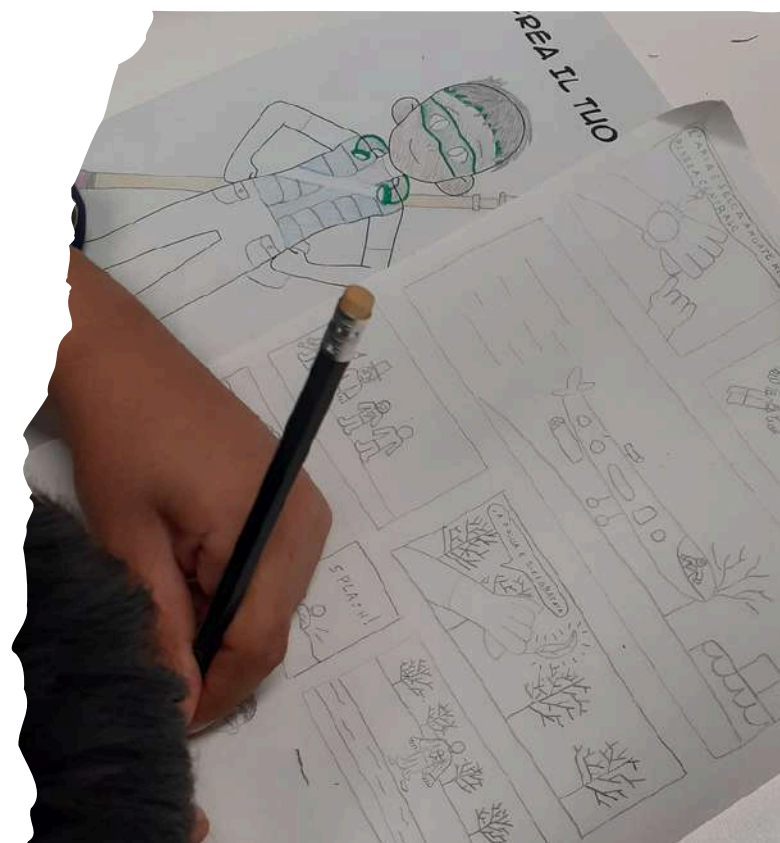
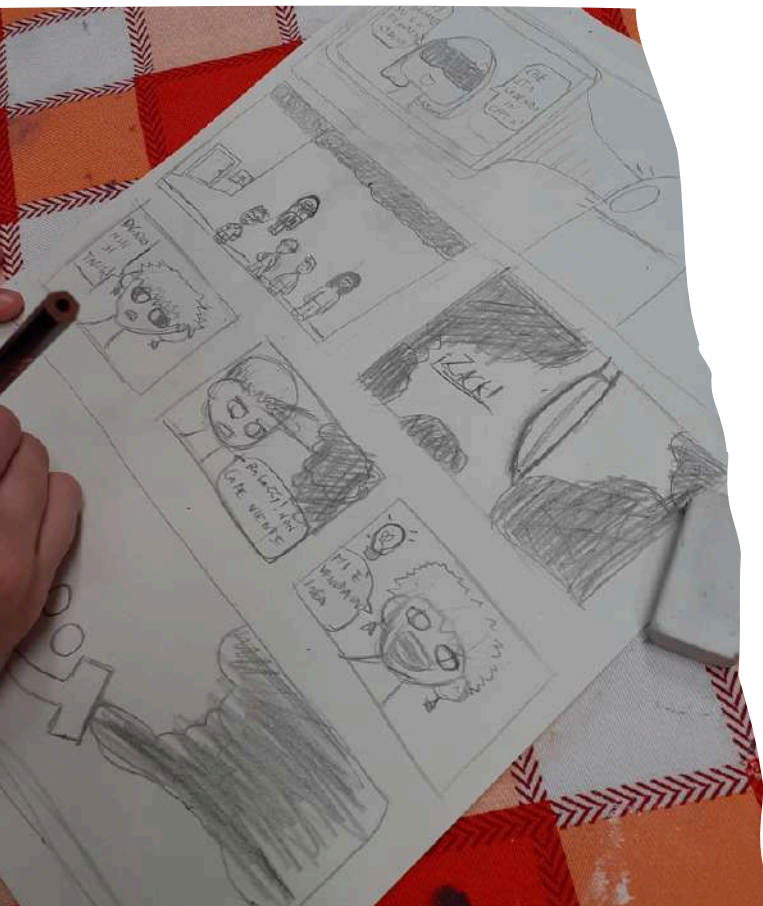


Metodologia

La metodologia adottata ha declinato i principi del *game-based learning* e dello *storytelling* cooperativo in una formula accessibile e calibrata sulle **fasce d'età coinvolte (8-11 anni)**.

Attraverso lo strumento del gioco di ruolo semplificato, i ragazzi non sono stati gli spettatori passivi del racconto, ma sono diventati i protagonisti della storia; infatti, ogni scelta, interazione e risoluzione dei conflitti all'interno delle avventure è stata discussa e mediata dal gruppo, dal conduttore della storia e da una buona dose di casualità e imparzialità dettata dai dadi utilizzati dal gioco.

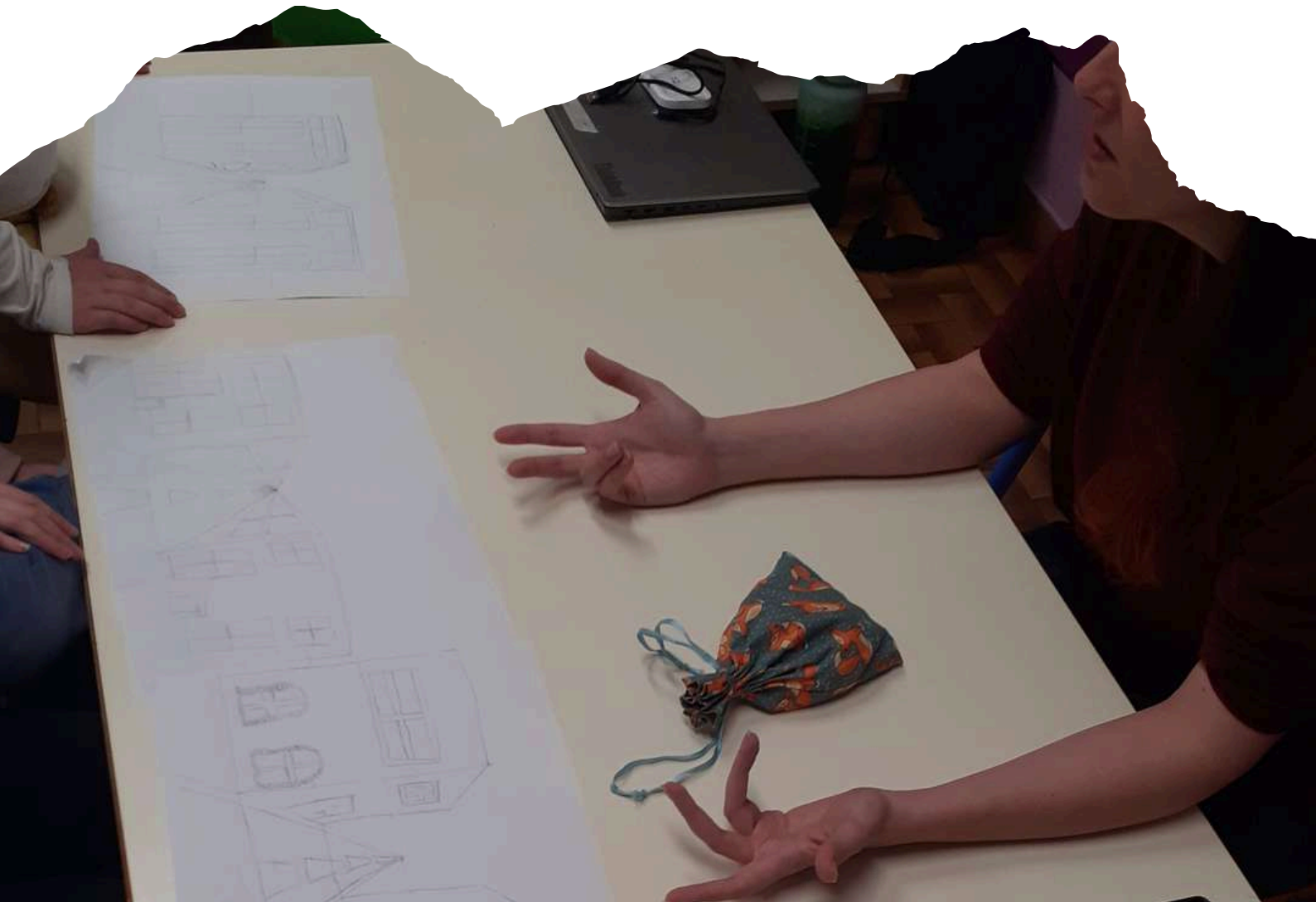
A questa dimensione narrativa e immaginativa è stata affiancata la pratica artistica. La traduzione visiva delle idee (*character design* e *worldbuilding*) ha permesso di dare una forma alle strutture narrative e di stimolare la manualità e la percezione grafica e figurativa di ciascun ragazzo, creando storie uguali ma diverse dal punto di vista grafico; infatti, ogni fumetto ha mantenuto una propria unicità, riflettendo lo stile personale e la creatività di chi lo ha realizzato.



Impatto Emotivo e Coinvolgimento dei Partecipanti

L'aspetto più significativo dell'intero percorso è stato il livello di coinvolgimento e l'interesse manifestato dai ragazzi. Fin dal primo incontro, l'atmosfera all'interno della ludoteca è stata caratterizzata da una gioia vibrante e da una forte condivisione emotiva.

La possibilità di dare vita ai propri eroi e di vederli agire all'interno di un contesto collettivo ha generato, nei ragazzi, un senso di inclusione e di fiducia verso sé stessi e gli altri. I ragazzi hanno vissuto un'esperienza immersiva in cui la felicità della scoperta si univa alla gratificazione della collaborazione. Le sfide affrontate "sul campo" hanno contribuito a rafforzare i legami del gruppo, trasformando la naturale timidezza iniziale in una cooperazione spontanea, dove i sorrisi, l'entusiasmo e la curiosità hanno fatto da cornice a ogni successo grafico e narrativo.





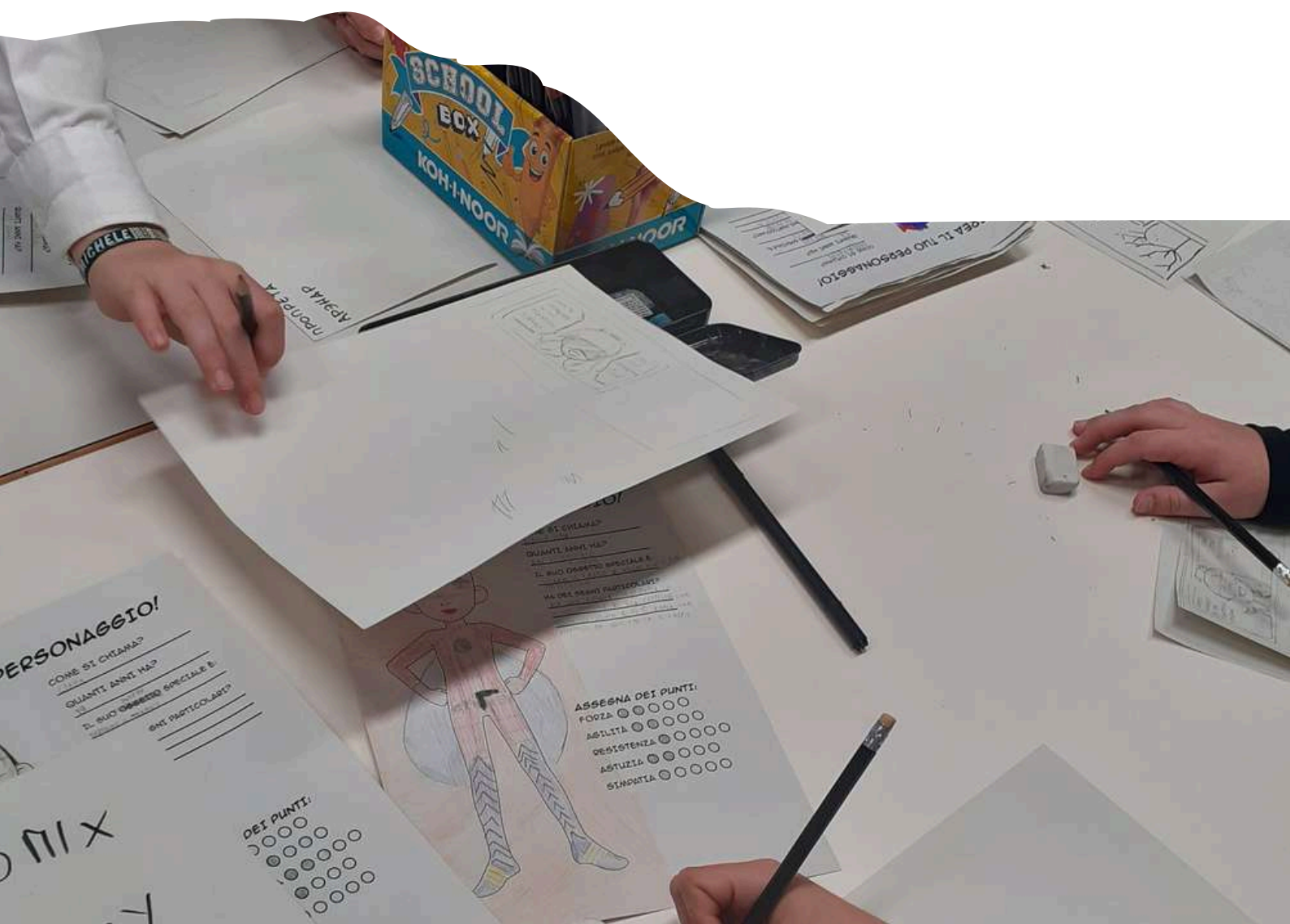
Programma Didattico e Articolazione degli Incontri

Il laboratorio si è sviluppato in **10 incontri** a cadenza settimanale, svoltosi **il martedì** pomeriggio **dalle ore 17:00 alle ore 18:30**.

Di seguito il programma delle attività nel dettaglio:

Martedì 3 Marzo	Martedì 10 Marzo	Martedì 17 Marzo	Martedì 24 Marzo	Martedì 31 Marzo
Un mondo fantastico	I nostri eroi	All'Avventura!	Lungo la via	Nuove facce
Introduzione e posizionamento	Creazione dei protagonisti tramite la scheda del personaggio	Costruzione della trama iniziale	Dinamiche di gruppo applicate allo spostamento	Incontro con i Personaggi Non Giocanti (PNG)
Definizione dell'ambientazione tra parole e prime bozze di disegno	Realizzazione grafica (concept art)	Rappresentazione grafica dell'evento scatenante della storia	Illustrazione del momento più significativo	Studio del dialogo tradotto in forma di balloon

Martedì 14 Aprile	Martedì 21 Aprile	Martedì 28 Aprile	Martedì 12 Maggio	Martedì 19 Maggio
La sfida	Il viaggio continua	Lo Scontro finale	Una soluzione interessante	Tutto è bene ciò che finisce bene
Risoluzione collaborativa degli ostacoli emersi lungo il percorso	Analisi dell'intreccio narrativo	Il climax della storia	Risoluzione dei conflitti	Epilogo e conclusione della narrazione
Trasposizione in pagine di fumetto	Sviluppo dei sotto - complotti e progressione verso la fase finale	Gestione della tensione narrativa, sintetizzata attraverso il fumetto d'azione	scioglimento dei nodi della trama e bilancio morale della storia	Rifinitura degli ultimi dettagli grafici, realizzazione della copertina e saluti finali





Le 2 Storie Proposte

Durante il primo incontro **ai ragazzi è stato proposto di dividersi in due gruppi spontaneamente** e, a ognuno dei due gruppi, è stata data la possibilità di scegliere in quale mondo volevano ambientare la propria storia.

Le proposte che abbiamo offerto loro erano varie e diverse ma, alla fine, entrambi i gruppi **hanno scelto un'ambientazione di un mondo di ambientazione supereroistica.**

Alla luce di questa scelta abbiamo fatto vivere ai ragazzi **un'avventura avente come tema centrale quello dell'inquinamento ambientale:**

I 5 Eroi contro i Drenar

L'ambientazione scelta dal gruppo presenta tratti orientaleggianti, siamo in una sorta di Giappone futuristico in cui cultura e modernità si fondono insieme.

La storia racconta di un gruppo di cinque Super Eroi, ognuno con poteri e caratteristiche diverse, che dovranno salvare la loro città da degli alieni di petrolio, chiamati Drenar che, incapaci di gestire le risorse del proprio pianeta natale, sottraggono risorse da altri sistemi solari fino a distruggerli e in questo caso sono arrivati sulla Terra per prosciugare tutta l'acqua.

Il Caso di Comics City

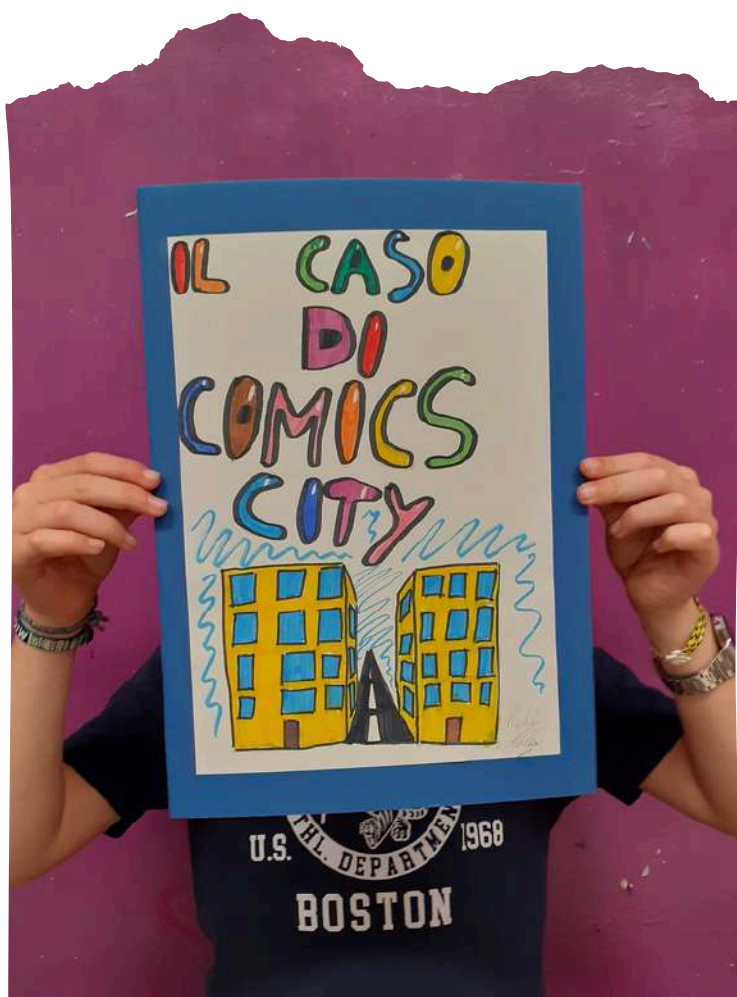
La vicenda ruota intorno a un gruppo di cinque Super Eroi, cadetti della Scuola dei Super, che devono salvare la futuristica e modernissima città di Comics City da un attacco alieno. Gli alieni in questione sono degli esseri fatti di gas dannosi per l'ambiente che, con la loro sola presenza, stanno rendendo tutta l'aria della città irrespirabile.

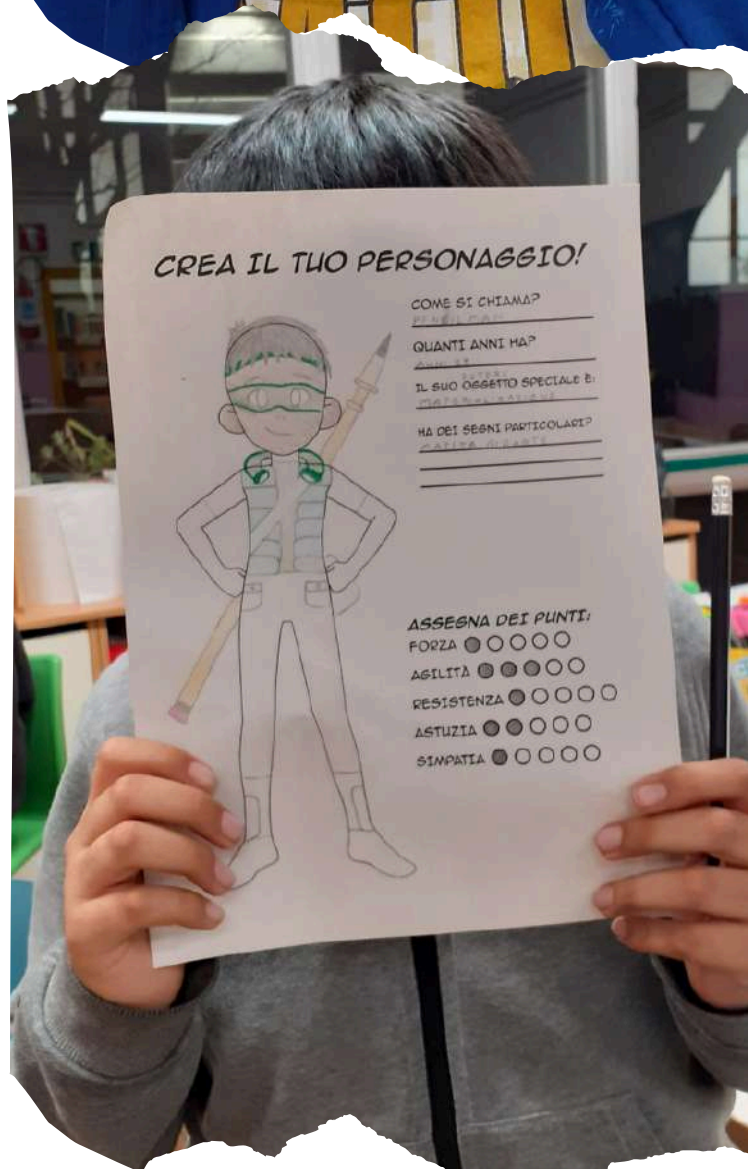
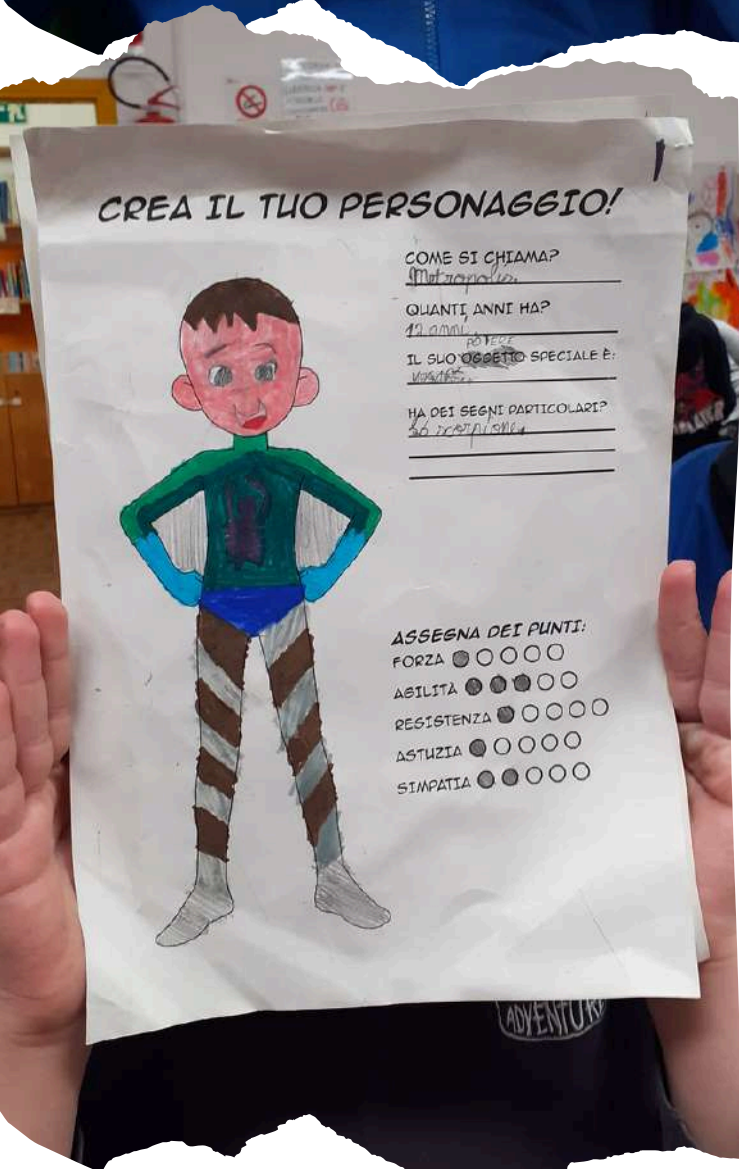
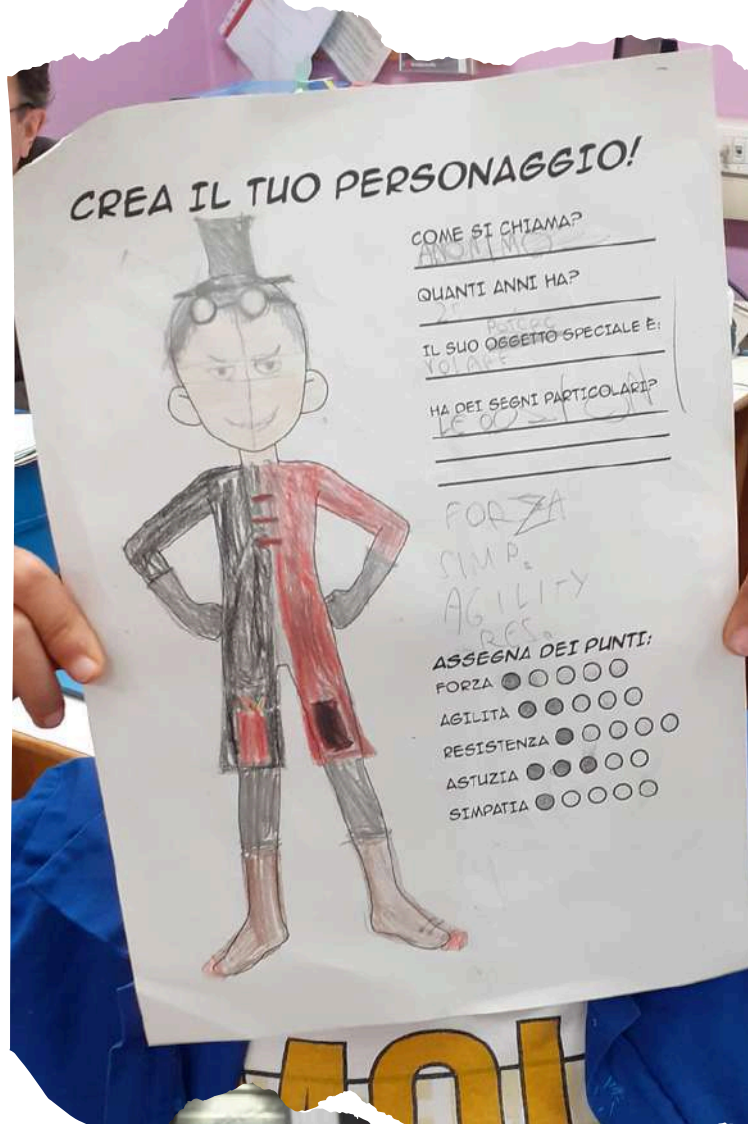
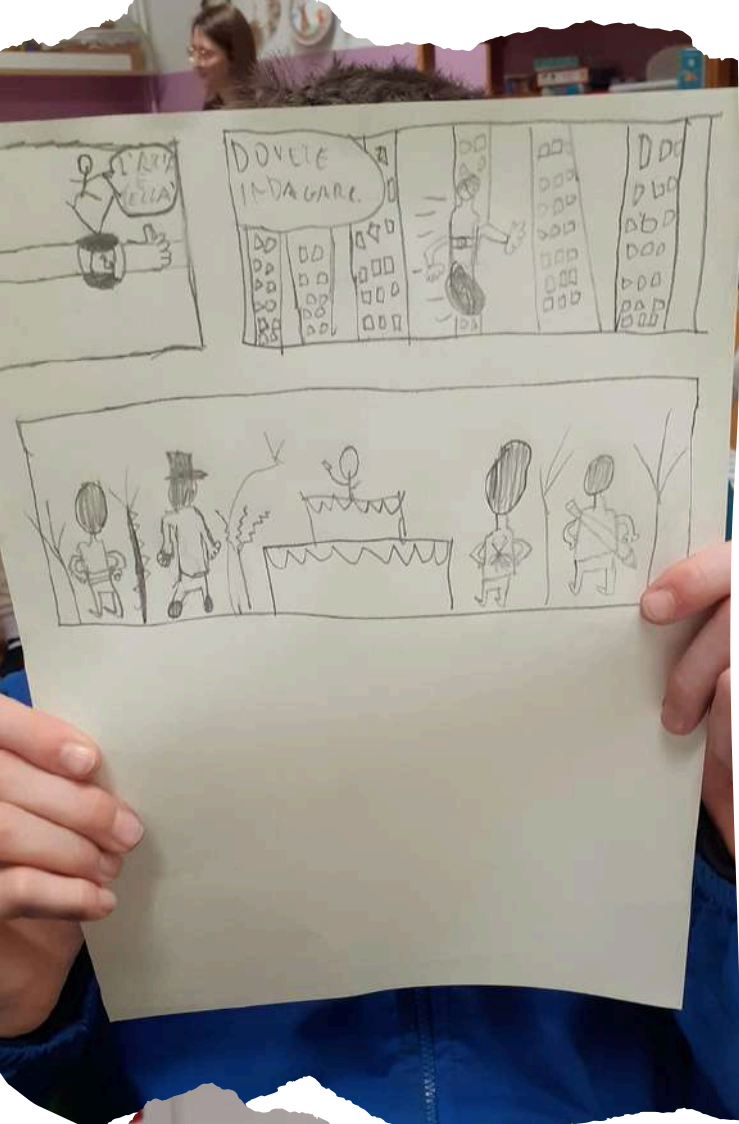
Conclusioni

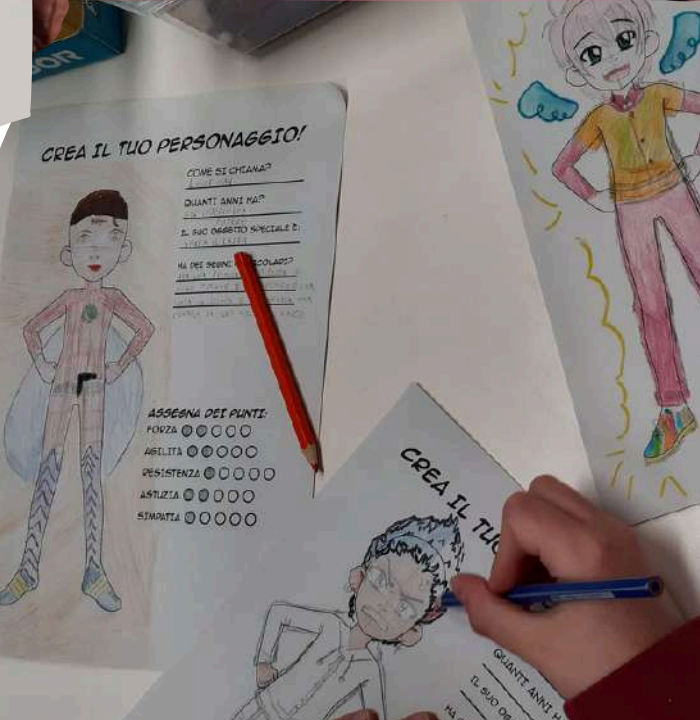
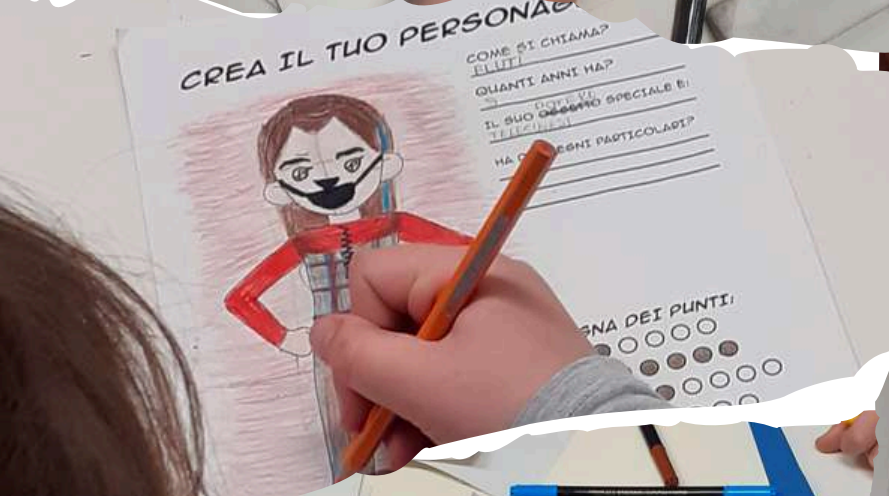
La particolarità di questo progetto è che non si ferma alle attività svolte insieme in ludoteca, ma continua trasformandosi in un libretto cartaceo e personale che ogni ragazzo ha portato a casa e che potrà custodire per sempre. E un **dado a 20 facce**, strumento che ha dettato l'andamento di queste storie e dal cui lancio ne nasceranno di nuove. Questo volume raccoglie tutte le pagine del fumetto disegnate dai bambini che, **insieme ai genitori, potranno rileggere tutte le volte che vorranno.**

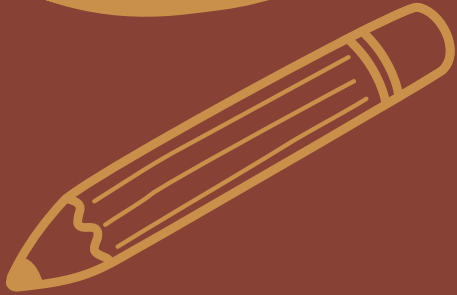
Con questo progetto, **la Ludoteca "La Tana dell'Orso" dimostra l'importanza di essere un punto di riferimento del Quartiere 2:** un luogo accogliente, capace di regalare felicità, unire le persone e far sentire ogni bambino protagonista.

I ragazzi del Servizio Civile ne sono usciti arricchiti sul piano personale e hanno considerato questa esperienza stimolante, riconoscendo, nell'affetto e nell'entusiasmo dei ragazzi, la gratificazione più grande al loro impegno.









**IL CONTENUTO È STATO REALIZZATO CON IL
SUPPORTO DI STRUMENTI DI INTELLIGENZA
ARTIFICIALE NEL RISPETTO DEI PRINCIPI DI
TRASPARENZA PREVISTI DAL REGOLAMENTO
EUROPEO AI ACT 2024**

