

# Strutturare una trama

*alla ricerca di un nuovo metodo  
per i laboratori scolastici di scrittura  
(ed. 2026)*



*Giovanni Del Ponte*

## SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	3
STRUTTURARE UNA TRAMA Alla ricerca di un nuovo metodo per i laboratori scolastici di scrittura. ....	5
PROBABILMENTE ERA INEVITABILE.....	5
ALLA RICERCA DI UN NUOVO METODO. ....	5
PRIMA I PERSONAGGI! .....	6
LA STRUTTURA PIÙ ESSENZIALE DEL MONDO.....	8
I VANTAGGI DI SEGUIRE UNO SCHEMA SEMPLICE ED ESSENZIALE.....	10
IL METODO IN PRATICA.....	11
PREVENIRE INVECE CHE CURARE.....	11
SBAGLIANDO S’IMPARA!.....	12
QUANDO AVVIENE LA PIENA COMPRESIONE DELLO SCHEMA? .....	12
QUANTO DEVE ESSERE LUNGA LA TRAMA? Spoiler: POCO! .....	13
QUANTI GRUPPI AL MASSIMO? Ottimizzare l’organizzazione dei laboratori.....	13
LA TAPPA PIÙ DIFFICILE DELLO SCHEMA: 4 esempi di trame elaborate dalle classi. ....	16
“WITH A LITTLE HELP...” .....	21
UN MIO ESEMPIO DI TRAMA BASATO SULLO SCHEMA. ....	22
ALCUNE CONSIDERAZIONI SULLA MIA TRAMA. ....	26
IN CONCLUSIONE... Lettera alle e agli insegnanti.....	27
CHI SONO? .....	28
CONTATTI.....	28

*È attraverso l'invenzione, che si può giungere a momenti d'illuminazione.  
I fatti non costituiscono la verità: questa è sempre stata una mistificazione.  
Più che fornire informazione, è opportuno provocare estasi e illuminazione".*

Werner Herzog

## INTRODUZIONE.

Penso che l'Incontro con l'autore rappresenti il momento culminante nel rapporto tra lo scrittore e una classe di studenti. Non si tratta tanto di un'occasione per ottenere chiarimenti e risposte, quanto di un'opportunità per dare nuovo slancio alle riflessioni suscitate dall'opera, per dare forma a eventuali illuminazioni che la lettura potrebbe aver generato nei lettori; ne scaturirà un arricchimento reciproco, che a sua volta solleverà nuovi interrogativi, ancora più intriganti, aprendo orizzonti inediti per il percorso di ciascuno. Alcuni di questi interrogativi potranno rimanere a lungo sospesi, tracciando percorsi formativi e di vita destinati a lasciare un'impronta indelebile.

Nei primi anni in cui venivo invitato nelle scuole per tenere laboratori di scrittura, rifiutavo. Ero e sono convinto che, per sfruttare appieno l'effetto a cui fa riferimento Herzog nella citazione riportata sopra, un'opera dovrebbe preservare un alone di mistero attorno al suo creatore. Alla fine, ciò che conta davvero è l'opera stessa e l'impatto che avrà nel percorso di crescita del lettore. L'autore dovrebbe rimanere defilato, lasciando che sia la narrazione a risuonare e a operare la sua magia trasformativa su chi ne fruisce.

Eppure, le richieste che mi giungevano dalle scuole erano sempre più spesso per laboratori di scrittura, anziché per incontri con l'autore.

Allora mi chiedevo: quale valore aggiunto potrei offrire, nei laboratori di scrittura, in qualità di autore? O ancora: come potrei arricchire un laboratorio con il potere suggestivo delle storie?

Col tempo, cominciai a tenere i primi laboratori in scuole e biblioteche. Si trattava perlopiù di corsi tradizionali, in cui gli studenti si cimentavano nella stesura di incipit o racconti brevi, singolarmente o in gruppo. Sentivo, però, di non centrare pienamente l'obiettivo. Mi rendevo conto che il momento in cui le classi mostravano maggiore entusiasmo era la fase iniziale del laboratorio, quando discutevamo appassionatamente di film, fumetti e libri, delle motivazioni che animavano i protagonisti; questioni su cui avevo a lungo riflettuto anche nella creazione dei miei stessi personaggi. Spesso suscitava sorpresa scoprire che, molti dei loro beniamini, da Spider-Man a Harry Potter, affrontano in realtà dilemmi profondi e fondamentali per la crescita di individui consapevoli...

Quando però si passava alla fase pratica, le capacità di speculazione e di analisi, che alunne e alunni avevano mostrato nel libero fantasticare, venivano soffocate dal lavoro "tecnico" sulla scrittura. Anche chi manifestava maggiore fluidità, finiva spesso con l'incappare in un vicolo cieco o i suoi personaggi smarrivano motivazioni e coerenza con il procedere del racconto. Le trame finivano con il ridursi a una successione continua di azione e di ostacoli da superare, senza il tempo per riflettere sulle ragioni che avrebbero dovuto spingere i protagonisti, figure bidimensionali come in molti videogiochi.

Tutto questo cambiò quando cominciai a dare una nuova impostazione ai laboratori: spostai l'obiettivo dell'attività, dalla composizione di un testo scritto al *lavoro sulla struttura di una trama* e...

MAGIA!

Ecco riapparire nei loro occhi la scintilla dell'interesse, il gusto del gioco, dell'introspezione psicologica e dell'indagine su dilemmi sociali, politici, economici... Tutti sperimentati in prima persona, attraverso gli occhi e nei panni dei personaggi (di queste o di altre epoche), come solo le storie possono consentirci di fare.

Tutto diventa più appassionante, quando entra in gioco il rito ancestrale della creazione di una storia.

Oggi mi reputo soddisfatto. Anche nei laboratori, sento di poter suscitare, almeno in parte, gli effetti trasformativi che le storie producono, in primo luogo su chi le crea. È un processo che favorisce un confronto interiore, una maggiore comprensione di sé stessi e degli altri, uno sguardo più consapevole sul mondo che ci circonda e sui tempi in cui viviamo. Un dialogo intimo che si riverbera poi nelle classi, rendendo quelle dinamiche uno spazio di crescita condivisa.

Grazie per l'attenzione e... buone letture!

## STRUTTURARE UNA TRAMA

### Alla ricerca di un nuovo metodo per i laboratori scolastici di scrittura.

#### PROBABILMENTE ERA INEVITABILE...

Avendo dedicato gran parte della mia vita alla narrazione – dapprima come appassionato fruitore, poi anche come autore di cinema indipendente e di romanzi per ragazzi – era naturale che in me cominciassero a sorgere domande del tipo: *da dove nascono le storie? Assolvono a una funzione specifica? E perché non riusciamo a farne a meno?*

Negli ultimi anni, ho perciò cominciato ad appassionarmi allo studio della narratologia e, soprattutto, alle connessioni tra narrazione e neuroscienze. Non so quanto tali ricerche abbiano influenzato il mio modo di raccontare, ma di certo hanno cambiato il mio approccio ai laboratori di scrittura creativa, compresi quelli scolastici.

Nelle pagine seguenti vi presenterò il mio metodo attuale. Ho cercato di renderlo il più semplice possibile e, a partire dall'anno scolastico 2021/2022, ha riscosso pareri favorevoli da parte di numerose classi e insegnanti. Tanto che, nell'estate del 2022, il Ministero dell'Istruzione mi ha chiesto di registrare un video della durata di un'ora sui miei corsi, destinato alla formazione degli insegnanti, ancora disponibile sul canale YouTube di *Sibis Biblioteche scolastiche innovative*, all'indirizzo: <https://youtu.be/f1d3JzIOUFM>.

Ne ho però poi realizzata una **sintesi perfezionata** di circa 30' per il mio **podcast sulla narrazione, *Animali narranti***. Fra le due versioni, consiglierei quest'ultima, anche perché il mio metodo è in costante aggiornamento:

<https://www.radiodreamland.it/animali-narranti/652-animali-narranti-puntata-del-10-novembre-2022.html>.

A chi interessasse approfondire le mie ricerche e riflessioni, che ne stanno all'origine, consiglio di ascoltare i podcast della **Puntata Zero** di *Animali narranti* e quelli dedicati a **narrazione e neuroscienze**: <https://www.radiodreamland.it/animali-narranti.html>. I podcast sono disponibili anche su YouTube, Spotify ecc., ma dalla pagina del sito è possibile scaricare i testi delle puntate e accedere a link e biblio/filmografie.

#### ALLA RICERCA DI UN NUOVO METODO.

Come ho detto nell'introduzione, in passato avevo già condotto laboratori di scrittura creativa più tradizionali, nelle scuole medie e superiori, in cui gli studenti si cimentavano con incipit e racconti brevi. Avevo però notato che, durante la fase pratica, le capacità creative dimostrate nello sviluppare liberamente idee sui loro personaggi preferiti, venivano soffocate dagli aspetti "tecnici" della scrittura. Inoltre, gli elaborati finivano per ridursi a una serie di scene d'azione in stile videogioco, trascurando le relazioni umane e le sfumature etiche dei protagonisti.

Mi resi allora conto che, a mancare, fosse *la consapevolezza stessa di quali siano **gli elementi fondamentali per costruire una storia e tratteggiare personaggi coinvolgenti.***

Pertanto, quando mi misi a lavorare a un nuovo metodo, una delle prime condizioni che mi prefissai fu che, al termine dell'attività, gli studenti avrebbero dovuto avere acquisito **una tecnica** per intessere **una trama completa**, che si reggesse solidamente sulle proprie gambe; il laboratorio **non avrebbe dovuto sovraccaricare gli studenti con troppe nuove informazioni**, permettendo loro di concentrarsi invece sulla pratica.

## PRIMA I PERSONAGGI!

Nel corso del primo incontro con la classe, riflettiamo insieme sul fatto che, se il lettore non riesce a provare empatia o interesse per i protagonisti, sarà difficile che si lasci coinvolgere dalla trama; di conseguenza, deduciamo che, in linea generale, **la caratterizzazione dei personaggi** rappresenti **la chiave** per catturare l'attenzione del pubblico e rendere una storia avvincente.

Ci interroghiamo allora su come si possano creare **personaggi coinvolgenti**, in cui i lettori riescano a immedesimarsi.

Viste le limitate risorse di tempo a disposizione, trovo più efficace utilizzare esempi di personaggi di successo **universalmente conosciuti** e, possibilmente, **trasversali a più generazioni**, in modo che siano familiari anche agli insegnanti. Per questo motivo, ho scelto i **supereroi Marvel**, creati da **Stan Lee** come personaggi dei fumetti a partire dal 1961, e che negli ultimi anni hanno riscosso grande successo anche al cinema e in televisione.

Ciò mi offre anche l'opportunità d'instaurare **un dialogo immediato** con gli studenti, affrontando un argomento leggero e su cui si sentano a proprio agio, compresi quelli che di solito frequentano le lezioni con maggiore difficoltà e, di conseguenza, sono più propensi a estraniarsi o a sentirsi esclusi.

Inoltre, Stan Lee creò i personaggi di Spider-Man, Gli X-Men, Hulk, I Fantastici Quattro, Black Panther... **in netto contrasto con quelli "vincenti" della DC** come Superman, Batman, Flash e Wonder Woman, dove i superpoteri rappresentavano **metafore di prestigio e privilegio**. I supereroi di Lee, invece, sono stati definiti dalla critica **"supereroi con superproblemi"**, poiché per loro i poteri costituivano in realtà un **handicap**. Nelle sue storie, il lettore non si chiedeva come avrebbero sconfitto i "cattivi" grazie alle loro abilità straordinarie, ma se avrebbero trovato il coraggio e la forza di andare avanti **nonostante quelle peculiarità**, che li rendevano talvolta dei mostri agli occhi della gente comune. I loro superpoteri, quindi, erano **metafore di difetti o impedimenti**, e loro stessi incarnavano esempi di **coraggio nelle fragilità**.

I personaggi di Stan Lee sono perciò portatori di valori più che mai attuali e importanti nei dibattiti con la gioventù.

Ecco alcuni romanzi e film dove i protagonisti devono confrontarsi con un proprio **handicap interiore**:

### 1. "Lo strano caso del cane ucciso a mezzanotte" di Mark Haddon

- **Protagonista:** Christopher.
- **Handicap interiore:** il giovane protagonista ha la sindrome di Asperger.
- **Superamento:** affronta il mondo esterno per investigare sulla morte di un cane. La sua dedizione e attenzione per i dettagli lo porteranno a scoprire verità nascoste sulla sua famiglia.

### 2. "Forrest Gump" di Winston Groom

- **Protagonista:** Forrest Gump.
- **Handicap interiore:** Forrest ha disabilità cognitive e fisiche.
- **Superamento:** Nonostante le sue limitazioni, Forrest vivrà una vita straordinaria, dimostrando che la perseveranza e il cuore possono superare le barriere.

### 3. "L'uomo che sussurrava ai cavalli" di Nicholas Evans

- **Protagonista:** Tom Booker.
- **Handicap interiore:** Tom ha subito una grave perdita e vive con il dolore emotivo di non essere riuscito a salvare sua moglie.
- **Superamento:** Troverà una nuova direzione nella vita aiutando una ragazza e il suo cavallo feriti a guarire, il che lo porterà alla sua stessa guarigione emotiva.

### 4. "La casa degli spiriti" di Isabel Allende

- **Protagonista:** Clara del Valle.
- **Handicap interiore:** Clara è muta per un lungo periodo della sua vita a causa di un trauma.
- **Superamento:** Col tempo, Clara svilupperà capacità medianiche e una forza interiore che le permetteranno di comunicare e interagire con il mondo in modi straordinari.

### 5. "Il conte di Montecristo" di Alexandre Dumas

- **Protagonista:** Edmond Dantès.
- **Handicap interiore:** Desiderio di vendetta.
- **Superamento:** Dopo aver realizzato la sua vendetta, Edmond capirà che il risentimento lo ha consumato e cercherà di trovare redenzione e pace, riscoprendo l'amore e la misericordia.

### 6. "Rocky" (film del 1976)

- **Protagonista:** Rocky Balboa.
- **Handicap interiore:** Mancanza di fiducia in sé stesso e senso di fallimento.

- **Superamento:** Rocky accetta la sfida di combattere contro il campione dei pesi massimi, Apollo Creed, e attraverso il duro allenamento e la determinazione, riuscirà a superare i propri dubbi e a dimostrare a sé stesso il proprio valore, così da sentire di meritarsi l'amore di Adriana, indipendentemente dal risultato finale dello scontro sul ring.

## 7. La Famiglia Bélier (film del 2014)

- **Protagonista:** Paula.
- **Handicap interiore:** non riesce a liberarsi del senso di colpa di volersi allontanare dalla propria famiglia per andare a studiare nella grande città.
- **Superamento:** unica non sorda in una famiglia di allevatori di campagna sordomuti, troverà il coraggio di inseguire i suoi sogni.

Questo tipo di conflitti interiori **genera un legame emozionale fra il personaggio e il pubblico**, coinvolgendo i lettori in un viaggio di redenzione e di crescita personale.

### LA STRUTTURA PIÙ ESSENZIALE DEL MONDO...

Chiarito con gli studenti che i personaggi saranno più coinvolgenti, se caratterizzati da punti deboli e imperfezioni, in cui i lettori potranno riconoscersi e immedesimarsi, possiamo dedicarci a **quali caratteristiche debba avere una storia per risultare avvincente**.

Anche in questo caso, ho svolto un ampio lavoro di ricerca, per individuare una struttura universale, semplice ed essenziale, da poter essere subito messa in pratica per imbastire **una trama di qualsiasi genere**.

Esistono molti saggi che analizzano le basi fondamentali di una storia e che forniscono schemi di questo tipo, ma i due più imprescindibili e seminali sono forse [Morfologia della fiaba](#) (1928) di **Vladimir Propp** e [L'eroe dai mille volti](#) (1949) di **Joseph Campbell**, uno *dei* più famosi esperti di mitologia comparata del Novecento, dai cui studi lo sceneggiatore statunitense [Christopher Vogler](#) ha tratto un agile breviario intitolato [Il viaggio dell'eroe](#).

Come sappiamo, secondo **Propp**, nelle fiabe della tradizione si ripeterebbero sempre gli stessi tipi di personaggi, che compiono sempre le medesime azioni. Alla base della sua analisi sta il concetto di **funzione**, che riguarda l'azione/reazione a cui un personaggio è assoggettato. Le funzioni sono punti cardine all'interno della narrazione e sono quelle unità che mandano avanti l'intero racconto; nel suo schema, Propp ne individua **31**... Troppe, per essere proposte in un laboratorio di narrazione di un paio d'incontri, basato sulla pratica.

Ne *L'eroe dai mille volti*, **Campbell** propone invece la celebre tesi del "**monomito**", in cui sostiene che qualsiasi racconto mitico — fosse assiro-babilonese o egizio, greco o anche biblico — si snoderebbe lungo tappe sempre uguali e irrinunciabili, concatenate attraverso meccanismi

identici e identiche tipologie umane (qui chiamate, junghianamente, “archetipi”).

Gli studenti odierni hanno inconsapevolmente familiarizzato fin da piccoli con lo schema del monomito, giacché **George Lucas** ha dichiarato di essersi basato su di esso per la saga di *Guerre Stellari* (e da allora è diventato un riferimento obbligato per le produzioni Hollywoodiane, a cominciare dalla Disney/Pixar e dalla Marvel cinematografica). Sarebbe stato perciò un buon punto di partenza per il mio laboratorio... Tuttavia, anche lo schema del monomito comprende troppi passaggi: **17** (ridotti poi a **12** da Vogler).

Nondimeno, prendendo in esame il cinema hollywoodiano degli ultimi trent’anni, che ha seguito quasi esclusivamente il modello del Viaggio dell’eroe, studiosi come **Robert McKee**, con il suo saggio *Story* (1997), e **Dara Marks**, con *L’arco di trasformazione del personaggio* (2006), sono giunti a definire quella che è forse **la formula più essenziale in assoluto**:

*In una storia il/la protagonista dovrà affrontare una CRISI che lo/la porterà a una TRASFORMAZIONE.*

Sembra una formula semplice, se non addirittura ovvia, ma il concetto di TRASFORMAZIONE era assente nello schema delle fiabe estrapolato da Propp (dove alla fine si tende a ristabilire lo *status quo*), mentre è invece presente nel monomito originario individuato da Campbell e poi semplificato con grande successo da Vogler.

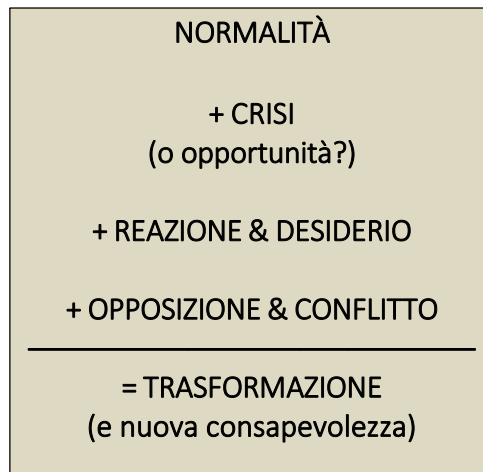
Nelle storie moderne, il tema della TRASFORMAZIONE riveste un ruolo chiave, rispecchiando la realtà mutevole della vita, che ci impone di essere pronti ad abbracciare il cambiamento, e l’evoluzione personale dei protagonisti è frutto di **momenti di profonda intuizione**.

Ecco perché le storie importanti parlano sempre di **risveglio alla CONSAPEVOLEZZA**.

Ci permettono di condividere le esperienze di personaggi che non si limitano a subire gli eventi, ma che reagiscono con coraggio e sfruttano le **CRISI** per mettere in discussione i propri atteggiamenti e opinioni, pervenendo a una **illuminazione** che permetterà loro di proseguire poi il proprio percorso come individui **rinnovati**.

Del resto, una storia efficace non è qualcosa che passa senza provocare alcun effetto: **il mondo e le persone cambiano**, quando s’imbattono in eventi sconvolgenti, oppure vengono travolte dall’incapacità di adattarsi ai cambiamenti...

Sentivo finalmente di avere individuato gli elementi base della struttura che avrei potuto proporre nei laboratori. Basandomi sui lavori di Robert McKee e di Dara Marks, delineai il seguente **SCHEMA in sole 5 tappe**:



Come accennavo, la TRASFORMAZIONE deve riguardare l'**interiorità** del o della protagonista. In sintesi, nella fase iniziale di NORMALITÀ, il protagonista **crede di sapere** cosa lo renda felice (e spesso non desidera apertamente alcun cambiamento della sua routine quotidiana); ma poi sopraggiunge una CRISI che gli sconvolge la vita. Il resto della storia gli servirà per prendere consapevolezza del fatto che ciò che credeva lo rendesse felice **non era ciò di cui aveva davvero bisogno**. Nelle storie a lieto fine, il protagonista andrà incontro a una rinascita; se invece non riuscirà ad accettare il cambiamento, la vicenda volgerà verso il dramma o la tragedia.

### I VANTAGGI DI SEGUIRE UNO SCHEMA SEMPLICE ED ESSENZIALE.

Nell'elaborare una trama incentrata su uno SCHEMA narrativo, basato sul percorso che il protagonista o la protagonista intraprende per affrontare la CRISI scatenante, trovo che la **coerenza** e le **motivazioni** dei personaggi tornino ad assumere un **ruolo centrale** nel processo creativo.

Non accadrà più che gli studenti si perdano in infinite scene d'azione o che si blocchino, senza più saper orientare la trama: lo SCHEMA li aiuterà costantemente a non perdere di vista il traguardo finale della TRASFORMAZIONE, accompagnandoli attraverso le due tappe fondamentali: REAZIONE & DESIDERIO (se il protagonista non REAGISSE alla CRISI, la storia sarebbe già finita sul nascere); OPPOSIZIONE & CONFLITTO (se qualcosa o qualcuno non si opponesse al DESIDERIO del protagonista, egli lo realizzerebbe subito, *senza avere il tempo di maturare e cambiare*: di conseguenza, riuscirebbe a ottenere ciò che, all'inizio della storia, *credeva che lo avrebbe reso felice* e **NON CIÒ DI CUI AVREBBE REALMENTE BISOGNO**; quanto il protagonista otterrà nel finale, *non dovrà quindi corrispondere a ciò a cui ambiva, sbagliandosi, all'inizio della storia* – al principio di *Guerre stellari*, Luke Skywalker desidera ardentemente arruolarsi nella flotta dei caccia imperiali, ma nel corso della vicenda acquisirà consapevolezza della malvagità dell'Impero e finirà col diventare pilota per la Resistenza).

## IL METODO IN PRATICA.

Per comprendere davvero lo SCHEMA e assimilarlo, occorre fare esercizio. Perciò, i miei laboratori di narrazione si basano principalmente sulla **messa in pratica** dello SCHEMA, **senza troppe chiarificazioni da parte mia**: chiedo all'insegnante di suddividere la classe in **gruppi**, ognuno dei quali svilupperà indipendentemente la propria trama, senza suggerimenti o aiuti, nemmeno per correggere l'italiano (spesso i giovani studenti sottovalutano l'importanza di come comunicare in modo chiaro e corretto, perciò gli insegnanti si premurano di revisionare le loro trame, intervenendo su eventuali errori grammaticali o incongruenze; tuttavia, il confronto diretto con le difficoltà di comprensione da parte del pubblico – cioè, i loro compagni – può rivelarsi un'esperienza fortemente formativa).

Qualora gli incontri tra me e la classe fossero solo due, l'insegnante dovrebbe consentire agli studenti di dedicare un paio d'ore, fra il primo e il secondo incontro, per elaborare in mia assenza la trama (di un potenziale romanzo, fumetto o film) basata sullo SCHEMA.

All'ultimo incontro, ogni gruppo procederà all'esposizione della propria trama. Ciò avverrà in **4 fasi**:

- 1) Il gruppo raggiunge la lavagna/LIM e il portavoce espone la trama alla classe.
- 2) Terminata l'esposizione della trama, chiedo ai compagni se farebbe loro piacere vedere un film o leggere un libro che racconti quella storia (prima però specifico che nessuno dovrà sentirsi imbarazzato/a nel dare eventuali pareri negativi: ci troviamo in un ambiente accogliente, siamo fra amici, perciò, chi dovesse ricevere una critica negativa – specie se ben motivata –, dovrà accoglierla come un dono importante, che consentirà al gruppo di perfezionare il proprio lavoro).
- 3) Nella fase successiva, chiedo al portavoce di ripetere il racconto, *indicando stavolta come i passaggi della trama si collocano nelle tappe dello SCHEMA*.
- 4) Chiedo alla classe di verificare se lo SCHEMA sia stato applicato correttamente e ascoltiamo eventuali commenti al riguardo.

Si noti che **cerco di esprimere il meno possibile il mio parere sul lavoro dei gruppi**, lasciando invece spazio a quelli dei compagni.

## PREVENIRE INVECE CHE CURARE...

Può capitare, che alcuni studenti o studentesse si sentano offesi dalle critiche sollevate dai compagni sulle loro trame. Per evitare situazioni del genere, è fondamentale che il formatore stabilisca sin dall'inizio regole chiare, definendo i rispettivi ruoli di **chi presenta** la propria opera e di **chi ascolta** e commenta in modo costruttivo.

Abitualmente, prima di spiegare lo SCHEMA, dico alla classe che, nel corso del laboratorio, avranno l'opportunità di sperimentare il metodo di lavoro di uno **showrunner** di serie televisive per

piattaforme come Netflix.

Spiego infatti che la figura più importante delle serie da loro amate è appunto quella dello *showrunner*, ovvero chi idea la trama e verifica che venga portata sul piccolo schermo nel modo migliore.

Il suo è un lavoro estremamente impegnativo, perché deve elaborare una vicenda complessa che si sviluppi per parecchi episodi e si premura perciò di scegliere una **squadra di lavoro** incaricata d'**individuare ogni punto debole e di suggerire modifiche e rimedi**.

**All'interno del laboratorio di narrazione, il gruppo che espone la trama svolgerà dunque il ruolo di *showrunner*, mentre il resto della classe fungerà da *squadra di lavoro*.**

Chiarire questi aspetti potrebbe aiutare a creare un ambiente più sereno e di crescita reciproca, in cui le osservazioni non vengano percepite come attacchi personali, ma come preziose opportunità di miglioramento per tutti.

### SBAGLIANDO S'IMPARA!

Ho detto sopra che non sarebbero necessari troppi chiarimenti sullo SCHEMA, da parte mia o (in mia assenza) dell'insegnante.

**Il metodo richiede infatti** che gli studenti facciano esperienza diretta, **commettendo errori** e arrivando **per intuizione personale** alla sua corretta interpretazione: solo attraverso questo processo di **scoperta attiva** il metodo può essere davvero compreso e assimilato a fondo.

Eventuali fraintendimenti sui vari passaggi dello SCHEMA potrebbero portare a saltare o sviluppare in modo errato o forzato le diverse fasi (= "succede questo perché sì"). Già durante la propria esposizione davanti alla classe, il gruppo potrebbe accorgersi, anche inconsciamente, che la trama presenta criticità; diversamente, saranno i compagni a rendersene conto, magari senza saper precisare esattamente cosa non funzioni. In questo caso, sarà compito dell'educatore cogliere come l'insoddisfazione espressa dall'uditorio sia riconducibile al mancato rispetto di una o più tappe dello SCHEMA.

### QUANDO AVVIENE LA PIENA COMPrensIONE DELLO SCHEMA?

Talvolta, le/gli insegnanti all'inizio dell'ultimo incontro si sentono un po' in ansia, perché, nella fase dell'elaborazione della trama, non sempre i gruppi hanno applicato lo SCHEMA nel modo migliore. Mi affretto allora a rassicurarli: **il processo di apprendimento si completerà solo ALLA FINE del percorso formativo.**

Come ho detto, *il metodo prevede* che, **al momento dell'esposizione della trama**, gli studenti

possano sentirsi **ancora incerti** sullo SCHEMA o non ne abbiano comprese alcune tappe (soprattutto CRISI e TRASFORMAZIONE).

Tuttavia, all'ultimo incontro, **ogni gruppo non si limiterà a esporre la propria TRAMA**, beneficiando delle reazioni e dei consigli dei compagni; ma avrà la possibilità di verificare e sperimentare la messa in pratica dello SCHEMA **tante volte quanti saranno i gruppi coinvolti nell'operazione**.

In sostanza, gli studenti ripasseranno e approfondiranno **più volte** l'applicazione pratica dello SCHEMA grazie ai lavori presentati dai loro compagni.

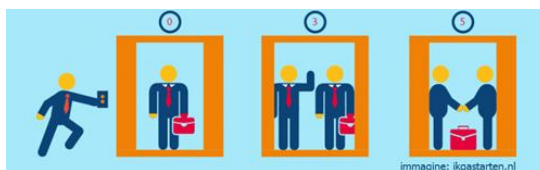
### QUANTO DEVE ESSERE LUNGA LA TRAMA? Spoiler: POCO!

Ciò che propongo ai gruppi, è dunque di provare a costruire una TRAMA basata sullo SCHEMA. Avranno carta bianca sulla scelta del genere letterario: giallo, fantasy, horror, commedia... Potranno lasciare libero sfogo all'immaginazione; scopriranno che lo schema sarà efficace in ogni caso.

La trama dovrà essere **BREVE**: gli studenti dovranno rimanere all'interno dello spazio concesso dallo schema che verrà loro fornito (una tabella che sta all'interno di un foglio A4). Alla fine, otterranno una trama pressappoco della lunghezza delle quarte di copertina dei libri, **ma dovrà includere anche il finale**.

In sostanza, ciò che viene chiesto loro di fare è un **pitch**.

Che cos'è un **pitch**? Il termine deriva da *Elevator Pitch* (letteralmente, "discorso in ascensore"): ai tempi d'oro di Hollywood, gli sceneggiatori giovani aspettavano che i produttori salissero sull'ascensore negli studi cinematografici per raccontare loro l'idea per un film; ma, spesso, veniva loro concesso solo il tempo di una corsa in ascensore! Si tratta quindi di una **Presentazione-lampo**.



Solitamente un **pitch** dura dai 30 ai 120 secondi, o poco più.

### QUANTI GRUPPI AL MASSIMO? Ottimizzare l'organizzazione dei laboratori.

Per consentire al laboratorio di svolgersi al meglio, nell'ultimo incontro ogni gruppo deve poter presentare la propria trama alla classe e ricevere il prezioso *feedback* dei compagni. Questo momento di condivisione è imprescindibile per affinare le idee e arricchire collettivamente i progetti con spunti e suggerimenti.

Dobbiamo però tenere conto del tempo a disposizione. Ogni incontro in classe dovrebbe durare un paio d'ore; se il laboratorio sarà di soli due incontri, significa che per le presentazioni dei gruppi avremo a disposizione **poco più di un'ora e mezza**, considerati i tempi e le esigenze scolastiche.

Come dicevamo, quando arriverà il momento della presentazione **è probabile che i gruppi non abbiano ancora compreso appieno lo SCHEMA proposto** e che il risultato non soddisfi i compagni. Sarà allora cruciale aiutare il gruppo a individuarne le criticità e orientarlo nella giusta direzione, *senza che però abbia la sensazione che le sue scelte creative non siano state comprese o che vengano addirittura prevaricate*. L'obiettivo deve essere quello di guidare gentilmente gli studenti, preservando la loro visione e aiutandoli a interrogarsi su quei punti che, per la classe, sono risultati meno soddisfacenti.

Gentilezza e attenzione sono traducibili anche in tempo concesso. Ritengo quindi che ogni gruppo dovrebbe avere a disposizione **almeno 20 minuti**.

**Ecco perché è importante che i gruppi non siano più di 4 per laboratorio.**

# Strutturare una trama: il metodo in pratica

Il metodo didattico in due fasi ideato da Giovanni Del Ponte per insegnare agli studenti delle scuole superiori a strutturare una trama narrativa.



## FASE 1: Il lavoro di gruppo

### Formazione dei gruppi:

La classe viene suddivisa in piccoli gruppi per lavorare in autonomia.

### Lo strumento:

**Lo schema in 5 punti:**  
Ogni gruppo riceve un foglio A4 con lo schema su cui basare la storia.

### Il compito:

**Sviluppare una trama:**  
I gruppi hanno carta bianca sul genere e devono elaborare una trama breve.

### L'obiettivo è un pitch:

I gruppi sviluppano una presentazione-lampo della storia, finale incluso, da esporre alla classe.

## FASE 2: La presentazione alla classe

### Esposizione della trama:

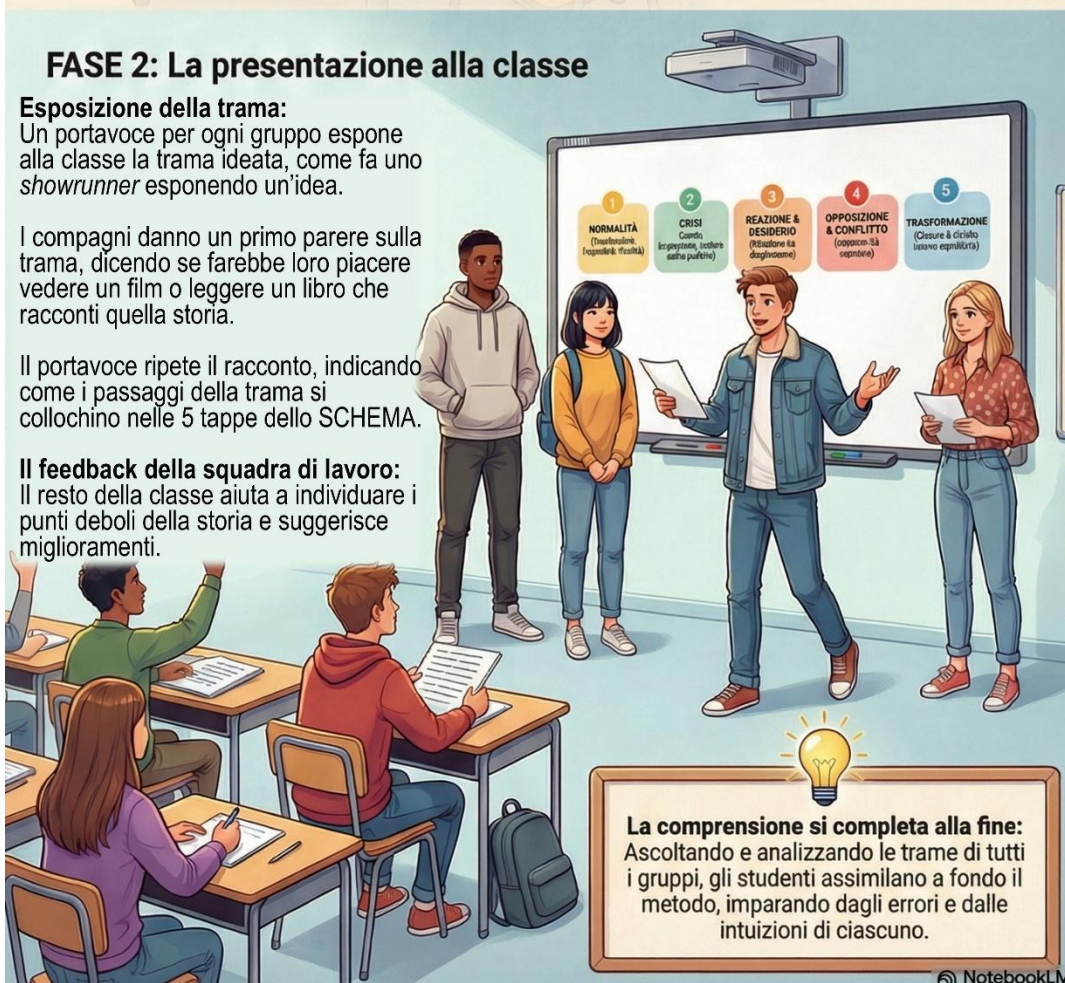
Un portavoce per ogni gruppo espone alla classe la trama ideata, come fa uno *showrunner* esponendo un'idea.

I compagni danno un primo parere sulla trama, dicendo se farebbe loro piacere vedere un film o leggere un libro che racconti quella storia.

Il portavoce ripete il racconto, indicando come i passaggi della trama si collocano nelle 5 tappe dello SCHEMA.

### Il feedback della squadra di lavoro:

Il resto della classe aiuta a individuare i punti deboli della storia e suggerisce miglioramenti.



### La comprensione si completa alla fine:

Ascoltando e analizzando le trame di tutti i gruppi, gli studenti assimilano a fondo il metodo, imparando dagli errori e dalle intuizioni di ciascuno.

## LA TAPPA PIÙ DIFFICILE DELLO SCHEMA: 4 esempi di trame elaborate dalle classi.

La tappa dello SCHEMA in cui gli studenti trovano **maggiori difficoltà**, è quella della **TRASFORMAZIONE**. A seguire, vi presento 4 trame elaborate dai ragazzi, che presentavano appunto difficoltà in questa fase.

### I ESEMPIO.

Per iniziare, ecco la sintesi di una trama: “Un ragazzo vorrebbe diventare free climber, ma il padre si oppone; il padre si ammala gravemente e poi muore; il ragazzo può diventare free climber”.

Perché questa trama ci appare superficiale? Principalmente, perché il protagonista *non compie alcun arco di trasformazione*: non è il ragazzo a cambiare, ma il mondo intorno a lui. All’inizio vorrebbe fare il free climber; nel corso della vicenda, ogni ostacolo viene rimosso, indipendentemente dalle sue azioni, e alla fine riesce a fare il free climber. Troppo facile!

Non ho sollevato direttamente tale obiezione con il gruppo, ma, come previsto dalla procedura, durante la fase 4, dedicata all’esposizione della trama, ho chiesto alla classe se lo SCHEMA fosse stato applicato correttamente.

Ben presto, alcuni compagni hanno rilevato che in questa trama, nella fase della TRASFORMAZIONE, il protagonista non compie alcun cambiamento interiore. In effetti, lui conclude la storia essendo identico a quando l’ha iniziata: desiderava diventare un free climber e, nel finale, può semplicemente esaudire il proprio sogno.

Si noterà inoltre che, non essendo stata correttamente interpretata la fase della TRASFORMAZIONE, la vicenda non entra in profondità nel protagonista e nelle sue relazioni con gli altri personaggi – per non parlare dei legami affettivi –, che rimangono superficiali.

Tutti insieme abbiamo ripercorso le varie tappe. La trama che ne è derivata è stata la seguente (così come l’ho riportata per iscritto, una volta rincasato). È ancora imperfetta (REAZIONE & DESIDERIO e OPPOSIZIONE & CONFLITTO tendono a confondersi; la figura della madre è pressoché inesistente), ma ora il protagonista compie la TRASFORMAZIONE, per quanto un po’ forzata.

NORMALITÀ: Luca è un ragazzo appassionato di arrampicata e sogna di diventare un free climber professionista. Lo vediamo cimentarsi in questa disciplina estrema, senza le opportune protezioni e, grazie alle sue imprese sempre più rischiose, riesce a raccogliere un discreto numero di follower su TikTok. I suoi amici free climber, che invece indossano le protezioni, si dicono preoccupati per la sua incolumità, ma lui si rifiuta di ascoltarli.
--

CRISI: Nel corso di una delle sue imprese, ha un incidente in cui rischia la vita. Venuto a saperlo, il padre del ragazzo si oppone al sogno del figlio, perché preoccupato per la sua incolumità.
--

REAZIONE & DESIDERIO: Il ragazzo, che vorrebbe continuare ad arrampicarsi, litiga violentemente con il padre, fino a minacciare di andarsene da casa.
---

OPPOSIZIONE & CONFLITTO: Si scopre che il padre ha una malattia terminale. Il ragazzo si scontra
--

con il desiderio di perseguire il proprio sogno, ma poi decide di rinunciare per non dare nuove preoccupazioni al padre e per aiutarlo negli ultimi mesi di vita. Il doloroso periodo della malattia fa ritrovare l'affetto tra Luca e i suoi genitori. Il padre comprende che questa drammatica esperienza familiare ha fatto crescere profondamente il figlio e, prima di morire, dà il suo consenso al fatto che lui riprenda ad arrampicare.

TRASFORMAZIONE: Dopo la morte del padre, il ragazzo torna con gli amici sulla montagna, ma esita ad arrampicare, finché, dopo un lungo momento di riflessione, decide di farlo, rinunciando ai filmati su TikTok e indossando le dovute protezioni. Una scelta che gli amici, finalmente rasserenati, accolgono con approvazione.

La trama era stata delineata inizialmente in maniera sommaria, senza particolare impegno ma, in seguito ai commenti e alle osservazioni dei compagni, l'atteggiamento del gruppo è cambiato, decidendo di riconsiderare la storia fin dal principio, soffermandosi stavolta sulle motivazioni di tutti i personaggi, inclusi quelli secondari; ciò ha reso il percorso interiore del protagonista più coerente e profondo e, a quel punto, la tappa della TRASFORMAZIONE è emersa in modo naturale e organico.

## II ESEMPIO.

Trama iniziale:

NORMALITÀ: Jak è un ragazzino che vive su un pianeta lontano, dove tutti sanno volare; ma lui non ne è capace.

CRISI: a scuola, Jak viene bullizzato per il suo handicap.

REAZIONE & DESIDERIO: Jak vorrebbe non essere più preso di mira dai bulli.

OPPOSIZIONE & CONFLITTO: vari scontri con i bulli, finché Jak non vince un biglietto che gli permette di trasferirsi su un altro pianeta. Jak lascia così il suo pianeta natale.

TRASFORMAZIONE: arriva sulla Terra, dove, grazie al fatto che è un alieno, la gente lo celebra come una star e Jak è finalmente felice.

Durante la presentazione con la classe, è emerso che quella di Jak è una *falsa TRASFORMAZIONE*: non è il protagonista a cambiare, ma l'ambiente intorno a lui (Jak si trasferisce addirittura su un altro pianeta!).

Il mancato sviluppo coerente dell'*Arco di trasformazione del personaggio* ha ripercussioni sui **valori etici e morali** veicolati dalla storia. Infatti, si finisce per indurre i lettori insoddisfatti della propria condizione a confidare in eventi fortuiti, come in una grossa vincita, in un successo improvviso o nell'incontro con il proprio "Principe/Principessa Azzurro/a". Ciò trasmette un messaggio superficiale e irrealistico, lontano dai veri percorsi di crescita interiore e di realizzazione personale.

Compreso ciò, è stato più semplice individuare il vero **handicap** del protagonista: egli nutre aspettative eccessive e, quando la realtà non corrisponde ai suoi sogni, la sua tentazione è di **fuggire** (su un altro pianeta!), **invece di mettersi in gioco per cambiare le cose**, imparando inoltre ad accettare i limiti e le imperfezioni dell'esistenza.

Alla fine della presentazione, il gruppo ha apportato un'aggiunta cruciale alla trama, incentrata sulla TRASFORMAZIONE del protagonista: *dopo un periodo trascorso sulla Terra, Jak si rende conto che, a poco a poco, i problemi che lo affliggevano sul suo pianeta d'origine cominciano a ripresentarsi. Comprende allora che "tutto l'universo è paese" e che non può continuare a fuggire, cambiando un'altra volta pianeta. Decide quindi di restare sul pianeta e di lavorare su di sé e sulle sue false aspettative, impegnandosi per rendere il nuovo mondo che lo ospita un luogo migliore.*

In definitiva, il gruppo sembra avere preso coscienza del fatto che la vera sfida della loro storia non è esterna, ma interiore: **cambiare sé stessi per cambiare il mondo.**

### III ESEMPIO.

Trama iniziale:

NORMALITÀ: la giovane Laika abita in una casa nel bosco insieme alla sua famiglia.
CRISI: una notte, viene svegliata da un rumore: è un grosso orso che fruga nella cassetta degli attrezzi del nonno lasciata fuori dalla rimessa. Incuriosita, la ragazza segue l'orso fino a una radura, dove, alle prime luci dell'alba, l'animale comincia a gemere e cade al suolo. Sotto gli occhi increduli di Laika, l'orso si trasforma in un essere umano: suo nonno!
REAZIONE & DESIDERIO: Laika scopre che i membri della sua famiglia sono afflitti da una maledizione che li porta a trasformarsi in orsi nelle notti di luna piena. Vorrebbe allora guarirli e, su un sito Internet, trova una pozione che potrebbe fare al caso suo...
OPPOSIZIONE & CONFLITTO: di nascosto, riesce a somministrarla a tutti i membri della sua famiglia.
TRASFORMAZIONE: grazie al suo intervento, i familiari di Laika si scoprono liberi dalla maledizione.

La prima cosa che la classe ha rilevato è che nella vicenda manca un vero e proprio CONFLITTO. Inoltre, anche qui, la ragazza non compie alcuna TRASFORMAZIONE.

Ancora una volta, il dibattito si è spostato sulle **implicazioni etiche e morali della storia**. Qualcuno ha espresso dispiacere per il fatto che, alla fine, i familiari di Laika perdessero il potere di trasformarsi in orsi-mannari. Ci si è quindi chiesti se non fosse possibile trovare un compromesso che permettesse alla famiglia di convivere pacificamente con gli umani, pur mantenendo la loro natura ibrida. Una ragazza ha infine manifestato un certo risentimento nei confronti di Laika: con quale diritto si è arrogata il compito di modificare la natura dei suoi cari? Il suo obiettivo era forse quello di "normalizzarli" a tutti i costi?

Si è osservato che il tema centrale che emerge dalla trama è il timore verso ciò che è "diverso" e il desiderio di omologazione: il comportamento di Laika, volto a "curare" i suoi familiari orsi-mannari, potrebbe essere interpretato come una metafora della difficoltà di accettare e integrare ciò che si discosta dalla norma, dalla convenzionalità. Questa riflessione ha colpito nel segno, gettando nuova luce sulle implicazioni profonde della narrazione e sulle dinamiche di

inclusione/esclusione presenti nella nostra società.

Individuati i significati di cui la trama è portatrice, è emersa una comprensione più chiara dell'**handicap interiore** di Laika: la natura ibrida dei suoi familiari orsi-mannari la fa sentire "diversa" dal resto della società, una condizione che la imbarazza e di cui si vergogna. Laika crede che, normalizzandoli e privandoli dei loro tratti anomali, non correrebbe più il rischio di essere a sua volta additata come "quella della famiglia stramba". La sua ossessione per la normalità nasce quindi da un profondo senso d'inadeguatezza e dal timore di essere emarginata a causa delle sue origini inconsuete.

Compreso l'**handicap interiore** di Laika, è stato facile rendere la trama più intrigante: *e se la capacità di trasformarsi in orsi-mannari si manifestasse nella famiglia durante la preadolescenza? Mentre Laika elabora i suoi piani per "normalizzare" i suoi cari, ecco che il potere si risveglia anche in lei. Una notte, la ragazza si trasforma e dedica le ore buie alla caccia e a una corsa selvaggia per la foresta, come un autentico orso. Al suo risveglio, la ragazza è atterrita... ma si rende anche conto di aver trovato l'esperienza straordinariamente esaltante! Ora Laika è combattuta: deve perseverare nei suoi propositi di normalizzazione o abbracciare la sua vera natura di orsa-mannara?*

Il gruppo non ha avuto il tempo di elaborare un finale condiviso, ma verso la conclusione si è fatta strada un'idea affascinante: *Laika potrebbe scegliere d'intraprendere studi di biologia, sfruttando il suo straordinario potere per ritrovare quel legame profondo con il regno animale, che gli esseri umani hanno perduto. Un percorso di accettazione del proprio io più autentico e di riconnessione con la natura.*

Come si intuirà, questi lavori di *brainstorming* hanno occupato parecchio tempo e sono stati possibili grazie al fatto che i gruppi della classe fossero pochi e che le altre trame abbiano richiesto meno discussione.

#### IV ESEMPIO.

L'ultimo caso è di un testo di un gruppo cui ho dovuto rispondere per iscritto. Quello seguente, è il testo originale che mi era stato inviato:

## UN INCUBO IN SVEZIA.

### NORMALITÀ:

LUCAS AVEVA 12 ANNI E DA QUALCHE ANNO SI ERA  
TRASFERITO IN SVEZIA A CASA DEL  
NONNI. UNA SERA PERO'...

### CRISI O OPPORTUNITÀ:

MENTRE DORMIVA SENTII' DEI RUMORI  
PROVENIRE DALLA CANTINA SI ALZÒ E INIZIÒ  
A CHIAMARE I NONNI, MA NESSUNA RISPOSTA...

### REAZIONE, DESIDERIO:

COSÌ SI MUNÌ DI  
TORCIA PER FARE LUCE E UNA  
LAMPADA PER DIFENDERSI...

### OPPOSIZIONE CONFLITTO:

MENTRE SCENDEVA, LA LUCE SI SPENSE  
E LA PORTA SI CHIUSE DI SCATTO

### TRASFORMAZIONE:

LUCAS SI SVEGLIÒ, E SCOPRI' CHE  
ERA IN COMA FARMACOLOGICO.  
E I NONNI ERANO MORTI ALLA SUA  
NASCITA

A seguire, la mia risposta:

Cari Arianna, Enrique, Livio e Ryan,  
complimenti per il vostro lavoro! Devo ammettere che il finale della storia mi ha  
provocato un piccolo tuffo al cuore: non mi aspettavo il colpo di scena del coma e,  
soprattutto, della morte dei nonni...

Considerando l'assenza di salti temporali tra le varie fasi della trama, mi sembra che la  
vostra storia si presti particolarmente bene per un racconto breve. Lo SCHEMA che  
avete seguito, in effetti, si adatta in modo eccellente sia alle storie brevi sia a quelle più  
lunghe.

Avete interpretato correttamente tutte le tappe, ma quella della TRASFORMAZIONE  
potrebbe essere perfezionata.

Come vi dicevo in classe, il cambiamento deve riguardare il protagonista e deve essere di natura INTERIORE: al termine della storia, Lucas dovrebbe dimostrare di avere preso consapevolezza di qualcosa su cui inizialmente si sbagliava, o di essere riuscito a superare un trauma o un senso di mancanza che lo faceva soffrire.

Il colpo di scena della morte dei nonni nella vostra storia funziona bene, ma sarebbe più toccante se aveste inserito nella sezione della NORMALITÀ alcuni dettagli che mostrassero l'affetto tra Lucas e i nonni.

Vi propongo inoltre la seguente modifica: quando Lucas scende in cantina, la luce si spegne e si ritrova in una situazione molto pericolosa, rischiando addirittura la vita se non venisse soccorso. Per esempio, potrebbe cadere dalle scale, ritrovandosi sul pavimento della cantina con una gamba rotta, senza poter chiamare aiuto perché la pesante porta si è chiusa e nessuno lo sente. A Lucas comincia a girare la testa e l'ultima cosa che vede, prima di perdere i sensi, è un fascio di luce: sono i nonni con una torcia! Quando Lucas riprende conoscenza in ospedale, i genitori gli dicono che è rimasto in coma per qualche giorno, a causa della caduta dalle scale della cantina.

«Sei stato in gamba!» gli dicono. «Prima di perdere i sensi, sei riuscito a risalire da solo le scale e ad aprire la porta della cantina, così ti abbiamo trovato!»

«No», ribatte lui. «Sono stati i nonni a salvarmi...»

«Mi spiace, Lucas», risponde la madre commossa, «ma devi aver sognato. I nonni purtroppo sono morti qualche mese fa...»

Come avrete intuito da questo finale, Lucas e i lettori possono credere che abbia sognato tutto... Oppure che i nonni, tornati come spiriti benevoli, abbiano aiutato il nipote in quel momento di difficoltà.

In quest'ultimo caso, la TRASFORMAZIONE potrebbe consistere nel fatto che Lucas era rimasto traumatizzato dalla morte improvvisa dei nonni, senza poter nemmeno dire loro addio (forse sono stati vittime di un incidente d'auto?); ma adesso si sente sereno, perché è come se li avesse potuti rivedere ancora una volta e sa che continuano a vegliare su di lui.

Che ne dite, vi sembra che potrebbe funzionare?

Grazie ancora e buona estate!

Giovanni Del Ponte

### “WITH A LITTLE HELP...”

Se il laboratorio si sviluppa per più di 2 incontri, per mostrare che lo SCHEMA funziona e come procedere, fornisco alla classe un **piccolo aiuto**, raccontando un mio esempio di trama che ho elaborato appositamente e che riporto a seguire.

**Nel caso gli incontri siano invece solo 2, sarà l'insegnante a decidere se leggerlo o meno in mia assenza.** NON È ESSENZIALE, perché ascoltarlo per gli studenti **potrebbe non costituire sempre un vantaggio...**

Da un lato, comprendere meglio lo SCHEMA, prima di iniziare, potrebbe aiutarli a organizzare il

lavoro in modo più corretto; dall'altro, c'è il rischio che poi si attengano troppo fedelmente alla mia interpretazione. Poiché ci occupiamo di qualcosa di astratto, come l'arte e la creatività, va considerato che io stesso applico lo SCHEMA in base alla **mia visione soggettiva della realtà**, che potrebbe non coincidere con quella di tutti gli studenti, che devono sentirsi liberi di sperimentare e di sviluppare la propria personale espressione creativa.

In tal senso, potrebbe forse essere più utile leggere la mia trama *dopo la fine del laboratorio*. Ma mi rimetto alla decisione dell'insegnante.

Si noterà che in alcuni passaggi sono stato **fin troppo dettagliato**, perché volevo mostrare alle classi il livello di complessità e la coerenza che dovrebbero avere anche i loro personaggi; perciò, se fosse letta ad alta voce, la mia trama durerebbe ben più di 120 secondi... *La prima stesura della loro trama potrà dunque essere altrettanto lunga* (affinché le motivazioni dei personaggi siano innanzitutto chiare a loro stessi), ma **la sintesi finale** dovrà invece stare entro i **120 secondi** o poco più.

**ATTENZIONE:** *la trama che riporto a seguire contiene indicazioni destinate esclusivamente agli insegnanti. Per leggerla alla classe, sarebbe perciò meglio utilizzare il file apposito, denominato "Il Metodo in pratica - PER LA CLASSE".*

#### UN MIO ESEMPIO DI TRAMA BASATA SULLO SCHEMA.

##### **NORMALITÀ** (situazione iniziale)

*La o il protagonista si trova in una situazione iniziale che per lei (o per lui) rappresenta la normalità. Spesso si sente apparentemente appagata/o, ma, sotto sotto, qualcosa incrina la sua tranquillità.*

- **Mila**, giocatrice di pallavolo, è considerata da anni l'elemento di punta della squadra delle Pantere. Ama il suo sport e lo pratica con entusiasmo, sebbene sia un po' preoccupata dal fatto di essere ormai più grande della maggior parte delle compagne e di non essere quindi più scattante e agile come un tempo. Ma pensa di poter compensare a questi handicap con l'esperienza.

##### **CRISI** (o opportunità?)

[NOTA PER INSEGNANTI: Alla CRISI, ho aggiunto *o opportunità?*, assente in schemi simili disponibili online. È un concetto cui tengo molto: penso che per gli e le alunne\* sia importante considerare anche possibili *opportunità*, in un periodo della vita in cui le crisi tendono a sembrare sempre catastrofiche e definitive. Con loro, cito il detto: "Si chiude una porta e si apre un portone". Alcuni lo conoscono, altri no, ma in ogni caso offre spunti di riflessione e di divertimento, il che non guasta mai!]

*Un imprevisto sconvolge la normalità del o della protagonista.*

- **L'anziano allenatore**, al quale Mila è tanto affezionata, si congeda dalla squadra per dedicarsi al ruolo di nonno: lo sostituisce un giovane team manager, che segue metodi di allenamento più recenti e aggressivi. Il nuovo team manager lascia sempre più spesso Mila in panchina.

*La CRISI, dapprima, sconvolge in negativo la vita del o della protagonista che però, solo alla fine della storia, sarà in grado di valutarne gli effetti in prospettiva: spesso scoprirà che lo sconvolgimento iniziale ha in realtà offerto l'OPPORTUNITÀ per scoprire la propria natura più autentica e ciò di cui aveva davvero bisogno, senza esserne consapevole.*

## REAZIONE & DESIDERIO

*La protagonista reagisce alla CRISI e cerca di ottenere qualcosa.*

- Mila si sente frustrata dal fatto di essere lasciata spesso in panchina e comincia a perdere fiducia in sé stessa... Un giorno, una ragazzina agile come un'anguilla s'intrufola da un'angusta finestrella per rubare negli spogliatoi, ma viene scoperta e rischia di essere denunciata. Si chiama **Titti** ed è una minorenni di una casa famiglia poco distante dal palazzetto dello sport. I suoi educatori pregano la squadra di non sporgere denuncia e invitano le atlete ad andare a conoscere meglio le ragazze della casa e le loro difficili situazioni familiari; fra l'altro, hanno anch'esse una squadra di volley non professionistica.
- Mila accetta e, in compagnia di **Bea**, la sua amica del cuore, va alla casa famiglia. Lì assistono alla partita che le ragazze giocano in un rudimentale campo da pallavolo. Fra le giocatrici, è proprio Titti a spiccare e Mila si rende conto che, se la vita fosse stata più favorevole con la ragazzina, forse ora sarebbe anche lei una campionessa. Gli educatori presentano Mila alle giovanissime giocatrici che la accolgono festose, tutte tranne Titti, che, imbronciata, se ne sta in disparte. Le ragazzine, che si sono chiamate le **DevilAngels**, chiedono a Mila di giocare con loro e di dare qualche dritta per migliorarsi e lei accetta; la sera si rassegnano a lasciarla andare, in cambio della promessa che tornerà ancora a trovarle.
- Rientrando al palazzetto dello sport per l'allenamento, Bea nota che l'amica ha riacquisito fiducia in sé e la sprona ad affrontare direttamente il nuovo team manager delle Pantere: se lei sente di poter dare ancora molto alla squadra, dovrà convincerlo a farla giocare!

## OPPOSIZIONE & CONFLITTO

*Qualcosa o qualcuno si oppone al desiderio della protagonista e la ostacola, portandola a dover lottare per ottenere ciò che desidera.*

*L'opposizione al desiderio del protagonista è ciò che crea la storia. Se il protagonista ottenesse quanto desidera senza dover affrontare delle avversità, non avremmo una storia in senso classico; se, nel momento in cui si presenta l'opposizione, rinunciassero al desiderio come se nulla fosse, evitando il conflitto, significherebbe che quella cosa non gli importava davvero. Sebbene lo farà soffrire, il personaggio dovrà trovare il coraggio di reagire – anche se in modo fallimentare.*

- Il team manager ammette che lei è molto brava, ma le rivela di avere notato i suoi problemi con il ginocchio e che, perciò, preferisce fare giocare atlete più giovani. Mila reagisce male: lo accusa di avercela con lei e se ne va sbattendo la porta e abbandonando la squadra. Quando però la rabbia si placa, si sente sprofondare in un pozzo di disperazione, senza speranza di rivedere la luce.
- Bea vorrebbe fare qualcosa per aiutare l'amica e le propone di tornare a trovare le DevilAngels. Le ragazzine l'accolgono con ancora più calore della volta precedente. Per quanto ancora triste e depressa, Mila si sente impressionata dal loro affetto e, benché di malavoglia, si fa convincere ad allenarle, in vista di un'imminente partita (ma Titti si ostina a non voler partecipare, senza dare spiegazioni). Arriva il giorno del match, che si conclude con la vittoria delle DevilAngels. L'esito positivo delle sue strategie di gioco e l'affetto delle ragazze, fanno sentire Mila sempre più coinvolta e sempre meno triste per il fatto di non poter più giocare. Prosegue perciò la sua attività di volontariato come allenatrice delle DevilAngels.
- Un giorno, la ex squadra di Mila annuncia che si scontrerà, per beneficenza, con le vincitrici nel campionato delle dilettanti e, guarda un po', saranno proprio le DevilAngels! Mila sa che le ragazzine non hanno alcuna speranza contro una squadra di serie A, ma decide di andare a chiedere aiuto al suo vecchio allenatore, che accetta volentieri di darle una mano per qualche tempo. Tuttavia, le cose potrebbero andare ancora meglio, se lei riuscisse a convincere Titti a entrare in squadra...
- Quando Mila va a parlarle, Titti le urla finalmente in faccia il motivo della propria ostilità: non accetterà mai di farsi allenare da lei, una viziata di famiglia benestante, a cui non è mai mancato nulla. Mila ribatte che in questo modo ci andranno di mezzo anche le sue compagne e, a quanto le risulta, loro non hanno di certo avuto una vita più privilegiata della sua... Ma Titti le volta le spalle, piantandola in asso.
- A quel punto Mila prende una solenne decisione: chiede all'anziano allenatore di assumere lui, momentaneamente, le redini della squadra, mentre lei tornerà in campo come capitana delle DevilAngels!
- Il giorno della partita, le squadre entrano in campo. Mila e il team manager delle Pantere si scambiano un intenso sguardo (non si erano più rivisti da quando lei se n'era andata sbattendo la porta); poi la partita ha inizio.
- Nonostante l'impegno di Mila, che segna alcuni dei punti migliori della sua carriera, le Pantere si trovano sempre in leggero vantaggio... Ad assistere al match c'è anche Bea, che avvista Titti fra il pubblico degli spalti. La raggiunge e le grida (per sovrastare il clamore del tifo): «Vuoi sapere cosa mi ha detto Mila? Mi ha detto che hai proprio ragione: lei dalla vita ha avuto molto più di te, però – sai cosa? – non le è mai stato donato un talento come il tuo!... Be', io credo che, se adesso deciderai di sprecarlo, non sarà colpa di Mila o di altri: potrai prendertela solo con te stessa!» Bea si allontana, lasciando Titti sempre più corrucciata.

*Come si vede, nella vicenda di Mila sono addirittura due i personaggi che si oppongono ai suoi desideri: prima, il nuovo team manager; poi, è la giovanissima Titti a rifiutare la sua richiesta di rientrare in squadra.*

## TRASFORMAZIONE (e nuova consapevolezza)

*Nel corso della vicenda, abbiamo assistito a un mutamento lento ma costante, da parte della protagonista: la sua visione del mondo è stata messa in discussione e lei si è sempre adattata alle novità. Idealmente, ha compiuto un arco di trasformazione che ne ha coinvolto l'interiorità e le relazioni, che la condurrà a concludere nel finale il suo percorso di trasformazione in una persona più consapevole di ciò di cui aveva realmente bisogno.*

- Mila decide di dar fondo a tutte le sue risorse, nonostante il fatto che l'anziano allenatore la metta in guardia dallo sforzare troppo il suo ginocchio. Grazie a lei, le DevilAngels riescono finalmente ad andare in vantaggio, quando, nel tentativo d'intercettare una palla impossibile, il ginocchio le cede all'improvviso e lei cade stringendoselo al petto, in preda a un dolore lancinante. L'anziano allenatore chiede una sospensione: il medico esamina il ginocchio e scuote la testa. Nonostante le proteste di Mila, che vorrebbe continuare a giocare, l'anziano allenatore è costretto a sostituirla.
- Senza più Mila in campo, le Pantere recuperano rapidamente e tornano in vantaggio. La ragazza assiste impotente dalla barella a bordo campo e capisce che ormai non c'è più speranza per le DevilAngels...
- Quando l'ultimo set sta per iniziare, ecco un nuovo colpo di scena: Titti si presenta davanti a Mila indossando la divisa della squadra e la fissa intensamente. Sopraggiunge l'anziano allenatore, che sbotta: «Titti! Che ci fai, tu qui?»  
La ragazzina si limita a fissare Mila, come in attesa di una sua risposta.  
Le compagne di squadra fanno capannello intorno a loro, trattenendo il fiato.  
«Gioca», ribatte infine Mila.  
Le compagne applaudono e anche Bea gioisce dagli spalti!
- Grazie a Titti, le DevilAngels fanno una bella rimonta e, per quanto alla fine non riescano a sconfiggere le avversarie, il pubblico le osanna come se avessero vinto loro e le compagne sollevano di peso Titti e Mila per festeggiarle.  
Inaspettatamente, il team manager delle Pantere si avvicina a Titti: «Entra nella mia squadra», le propone, «Ti farò giocare in serie A».  
Lei si volta verso Mila e le compagne: «Ho già una squadra», risponde, «e ci arriveremo anche noi in serie A».
- Il team manager stringe la mano all'anziano allenatore: «Le faccio i miei complimenti, con queste ragazze ha fatto un lavoro incredibile...»  
«Io sono giunto a lavoro già avviato» ribatte lui. «La maggior parte del merito va a Mila.»  
Sorpreso, il team manager si rivolge allora alla ragazza, ancora stesa in barella: «Sono contento per te, Mila. Ti attende un grande futuro!»  
E stringe la mano anche a lei.
- Nell'epilogo, è passato del tempo. Mila ormai è team manager ufficiale delle DevilAngels, diventata squadra professionistica. È una giornata di sole e lei e Bea osservano allenarsi le giovani giocatrici. Titti è quella che spicca fra tutte.
- Mila confida all'amica di avere capito una cosa: quando giocava in campo, credeva di essere

felice, ma non si è mai sentita così appagata come da quando è diventata team manager... Ed è anche convinta che Titti abbia avuto ragione: un giorno, in serie A, ci arriveranno davvero.

– FINE –

### ALCUNE CONSIDERAZIONI SULLA MIA TRAMA.

Come accade spesso nei racconti con più personaggi principali, a effettuare la **TRASFORMAZIONE** non è stata soltanto la protagonista: la piccola **Titti** (che, per un'ampia parte della vicenda, ha svolto addirittura il ruolo dell'oppositrice/antagonista) ne ha compiuta una paragonabile a quella di Mila.

Il team manager delle Pantere è l'**ANTAGONISTA principale** (se la storia fosse sviluppata, su carta o sullo schermo, avrebbe un ruolo di primo piano in tutta la partita finale, duellando in strategia con l'anziano allenatore), ma nel finale dimostra di non essere in realtà una brutta persona. Quella del team manager **non è però una TRASFORMAZIONE**: semplicemente, gli eventi non gli avevano ancora concesso di mostrare la sua vera natura. Ciò evidenzia inoltre come l'antagonista delle storie (che spesso viene banalmente definito "il cattivo") svolga, per certi versi, un ruolo **utile**, perché è grazie a lui che il protagonista trova l'impulso di mettersi in gioco, attuando la TRASFORMAZIONE di cui necessitava e che, forse, senza un'OPPOSIZIONE, non avrebbe mai compiuto (classici esempi sono personaggi come il professor Piton di *Harry Potter* o Darth Fener di *Star Wars*: all'apparenza, entrambi si presentano come figure sinistre, ma, col proseguire della vicenda, scopriamo che in realtà operano per il Bene).

**Risultato finale della storia: un mondo e un personaggio mutati** (tale trasformazione deve sempre avvenire, perché è metafora della vita, caratterizzata appunto da un continuo divenire). **Se il cambiamento fosse in negativo**, assisteremmo a un arco di trasformazione ugualmente valido, ma **tragico**, del protagonista.

Come vediamo anche nella nostra storia, **non è molto importante che il protagonista alla fine vinca, perda o pareggi** (sebbene sia spesso il vincitore morale): ciò che conta, è che **Mila sia cambiata** e che **abbia indotto un cambiamento** anche nel mondo che le sta attorno; perlomeno, quello in cui vive quotidianamente. **Una storia sarà efficace se avrà lasciato un'impronta sui personaggi e sull'ambiente in cui si svolge**: del resto, anche nella realtà il mondo e le persone cambiano, se vengono travolti da qualcosa d'importante...

## IN CONCLUSIONE... Lettera alle e agli insegnanti.

Care e cari insegnanti,

Concludo questo manuale con la speranza di avervi fornito uno strumento utile per stimolare la creatività e la riflessione nelle vostre studentesse e nei vostri studenti. Come avete visto, il metodo che vi ho presentato si distingue dai laboratori di scrittura tradizionali per un aspetto fondamentale: **non richiede agli alunni di produrre un testo scritto**, ma li invita a **concentrarsi sull'elaborazione di una trama**.

Credo che tale approccio, basato su di uno SCHEMA in 5 tappe, offra diversi vantaggi. Innanzitutto, **libera gli studenti dall'ansia della pagina bianca** e dalle preoccupazioni legate alla composizione di un testo, permettendo loro di focalizzarsi interamente sulla **struttura narrativa** e sullo **sviluppo dei personaggi**. Inoltre, lavorare sulla trama **stimola il pensiero critico e la capacità di analisi**, competenze preziose ben oltre l'ambito letterario.

Certo, come ogni strumento, lo SCHEMA richiede **pratica e sperimentazione**; i ragazzi dovranno essere accompagnati nel percorso, fornendo loro feedback costruttivi e incoraggiandoli a migliorarsi passo dopo passo. L'errore farà parte del processo creativo e scoprirete insieme che anche le trame apparentemente meno riuscite possono celare spunti interessanti per discussioni in classe.

Interagendo con i compagni e beneficiando del vostro sostegno, gli studenti affineranno la **capacità di valutare** pregi e difetti dei propri racconti, svilupperanno **una maggiore consapevolezza di sé e del mondo che li circonda**. Nel tempo, dovrete vedere **progressi sia nella loro capacità di costruire trame sia nella scrittura di temi e di altri testi in italiano**.

A voi insegnanti auguro di trovare in questo metodo uno strumento efficace per coinvolgere gli studenti in un'esperienza formativa stimolante e arricchente. Che possa essere per tutti voi un viaggio entusiasmante nel mondo delle storie e della creatività.

Buon lavoro e buone storie a tutt\*!



## CHI SONO?



Mi chiamo Giovanni Del Ponte e sono uno scrittore di libri per ragazzi, i cui lavori hanno vinto diversi premi e sono stati pubblicati in 11 Paesi.

Appassionato di fumetti e di cinema, dai 14 ai 30 anni mi sono cimentato nella regia per il cinema indipendente realizzando vari corto e mediometraggi, tra i quali *Futuro remoto*, commedia fantascientifica in omaggio al disney italiano Romano Scarpa e alle sue storie di Topolino.

Scrivo principalmente per suscitare nel lettore le intense emozioni che da ragazzo provai io per certi film, fumetti.

Fino a oggi ho pubblicato sei libri della serie [“Gli Invisibili”](#) (De Agostini Editore), il thriller fantascientifico a tema ecologista [Acqua tagliente](#) (2008, De Agostini Editore) e il racconto [La leggenda della masca Ciattalina](#) nella raccolta “Tantestorie sul fiume” (2007, Ega Editore).

Dal luglio 2021 conduco su *Radio Dreamland* un programma sulla narrazione, [Animali Narranti](#): nella Puntata Zero espongo la mia visione del *perché esistono le storie e perché non possiamo farne a meno*. La quinta puntata è dedicata ai miei **laboratori scolastici di narrazione**: racconto il mio metodo e la filosofia che vi sta dietro.

Sono socio fondatore della [ICWA](#) (Italian Children’s Writers Association).

## CONTATTI

Cell.: 333 4589576

E-mail:

[giovannidelponte@gmail.com](mailto:giovannidelponte@gmail.com)

Il sito [www.giovannidelponte.com](http://www.giovannidelponte.com)

*Sul sito Internet approfondisco i temi affrontati nei libri, parlo delle ragioni e delle fonti d’ispirazione all’origine dei miei romanzi; presento i miei libri, fumetti e film preferiti; offro consigli ad aspiranti scrittori. È inoltre possibile scaricare gratuitamente i primi tre capitoli di ogni romanzo, oltre a un capitolo audio e ad alcuni racconti. Sulla home-page del sito c’è anche una sezione appositamente dedicata a “insegnanti e bibliotecari” e un’altra a “Laboratori e corsi”.*

*Il Gruppo FB dei miei corsi di scrittura, con consigli, link utili*

*ecc.: <https://www.facebook.com/groups/472688162831519>*