

Indice

p.	9	Prefazione di Bruno Mastroianni
	13	Presentazione di Mariano Diotto
	17	Introduzione
	19	Capitolo 1
		<i>Il valore antropologico della narrazione</i>
	1.1.	L'essere umano, le parole e il linguaggio, 19
	1.2.	Il senso delle parole nella memoria, 25
	1.3.	Le principali caratteristiche della parola narrata, 30
	1.4.	La narrazione come incontro, 36
	47	Capitolo 2
		<i>Il valore pedagogico della narrazione</i>
	2.1.	Dagli archetipi ai modelli narrativi, 47
	2.2.	Educare con le storie, 58
	67	Capitolo 3
		<i>Il caso studio dei Lunedì narrativi</i>
	3.1.	Il progetto di ricerca C.E.L.E.S.T.E., 67
	3.2.	Analisi dei giochi narrativi, 74

	3.3. Progettazione di un gioco educativo-didattico, 89
	3.4. Elementi base di <i>game design</i> per la costruzione del gioco, 91
p.	95 Capitolo 4
	<i>Strumenti per una pedagogia narrativa</i>
	4.1. Creare un gioco sulla “consapevolezza di sé”, 102
	4.2. Griglia dei punteggi, 103
	4.3. Scrivere un'autobiografia: indicazioni pratiche, 107
	4.4. Il bisogno di raccontarsi, 116
	121 Conclusione
	123 Postfazione di Anna Zuccaro
	125 Bibliografia
	131 Ringraziamenti