

Indice

- p. 9 Prefazione di Bruno Mastroianni
13 Presentazione di Mariano Diotto
17 Introduzione
- 19 Capitolo 1
Il valore antropologico della narrazione
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
Il valore pedagogico della narrazione
2.1. Dagli archetipi ai modelli narrativi, 47
2.2. Educare con le storie, 58
- 67 Capitolo 3
Il caso studio dei Lunedì narrativi
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 *game design* per la costruzione del gioco, 91
- p. 95 Capitolo 4
 - Strumenti per una pedagogia narrativa*
 - 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