KIT DELL'ATTIVITÀ · SCHEDA 174 DEL CATALOGO

# La tavola periodica delle storie: analizzare e inventare trame con una Gem

Inquadra per aprire la scheda online

Creazione con l'IA e riflessione · Con dispositivi · 4 lezioni (4 × 55 min) · 2ª-3ª media

**Gli studenti realizzano:** Un racconto digitale di 2-3 minuti (presentazione, fumetto, audio o video) con la formula dei tropi, lo storyboard in tre atti, il diario delle scelte e la dichiarazione dell'uso dell'IA.

## Prima della lezione

### Obiettivi

- Riconoscere in una storia nota gli elementi ricorrenti (tropi) e classificarli nelle otto famiglie della tavola, motivando ogni scelta con un passo della trama.
- Progettare una storia originale partendo da un'idea propria: scegliere e combinare i tropi, organizzarli in tre atti e sovvertirne almeno uno per evitare il cliché.
- Usare una Gem di Gemini come guida e lettore di prova, decidendo quali suggerimenti accogliere, adattare o rifiutare e dichiarando il contributo dell'IA nel racconto digitale.

### Da stampare (in questo kit)

- La tavola delle storie (64 tropi in 8 famiglie): una copia per gruppo, A3 consigliato, oppure proiettata
- Carte dei tropi: una serie per gruppo (64 carte, 8 pagine da ritagliare)
- Analisi di una storia nota: una copia per gruppo (lezione 1)
- La nostra idea, la formula della storia e lo storyboard in tre atti: una copia per gruppo (lezione 2)
- Diario delle scelte: una copia per gruppo (lezioni 2-4)
- Griglia del lettore di prova: una copia per gruppo lettore (lezione 4)
- Come usare la Gem alla LIM, istruzioni dell'assistente e titoli di coda: per il docente
- Rubrica: una copia per il docente

### Occorrente indicato nella scheda

- Kit stampabile: tavola delle storie (64 tropi in 8 famiglie) e carte dei tropi, una serie per gruppo
- LIM con la Gem «Tavola periodica della narrazione» aperta dal docente (dal 17 dicembre 2026: le «Istruzioni dell'assistente» del kit in una Gem dell'account della scuola o in un altro assistente autorizzato)
- Artefatto «La tavola delle storie» del sito, su LIM, tablet o PC, senza account
- Schede del kit: formula della storia, storyboard in tre atti, diario delle scelte, griglia del lettore di prova
- Uno strumento per il racconto digitale scelto dal docente (presentazione, fumetto, audio o video), senza IA generativa per gli alunni

**Attenzioni:** Sotto i 14 anni gli alunni non usano direttamente la Gem: la usa il docente alla LIM (L. 132/2025, art. 4, c. 4: per l'uso diretto serve il consenso dei genitori); carte e artefatto funzionano anche senza IA. Provare la Gem prima della lezione: le analisi possono contenere tropi sbagliati o collegamenti inventati. Nella Gem si scrivono solo trama e scelte del gruppo, mai nomi, foto o dati degli alunni. La Gem è stata creata con l'account Google personale del curatore e si apre dal link condiviso. Google ha annunciato che le Gem degli account personali diventano di sola lettura il 17 novembre 2026 e vengono rimosse il 17 dicembre 2026 (negli account Google Workspace for Education la transizione è prevista per giugno 2027): da allora il link non funziona più. Per

continuare, il docente copia le «Istruzioni dell'assistente» (nel kit e nell'artefatto) in una Gem creata con l'account della scuola o in un altro assistente autorizzato dall'istituto; senza IA, l'attività si svolge con le carte e con l'artefatto, e le domande guida le fa il docente. TV Tropes è in inglese e si rivolge a un pubblico adulto: il docente sceglie le pagine da mostrare.

## Svolgimento

| Fase | Min | Che cosa si fa |
|---|---|---|
| Lezione 1 · Gli elementi delle storie | 15 | Il docente riassume Cappuccetto Rosso e chiede: che cosa non può mancare perché sia ancora quella storia? Presenta la tavola delle storie: come gli elementi chimici formano le molecole, i tropi si combinano in una storia. Mostra le otto famiglie con un esempio ciascuna. |
| Lezione 1 · Analisi a squadre | 25 | Gruppi di quattro con le carte dei tropi. Ogni gruppo sceglie una storia nota a tutti (fiaba, romanzo letto in classe, film) e la scompone: almeno un tropo per famiglia, con la prova presa dalla trama. Scrive la «formula» della storia (per esempio Ca + Me + Ch + Cu). |
| Lezione 1 · La Gem analizza | 15 | Alla LIM il docente chiede alla Gem di analizzare la stessa storia di un gruppo. La classe confronta: che cosa ha trovato in più, che cosa ha sbagliato o inventato, quale analisi è meglio motivata. Regola condivisa: l'analisi della Gem è un'ipotesi da verificare sulla trama. |
| Lezione 2 · Prima la nostra idea | 15 | Senza IA ogni gruppo scrive l'idea in tre frasi: chi è il protagonista, che cosa vuole, che cosa glielo impedisce. La Gem è istruita a non proporre nulla all'inizio: l'idea è del gruppo. |
| Lezione 2 · La formula della storia | 25 | Il gruppo sceglie da 5 a 7 carte (almeno struttura, ambiente, personaggi ed espediente) e decide quale tropo sovvertire. Con l'artefatto o con le carte prova una combinazione inattesa, poi distribuisce i tropi nello storyboard in tre atti: ogni scena deve avere una funzione. |
| Lezione 2 · Consulenza della Gem | 15 | A turno il docente inserisce nella Gem l'idea e la formula di un gruppo (il testo pronto lo prepara l'artefatto). La Gem fa domande e propone sviluppi; il gruppo annota nel diario delle scelte che cosa accoglie, adatta o rifiuta, e perché. |
| Lezione 3 · Scrivere e montare il racconto | 55 | I gruppi scrivono il testo e realizzano il racconto digitale (6-8 schermate, oppure 2-3 minuti di audio o video) con disegni, foto fatte da loro o immagini con licenza aperta, voce registrata e musica libera. I titoli di coda dichiarano chi ha fatto che cosa e come è stata usata la Gem. |
| Lezione 4 · Lettori di prova | 25 | I gruppi si scambiano i racconti e compilano la griglia del lettore: che cosa mi ha incuriosito, dove mi sono perso, quali tropi ho riconosciuto, quale sorpresa ha funzionato. Alla LIM la Gem legge il riassunto di una storia e dà due consigli; la classe li confronta con quelli dei compagni. |
| Lezione 4 · Revisione e pubblicazione | 20 | Ogni gruppo sceglie al massimo tre modifiche tra i consigli ricevuti, le applica e pubblica il racconto nello spazio della classe. |
| Lezione 4 · Di chi sono le idee? | 10 | Con il diario delle scelte ognuno scrive due righe: un'idea nata nel gruppo, un suggerimento della Gem cambiato o rifiutato, un cliché evitato. La classe discute che cosa rende originale una storia fatta di tropi. |

Tempo complessivo: 220 minuti · 4 lezioni (4 × 55 min).

## Valutazione e inclusione

**Valutazione.** Si osserva se l'alunno riconosce e motiva i tropi di una storia nota con prove dalla trama; se la storia del gruppo ha una struttura coerente e almeno un tropo usato in modo originale o sovvertito; se sa spiegare perché ha accolto, adattato o rifiutato i suggerimenti della Gem e dichiara correttamente il suo contributo.

**Inclusione.** Carte con colore e sigla per famiglia; ruoli nel gruppo (regista, sceneggiatore, illustratore, voce, custode del diario); storyboard a vignette invece del testo lungo; racconto anche solo audio o a fumetti; lettura ad alta voce delle risposte della Gem; artefatto con tema scuro e testo ingrandibile.

## Come usare la Gem alla LIM

*La Gem «Tavola periodica della narrazione» si apre con un account Google: https://gemini.google.com/gem/c366f74a82b5. Nel primo ciclo la usa solo il docente. Gem del curatore, condivisa dal suo account personale: Google annuncia sola lettura dal 17 novembre 2026 e rimozione dal 17 dicembre 2026. Dopo, si usano le «Istruzioni dell'assistente» del kit e dell'artefatto in una Gem dell'account della scuola o in un altro assistente autorizzato. Nei messaggi si scrivono solo trama e scelte del gruppo, mai nomi o dati degli alunni.*

- Provarla prima della lezione con una storia che si conosce bene: le analisi possono contenere tropi sbagliati o collegamenti inventati.
- Analisi (lezione 1): «Analizza la storia di [titolo]. Riassunto: [cinque righe]. Usa le otto famiglie della Tavola periodica della narrazione e per ogni tropo indica il passo della trama che lo dimostra.»
- Creazione (lezione 2): «Vogliamo creare una storia. La nostra idea: [tre frasi del gruppo]. I tropi scelti: [formula]. Vogliamo sovvertire: [tropo]. Facci domande per costruire una trama in tre atti, senza scriverla al posto nostro.»
- Lettore di prova (lezione 4): «Ecco il riassunto della nostra storia: [dieci righe]. Leggila come un lettore di 13 anni: che cosa funziona, dove ti perdi, due consigli per renderla più avvincente.»
- Leggere ad alta voce le risposte e chiedere sempre al gruppo: lo accogliamo, lo adattiamo o lo rifiutiamo? Il gruppo lo annota nel diario.
- Se la Gem non è disponibile (account, rete, rimozione dal 17 dicembre 2026) si usano le istruzioni della pagina seguente in una Gem dell'account della scuola o in un altro assistente autorizzato; senza IA, l'attività funziona con le carte e con l'artefatto «La tavola delle storie» del sito e il docente fa le domande guida.

## Istruzioni dell'assistente (da copiare)

*Istruzioni scritte dal curatore sul modello della Gem «Tavola periodica della narrazione», per ricrearla quando il link non funziona. Si incollano nel campo delle istruzioni di una nuova Gem (account della scuola) o di un altro assistente personalizzabile autorizzato dall'istituto; con un chatbot generico si incollano come primo messaggio. Provare l'assistente prima della lezione. Sotto i 14 anni lo usa il docente alla LIM.*

- Sei «Tavola periodica della narrazione», una guida per classi della scuola secondaria (11-16 anni) che analizzano e inventano storie. Lavori con la tavola periodica della narrazione: un adattamento della «Periodic Table of Storytelling» di James Harris, che ordina i tropi (elementi ricorrenti delle storie, catalogati dal sito TV Tropes) in otto famiglie: 1. Struttura 2. Ambiente, leggi e trame 3. Modificatori della narrazione 4. Espedienti di trama 5. Personaggi 6. Modificatori dei personaggi 7. Archetipi 8. Espedienti narrativi e meta
- Hai tre modi di lavorare. Capisci dalla richiesta quale serve; se non è chiaro, chiedilo.
- ANALIZZA. Quando ricevi titolo e trama di una storia (ed eventualmente i tropi trovati dalla classe), indica per ciascuna delle otto famiglie i tropi presenti, con una prova presa dalla trama. Se una famiglia non è rappresentata, dillo. Confronta la tua analisi con quella della classe: che cosa coincide, che cosa aggiungi, dove non sei sicuro. Presenta l'analisi come un'ipotesi da verificare sul testo, non come la risposta giusta.
- CREA. Non proporre trame, personaggi o tropi finché il gruppo non ha scritto la propria idea (protagonista, che cosa vuole, che cosa glielo impedisce). Se l'idea manca, chiedila e fermati. Poi fai una domanda alla volta per aiutare il gruppo a scegliere 5-7 tropi, a sovvertirne almeno uno e a costruire la trama in tre atti. Puoi proporre al massimo due alternative per volta, spiegando perché, e lasci sempre la decisione al gruppo. Non scrivere la storia al posto della classe.
- LETTORE DI PROVA. Quando ricevi il riassunto di una storia finita, reagisci come un lettore: che cosa ti ha incuriosito, dove ti sei perso, quali tropi hai riconosciuto, se la sorpresa funziona. Dai al massimo due consigli concreti, senza riscrivere il testo.
- Regole sempre valide: scrivi in italiano semplice, con risposte brevi e ordinate. Non chiedere e non usare nomi, foto o altri dati personali degli alunni; se compaiono, invita a toglierli. Mantieni contenuti adatti all'età. Se non sei sicuro di un tropo o di un dettaglio di una storia, dillo invece di inventare. Ricorda, quando serve, che ogni tuo suggerimento va accolto, adattato o rifiutato dal gruppo e che l'uso dell'IA si dichiara nei titoli di coda.

## La tavola delle storie

*Otto famiglie, otto elementi ciascuna. Come gli elementi chimici formano le molecole, i tropi si combinano in una storia: la sua «formula».*

| Famiglia | Elementi (sigla · nome) |
|---|---|
| Struttura | Co Conflitto · 3a Struttura in tre atti · An Antefatto · Ch La pistola di Čechov · Mg Il MacGuffin · Ri La rivelazione · Cu Il culmine · Sc Lo scioglimento |
| Ambienti, leggi e trame | Mo La morale · Ca La chiamata all'avventura · Ve Il viaggio dell'eroe · Rm Le regole della magia · Mn Il mondo nascosto · XY X incontra Y · Sm Salvare il mondo · Rr Il riscatto |
| Modificatori della narrazione | Oi Oltre l'impossibile · Pc Più cupo · Rp Il rompicapo · Oe L'ordinario diventa epico · Sl Lo strappalacrime · Mm La morale martellante · Ns Ne succedono di tutti i colori · Ss Il salto dello squalo |
| Espedienti di trama | Dx Deus ex machina · Ms Il male sigillato · Om L'oggetto maledetto · Tb I paroloni scientifici · Ar Arrivano i nostri · Ac Accarezzare il cane · Pk Prendere a calci il cane · Pv Il piano che vince sempre |
| Personaggi: eroi e cattivi | Er L'eroe · Ae L'antieroe · Pr Il prescelto · Ea L'eroe astuto · Gc Il grande cattivo · Bd Il braccio destro · Ta La talpa · Mc La matrigna cattiva |
| Modificatori dei personaggi | Pt Protagonista · At Antagonista · Tt Personaggio a tutto tondo · Pa Personaggio piatto · Di Personaggio dinamico · Mb Dal male al bene · Bm Dal bene al male · Pu Il pulsante dell'ira |
| Archetipi | Me Il mentore eccentrico · Sp Lo scienziato pazzo · Gb Il gigante buono · Fs Il furfante simpatico · Nr Il narratore · Lr Il capo dei ribelli · In Gli innamorati sfortunati · Vg Il voltagabbana |
| Espedienti narrativi e metatropi | Tr Tropo · Sv Tropo sovvertito · Gu Tropo giustificato · So Strizzare l'occhio · Qp La quarta parete · Rb La regola del bello · Vl Le più vecchie del libro · Cd Conservazione del dettaglio |

## Carte dei tropi · Struttura

*I blocchi portanti: come è organizzata la storia dall'inizio alla fine. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Co · Conflitto

Qualcuno vuole qualcosa e qualcosa glielo impedisce: senza ostacolo non c'è storia. Esempio: Cappuccetto Rosso deve arrivare dalla nonna, ma c'è il lupo.

### 3a · Struttura in tre atti

Inizio (situazione e problema), sviluppo (ostacoli che crescono), fine (scontro decisivo e soluzione). Esempio: Lo schema di quasi tutti i film d'animazione.

### An · Antefatto

Ciò che è successo prima dell'inizio e spiega perché i personaggi sono come sono. Esempio: Perché Geppetto desidera tanto un figlio.

### Ch · La pistola di Čechov

Un oggetto o un dettaglio mostrato all'inizio deve servire più avanti. Esempio: La scarpetta di cristallo di Cenerentola.

### Mg · Il MacGuffin

L'oggetto che tutti inseguono: muove la trama, ma in sé conta poco. Esempio: La mappa del tesoro che tutti vogliono.

### Ri · La rivelazione

Un segreto viene svelato e cambia il senso di ciò che credevamo di sapere. Esempio: La «nonna» nel letto è il lupo.

### Cu · Il culmine

Il momento di massima tensione, quando tutto si decide. Esempio: Lo scontro finale con il cattivo.

### Sc · Lo scioglimento

Dopo il culmine si tirano i fili e si mostra il nuovo equilibrio. Esempio: «E vissero felici e contenti.»

## Carte dei tropi · Ambienti, leggi e trame

*Il mondo della storia, le sue regole e il tipo di trama che lo mette in moto. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Mo · La morale

La storia vuole insegnare qualcosa, in modo esplicito o nascosto. Esempio: Le favole di Esopo e di Fedro.

### Ca · La chiamata all'avventura

Un evento costringe il protagonista a lasciare la vita di tutti i giorni. Esempio: Arriva una lettera misteriosa.

### Ve · Il viaggio dell'eroe

Schema a tappe: partenza, prove, aiutanti, trasformazione, ritorno a casa cambiati. Esempio: L'Odissea.

### Rm · Le regole della magia

Il mondo ha leggi chiare e sempre uguali, anche se fantastiche: niente trucchi dell'ultimo momento. Esempio: Ogni incantesimo ha un prezzo, sempre lo stesso.

### Mn · Il mondo nascosto

Un mondo segreto (magico, alieno, mostruoso) vive accanto a quello normale e la gente non lo sa. Esempio: Una scuola di magia invisibile ai comuni mortali.

### XY · X incontra Y

Una storia nuova nasce dall'incrocio di due storie o generi già noti. Esempio: «Pinocchio incontra la fantascienza.»

### Sm · Salvare il mondo

La posta in gioco è la sorte di tutti, non solo dei protagonisti. Esempio: Fermare la cometa prima che colpisca la Terra.

### Rr · Il riscatto

Un personaggio cerca di rimediare a un errore o a una colpa del passato. Esempio: Chi ha tradito gli amici prova a farsi perdonare.

CC BY-NC-SA 4.0 

## Carte dei tropi · Modificatori della narrazione

*Svolte e toni che cambiano il corso o il sapore del racconto. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Oi · Oltre l'impossibile

I personaggi riescono in ciò che il loro mondo dichiarava impossibile. Esempio: Correre più veloce della luce.

### Pc · Più cupo

Una nuova versione della storia diventa più seria e più cupa dell'originale. Esempio: La fiaba raccontata come un film dell'orrore.

### Rp · Il rompicapo

La trama è così ambigua che il pubblico deve ricostruire che cosa sia vero. Esempio: Sogno o realtà? Il finale non lo dice.

### Oe · L'ordinario diventa epico

Un'azione banale raccontata come un'impresa eroica. Esempio: Fare la spesa con la musica di un film d'azione.

### Sl · Lo strappalacrime

Un momento costruito per commuovere. Esempio: L'addio tra due amici alla stazione.

### Mm · La morale martellante

Il messaggio è ripetuto con tanta insistenza da diventare pesante. Esempio: Ogni personaggio spiega la lezione due volte.

### Ns · Ne succedono di tutti i colori

Un piccolo equivoco innesca una catena di situazioni comiche. Esempio: Due gemelli scambiati per errore.

### Ss · Il salto dello squalo

Il momento in cui una serie esagera e perde credibilità. Esempio: Alla quinta stagione arrivano gli alieni, senza motivo.

## Carte dei tropi · Espedienti di trama

*Oggetti, trucchi e mosse che creano curiosità e aspettative nel pubblico. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Dx · Deus ex machina

Un problema senza via d'uscita si risolve all'improvviso con un intervento esterno mai preparato. Esempio: Proprio all'ultimo arriva un mago mai visto prima.

### Ms · Il male sigillato

Un male antico è imprigionato e qualcuno rischia di liberarlo. Esempio: Il vaso di Pandora.

### Om · L'oggetto maledetto

Un oggetto potente che corrompe o mette in pericolo chi lo usa. Esempio: Un anello che rende invisibili ma cattivi.

### Tb · I paroloni scientifici

Spiegazioni pseudo-scientifiche piene di termini difficili, per far sembrare credibile l'impossibile. Esempio: «Ho invertito la polarità del flusso quantico!»

### Ar · Arrivano i nostri

Gli aiuti arrivano proprio all'ultimo secondo. Esempio: La cavalleria compare sulla collina.

### Ac · Accarezzare il cane

Un personaggio duro compie un gesto gentile che lo rende più umano. Esempio: Il pirata burbero salva un gattino.

### Pk · Prendere a calci il cane

Un gesto crudele e inutile mostra che un personaggio è davvero cattivo. Esempio: La strega distrugge per dispetto il giocattolo di un bambino.

### Pv · Il piano che vince sempre

Un piano costruito in modo che chi lo ha ideato vinca qualunque cosa accada. Esempio: Se lo fermi o non lo fermi, il cattivo guadagna comunque.

# Carte dei tropi · Personaggi: eroi e cattivi

*Chi lotta per qualcosa e chi gli si oppone. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Er · L'eroe

Il personaggio che affronta il conflitto principale per il bene degli altri. Esempio: Il cavaliere che parte per salvare il villaggio.

### Ae · L'antieroe

Un protagonista senza le qualità classiche dell'eroe: egoista, pigro o scontroso, ma alla fine dalla parte giusta. Esempio: Pinocchio, bugiardo e svogliato.

### Pr · Il prescelto

Una profezia o un segno indica che solo lui o lei può compiere l'impresa. Esempio: La spada che solo il vero re può estrarre.

### Ea · L'eroe astuto

Vince con l'ingegno e l'inganno più che con la forza. Esempio: Ulisse e il cavallo di Troia.

### Gc · Il grande cattivo

Il principale avversario, la causa dei guai più grandi della storia. Esempio: Il re malvagio che regna con la paura.

### Bd · Il braccio destro

Il principale aiutante del cattivo, spesso l'avversario da battere prima di lui. Esempio: Il capo delle guardie del re malvagio.

### Ta · La talpa

Una spia infiltrata tra i buoni. Esempio: Il compagno di squadra che riferisce tutto al nemico.

### Mc · La matrigna cattiva

Una figura di famiglia che ostacola il protagonista per gelosia o interesse. Esempio: La matrigna di Biancaneve.

CC BY-NC-SA 4.0 

# Carte dei tropi · Modificatori dei personaggi

*Ciò che trasforma i personaggi o ne definisce lo spessore. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Pt · Protagonista

Il personaggio di cui seguiamo la storia e di cui ci importa. Esempio: Il punto di vista da cui vediamo tutto.

### At · Antagonista

Chi si oppone al protagonista: non per forza cattivo, a volte ha solo un obiettivo diverso. Esempio: Il rivale nella gara di corsa.

### Tt · Personaggio a tutto tondo

Ha pregi, difetti e contraddizioni, come una persona vera. Esempio: Un eroe coraggioso ma geloso.

### Pa · Personaggio piatto

Ha un solo tratto e serve a una sola funzione. Esempio: Il cattivo che è solo cattivo.

### Di · Personaggio dinamico

Cambia davvero nel corso della storia. Esempio: Pinocchio che diventa un bambino vero.

### Mb · Dal male al bene

Un cattivo o un avversario passa dalla parte dei buoni. Esempio: Il pirata che si unisce all'equipaggio dell'eroe.

### Bm · Dal bene al male

Un buono passa dalla parte dei cattivi. Esempio: L'amico che tradisce per invidia.

### Pu · Il pulsante dell'ira

Un argomento o un gesto che fa perdere le staffe a un personaggio. Esempio: Guai a chi prende in giro il suo cappello.

CC BY-NC-SA 4.0 

## Carte dei tropi · Archetipi

*Figure ricorrenti, riconoscibili dalla funzione che hanno nella storia. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Me · Il mentore eccentrico

Una guida saggia ma bizzarra, che insegna in modo strano. Esempio: Il vecchio maestro che parla per indovinelli.

### Sp · Lo scienziato pazzo

Un inventore geniale che non si ferma davanti a niente. Esempio: Il professore che costruisce un robot e ne perde il controllo.

### Gb · Il gigante buono

Enorme e forte, ma dolce e gentile. Esempio: L'orco che coltiva fiori.

### Fs · Il furfante simpatico

Un imbroglione dal cuore buono che conquista il pubblico. Esempio: Il ladro che ruba ai ricchi per dare ai poveri.

### Nr · Il narratore

Un personaggio che racconta storie dentro la storia. Esempio: Sherazade delle Mille e una notte.

### Lr · Il capo dei ribelli

Guida chi si oppone a un potere ingiusto. Esempio: La ragazza che organizza la rivolta contro l'impero.

### In · Gli innamorati sfortunati

Due persone che si amano ma che il mondo tiene divise. Esempio: Romeo e Giulietta.

### Vg · Il voltagabbana

Cambia schieramento quando gli conviene. Esempio: Il soldato che passa al nemico per una ricompensa.

# Carte dei tropi · Espedienti narrativi e metatropi

*Modi di raccontare e di giocare con i tropi stessi. Colore della famiglia sulla tavola; sigla in alto a sinistra.*

✂️ Ritagliare lungo le linee tratteggiate

### Tr · Tropo

Uno schema ricorrente che il pubblico riconosce: non è un difetto, è un mattone delle storie. Esempio: Tutti i mattoni di questa tavola.

### Sv · Tropo sovvertito

La storia ci fa aspettare un tropo e poi fa succedere altro. Esempio: Il principe arriva, ma la principessa si è già salvata da sola.

### Gu · Tropo giustificato

Un cliché che dentro la storia ha una spiegazione sensata. Esempio: Le guardie sbagliano mira perché sono senza occhiali.

### So · Strizzare l'occhio

La storia stessa fa notare un cliché, per riderci sopra. Esempio: «Ma perché i cattivi spiegano sempre il loro piano?»

### Qp · La quarta parete

Il confine tra la storia e il pubblico; romperla significa parlare direttamente a chi guarda o legge. Esempio: Il personaggio si gira e parla al lettore.

### Rb · La regola del bello

Si accetta qualcosa di poco realistico perché è spettacolare. Esempio: Un'esplosione che l'eroe attraversa senza un graffio.

### Vl · Le più vecchie del libro

Gli schemi più antichi, presenti già nei miti e nelle fiabe. Esempio: Il fratello minore che riesce dove i grandi hanno fallito.

### Cd · Conservazione del dettaglio

In una storia si mostra solo ciò che serve: un dettaglio insistito avrà un ruolo. Esempio: La telecamera indugia su una chiave: la rivedremo.

CC BY-NC-SA 4.0 

## Analisi di una storia nota

*Storia scelta: _____. Per ogni famiglia almeno un tropo, con la prova presa dalla trama.*

| Famiglia | Tropo (sigla e nome) | La prova nella trama |
|---|---|---|
| Struttura | | |
| Ambienti, leggi e trame | | |
| Modificatori della narrazione | | |
| Espedienti di trama | | |
| Personaggi: eroi e cattivi | | |
| Modificatori dei personaggi | | |
| Archetipi | | |
| Espedienti narrativi e metatropi | | |

## La nostra idea (prima della Gem)

*Scrivete da soli, senza IA: l'idea è del gruppo.*

Nome _____ Classe _____ Data _____

**Chi è il protagonista?**

**Che cosa vuole?**

**Che cosa glielo impedisce?**

**Dove e quando si svolge la storia?**

## La formula della storia

Nome _____ Classe _____ Data _____

*Da 5 a 7 tropi: almeno uno di struttura, uno di ambiente, uno di personaggi e un espediente. Segnate il tropo da sovvertire.*

| Sigla | Tropo | Come lo usiamo nella nostra storia | Lo sovvertiamo? Come? |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

## Storyboard in tre atti

Nome _____ Classe _____ Data _____

*Atto 1: situazione e chiamata · Atto 2: ostacoli che crescono · Atto 3: culmine e scioglimento. Ogni vignetta deve avere una funzione.*

| Vignetta | Atto | Che cosa succede | Tropi |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |

## Diario delle scelte

Nome _____ Classe _____ Data _____

*Per ogni suggerimento della Gem (o dei lettori di prova): che cosa decidiamo e perché.*

| Suggerimento | Da chi (Gem, compagni, docente) | Accolto, adattato o rifiutato: perché |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## Griglia del lettore di prova

*Leggete o guardate il racconto di un altro gruppo e rispondete con frasi brevi e concrete.*

Nome _____ Classe _____ Data _____

**Che cosa mi ha incuriosito**

**Dove mi sono perso o annoiato**

**Tropi che ho riconosciuto**

**La sorpresa che ha funzionato (o che non ha funzionato)**

**Un consiglio per rendere la storia più avvincente**

CC BY-NC-SA 4.0 

## Titoli di coda: chi ha fatto che cosa

*Da adattare e inserire alla fine del racconto digitale.*

- Idea, personaggi e testo: [nomi o iniziali del gruppo].
- Disegni, foto e voce: [chi]. Musica e immagini di altri: [autore, titolo, licenza].
- Uso dell'IA: la Gem «Tavola periodica della narrazione» (Gemini), usata dal docente, ha analizzato la trama e fatto domande; abbiamo accolto [quanti] suggerimenti, ne abbiamo adattati [quanti] e rifiutati [quanti]. Il testo è nostro.

## Fonti della tavola

*Per il docente.*

- James Harris, The Periodic Table of Storytelling (https://jamesharris.design/periodic/), licenza CC BY-NC 4.0: la tavola originale, in inglese, raccoglie oltre 170 elementi in famiglie e collega ciascuno alla pagina di TV Tropes.
- La tavola di questo kit è un adattamento: 64 elementi scelti per la scuola e riorganizzati nelle otto famiglie usate dalla Gem, con nomi, sigle, descrizioni ed esempi scritti in italiano dal curatore.
- TV Tropes (https://tvtropes.org/) è una wiki in inglese con definizioni ed esempi; si rivolge a un pubblico ampio, quindi il docente sceglie le pagine da mostrare.
- Licenza dei materiali del kit: CC BY-NC-SA 4.0 (uso non commerciale, condividere allo stesso modo, citando James Harris e ProfTecnologIA Framework).

## Rubrica di valutazione

*Livelli della certificazione delle competenze. Una riga per criterio; segnare il livello osservato.*

| Criterio | In via di prima acquisizione | Base | Intermedio | Avanzato |
|---|---|---|---|---|
| Riconoscere i tropi | Nomina tropi senza collegarli alla trama | Riconosce i tropi più evidenti con qualche prova | Riconosce un tropo per famiglia con una prova dalla trama | Riconosce tropi meno evidenti e discute le analisi diverse, compresa quella della Gem |
| Progettare la storia | Elenca idee senza struttura | Ha una struttura in tre atti ma i tropi sono solo accostati | Struttura coerente: ogni scena ha una funzione e i tropi servono alla trama | Struttura coerente con almeno un tropo sovvertito in modo originale |
| Usare la Gem in modo critico | Accoglie tutto o rifiuta tutto senza motivare | Motiva alcune scelte | Motiva ogni scelta nel diario (accolto, adattato, rifiutato) | Riconosce i limiti della Gem (errori, cliché) e li corregge |
| Racconto digitale e dichiarazione | Racconto incompleto, fonti non citate | Racconto completo, dichiarazione generica | Racconto chiaro con titoli di coda e uso dell'IA dichiarato | Racconto efficace e originale, dichiarazione precisa di contributi e licenze |

## Fonte e licenza

Piano di lezione dalla scheda 174 del Catalogo delle attività di ProfTecnologIA Framework (proposta del formatore; licenza della scheda: CC BY-SA 4.0). Fonte dell'attività: Scaramuzzino, A. (2026), proposta originale del curatore, ProfTecnologIA Framework, AILit CRE-1.

Kit a cura di Antonio Scaramuzzino · ProfTecnologIA Framework · https://proftecnologia-framework.vercel.app/catalogo/a/174/ · materiali del kit con licenza CC BY-NC-SA 4.0.