



LE STORIE CI FANNO

Percorso culturale e comunitario
per riconoscere, condividere e custodire
le storie che fanno bene.

WWW.LESTORIECIFANNO.IT

VIVIAMO IMMERSI NELLE STORIE

Le incontriamo quotidianamente ovunque: nei libri, nei film, nelle serie, nelle canzoni, nei videogiochi, nei sogni, a teatro, nei social, a scuola, nelle pubblicità, nelle conversazioni quotidiane...

Ma cosa sappiamo di loro?

LE STORIE:

IL NOSTRO AMBIENTE COGNITIVO E RELAZIONALE

Le storie non sono intrattenimento: ci formano e ci cambiano.

- Modellano emozioni, pensieri e comportamenti.
- Ci aiutano a dare senso a ciò che viviamo
- Conservano la memoria e trasmettono ciò che sappiamo
- Creano legami e ci fanno agire insieme
- Accendono l'immaginazione e ci spingono a costruire il futuro

Ogni storia è una **relazione**: chi racconta si rivolge a qualcuno e, in quel momento, crea un legame capace di trasformarci.





PERCHÉ PROPORLO OGGI

- Viviamo in un mondo narrativamente saturo e relazionalmente fragile
- Le neuroscienze dimostrano che ogni storia lascia un'impronta reale sul nostro cervello e sulle nostre emozioni
- Ma **non tutte le storie fanno bene**

Le storie che nutrono nascono dalla volontà iniziale di chi racconta di instaurare una relazione per farci crescere, capire e arricchire, e dall'incontro con la consapevolezza di chi ascolta.

Tutte le altre servono soprattutto a chi le narra e a noi lasciano poco o nulla, se non svuotarci, distrarci o confonderci.

IL PROGETTO

Le Storie ci Fanno è un percorso educativo e culturale che:

- Offre alle persone strumenti semplici per riconoscere l'impatto delle narrazioni nelle loro vite.
- Coinvolge la comunità nella condivisione di storie che nutrono per creare archivi che raccolgano quelle significative e benefiche.
- Favorisce relazioni autentiche grazie allo scambio e alla fruizione reciproca di queste storie.
- Rigenera i luoghi simbolici delle storie (scuole, biblioteche, teatri) come spazi di incontro e crescita condivisa.





PERCHÉ IN BIBLIOTECA

Le biblioteche sono nate come luoghi privilegiati delle storie scritte.

Oggi, nell'epoca digitale, rischiano di essere viste solo come depositi di libri.

Con questo progetto la biblioteca si rinnova, diventando un luogo:

- Aperto a tutti, anche a chi non legge libri.
 - Dove le storie arrivano da libri, film, canzoni, teatro, videogiochi, esperienze di vita... ecc
 - Che stimola relazioni, dialogo e comunità.
- 
- 

IL PROGETTO

E' DIVISO IN DUE MOMENTI:

I° Incontro divulgativo (2 ore)

- Un momento coinvolgente e interattivo che mostra il potere delle storie, come funzionano le narrazioni e come riconoscere le storie che nutrono.
- Alla fine dell'incontro i cittadini compilano anonimamente cartoline con le storie che propongono, avviando così la creazione dell'archivio comunitario.

II° Incontro (2 ore)

- Approfondimento ed esempi sul funzionamento delle storie che nutrono.
- Momento di scambio e dialogo: i partecipanti condividono le esperienze sulle storie fruite e si creano nuove connessioni.

Nel frattempo la biblioteca diventa luogo fisico e digitale in cui le cartoline sono raccolte, esposte e rese accessibili a tutta la comunità.

L'ARCHIVIO COMUNITARIO

Un archivio vivo, fatto dalle persone per le persone.

 **Identità** – Rappresenta ciò che la comunità ritiene nutriente.

 **Relazione** – Ogni proposta è un dono narrativo.

 **Orientamento** – Un filtro umano contro l'eccesso di offerta.

 **Istituzione** – La biblioteca diventa tempio delle storie condivise.

 **Generatività** – Una riserva per futuri progetti, eventi, percorsi scolastici.

Un archivio comunitario di storie nutrienti è come un album di famiglia: non serve sfogliarlo ogni giorno, ma sapere che c'è dà senso, continuità e appartenenza.

VARIABILE GIOCO (OPZIONALE)

In alcune edizioni il progetto assume una veste ludica:

- 🎲 Le cartoline restano anonime per un mese.
- 🗣️ Alla fine, vengono svelati i nomi di coloro che hanno proposto le storie, senza dire quale hanno proposto.
- 🔍 La comunità prova a indovinare chi ha proposto cosa.
- 👉 Un modo leggero per stimolare curiosità, dialogo e nuove relazioni.



CASE STUDY: LA PROPOSTA DI CARLA

(12 ANNI)

- **Storia proposta:** Coco (film Pixar)
- **Perché nutre:** “Perché insegna che ricordare e raccontare tiene vive le persone che amiamo.”
- **Risultato:** Anna, nonna di 74 anni, ha guardato il film.
- **Impatto relazionale:** qualche giorno dopo Anna ha guardato il film insieme alla nipotina e dopo le ha raccontato episodi della sua giovinezza...



IMPATTI ATTESI

- La biblioteca diventa un luogo di comunità, non solo di libri.
 - Si crea un archivio di storie condivise a disposizione di tutti.
 - Si incentivano nuove relazioni tra persone che normalmente non si incontrerebbero.
 - Si favorisce la partecipazione di cittadini che oggi non frequentano la biblioteca.
 - Cresce la consapevolezza di come funzionano le storie e di cosa ci fanno mentre le viviamo.
 - Le conversazioni si spostano da “mi piace / non mi piace” a “cosa mi ha fatto e perché”.
- 
- 

PERCHÉ ADERIRE

Per le amministrazioni e gli enti gestori:

- ✓ **Restituire centralità alla biblioteca come istituzione culturale.**
- ✓ **Valorizzare la partecipazione attiva dei cittadini.**
- ✓ **Generare capitale relazionale e culturale misurabile.**
- ✓ **Dare vita a un modello replicabile in più territori.**



LE BIBLIOTECHE POSSONO TORNARE
A ESSERE IL CUORE NARRATIVO
DELLE COMUNITÀ.

Un luogo dove non solo si leggono libri,
ma ci si incontra per **nutrirsi di storie,**
condividere esperienze e costruire
legami.

un progetto di:

MASSIMILIANO GRACILI

cell. 3283289701

M.gracili@gmail.com

www.lestoriecifanno.it