

GIOCHIAMO CON LA FIABA

Durata: 3/5 mesi (a dipendenza della classe e di eventuali approfondimenti)

Spunto di partenza: gioco con le carte fiaba (scaricabili sul sito)

Contesto: L'attività è indicata per le classi 3^a – 4^a – 5^a elementare

È importante che gli allievi abbiano bene in chiaro che l'obiettivo è di creare nuove carte fiaba.

Procedimento

Prerequisiti :

- avere autonomia nel lavoro
- aver acquisito la struttura della frase semplice
- leggere in modo scorrevole testi semplici
- saper collaborare sia con il gruppo classe sia a piccoli gruppi

Obiettivi strumentali/cognitivi:

- conoscere come funziona una fiaba
- conoscere e riconoscere le successioni temporali degli avvenimenti
- saper dettagliare le diverse unità narrative
- saper rilevare le “parole legame” che permettono la coesione del testo
- riconoscere la coerenza tra le diverse sequenze narrative
- saper utilizzare un programma di videoscrittura

Obiettivi socio-affettivi (relazionali):

- saper collaborare con i compagni e il docente
- saper accettare e discutere le idee degli altri
- migliorare l'autonomia nel lavoro

Plus-valore ICT:

- Gli allievi prendono coscienza di come funziona la creatività linguistica e testuale grazie alle ICT
- Gli allievi riconoscono la specificità di correggere e di rielaborare il testo con il computer

Svolgimento:

1.a FASE: Attività con le carte fiaba

1° MOMENTO

- A gruppetti gli allievi ricevono in modo disordinato le [30 carte fiaba](#) senza nessuna consegna (scoperta di come funzionano queste carte fiaba, osservazioni, discussioni di gruppo, analisi)
- Messa in comune delle idee e discussione con il gruppo/classe
- Ogni gruppo sceglie una fiaba da esporre su un cartellone
- Scelta di una fiaba, da parte di ogni allievo, da raccontare ai compagni (racconto orale)

2° MOMENTO

- Analisi delle fiabe esposte sul cartellone: individuare i tre momenti principali e le 5 unità narrative

INTRODUZIONE => LUOGO: dove si svolge la fiaba

PROTAGONISTA: personaggio principale

SVILUPPO =>

ANTAGONISTA: chi ostacola il protagonista e crea un problema

EROE: chi risolve il problema grazie a uno stratagemma o a una prova

FINALE =>

SITUAZIONE FINALE : cosa succede quando il problema è risolto

3° MOMENTO (eventualmente)

- Lettura di alcune fiabe classiche per riconoscere le unità narrative evidenziate nel secondo momento

4° MOMENTO

- Stesura di una fiaba di classe scegliendo assieme i personaggi, le azioni e i luoghi, compilando dapprima lo [schema](#)

2.a FASE: Creazione di nuove carte fiaba

5° MOMENTO

- Ricerca dei connettivi linguistici, cioè delle “parole legame” che si ripetono nei vari testi in [sei storie diverse delle carte](#)
- Ricerca di altre “parole legame” o di sinonimi da usare per rendere coesa una fiaba
- Scrittura su cartelloni delle parole trovate

6° MOMENTO

- Compilazione dello schema e redazione di più fiabe (individualmente, a coppie o a gruppi a dipendenza delle scelte dell'insegnante) con lo scopo dichiarato di creare nuove carte fiaba (! uso delle "parole legame")

7° MOMENTO

Per proseguire il lavoro e realizzare un nuovo progetto è ora indispensabile

[l'iscrizione al sito](#)

- Dopo aver inserito le proprie fiabe nel DB (login allievo) si stampano e si apportano eventuali correzioni. (Conservarne una copia per la verifica finale)

8° MOMENTO

- Incrocio casuale delle fiabe e stampa (login allievo). Presa di coscienza della mancanza di coerenza e di coesione delle fiabe ottenute

9° MOMENTO: ELABORAZIONE DEI TESTI

- Incrocio tra due fiabe: ogni coppia incrocia con un'altra coppia la propria fiaba nelle due versioni (luogo1- protagonista2-antagonista1-eroe2-finale1 e l2-a1-p2-e1-f2)
- Verifica della coerenza e della coesione delle fiabe così ottenute e intervento sul testo, affinché sia possibile l'interscambiabilità delle diverse sequenze
Ev: Messa in comune: parti non funzionanti, discussione sulle regole, scelta di un protagonista comune a tutte le fiabe (genere),...

10° MOMENTO

- Stampa di fiabe incrociate in modo casuale e nuova verifica della coerenza e della coesione
- Messa in evidenza delle parti che non funzionano
- Messa in comune di alcune storie che presentano delle scorrettezze (perché? Cosa si deve modificare?)
- Modifica delle parti che non funzionano fino ad ottenere un'interazione completa fra le cinque sequenze narrative di tutte le fiabe
- Illustrazione delle fiabe
- Pubblicazione sul sito (login docente) del lavoro

11° MOMENTO (verifiche formative)

- Confronto fra il primo testo e il testo finale. Gli allievi devono essere in grado di evidenziare le modifiche apportate e di motivarne le ragioni
- Singolarmente gli allievi svolgono una verifica preparata da loro stessi scegliendo l'opzione "lascia in bianco" in una delle cinque sequenze narrative
Si tratta di completare il blocco mancante rispettando la coerenza e la coesione della fiaba

Annotazioni per l'insegnante (in generale)

- Riteniamo importante mettere in evidenza che il cuore pulsante di tutto questo progetto è l'uso del database. Senza l'ausilio di questo supporto l'intero lavoro perderebbe di senso in quanto la creazione di fiabe a blocchi interscambiabili risulterebbe irrealizzabile.

Il programma permette anche di intervenire sui testi e di verificare in modo immediato il diverso grado di funzionalità delle modifiche apportate favorendo così la presa di coscienza del proprio lavoro da parte degli allievi.

L'utilizzo del database è molto semplice e intuitivo: non sono necessarie particolari conoscenze informatiche da parte degli allievi.

- Abbiamo scelto di operare sulla coerenza e sulla coesione del testo prendendo quale riferimento il testo narrativo, in particolare la fiaba, in quanto da un punto di vista funzionale è più semplice di altri ed è quindi facilmente assimilabile anche da allievi che presentano delle difficoltà.

- È importante prestare particolare attenzione al vissuto che gli allievi possono avere nei confronti delle fiabe classiche: consigliamo quindi di non entrare nei dettagli nell'analisi di queste fiabe e di stare attenti affinché la struttura della fiaba classica (lieto finale) venga rispettato nella stesura delle storie per non urtare il vissuto fiabesco di allievi particolarmente sensibili.

- L'attuazione di questo lavoro presuppone la volontà di saper utilizzare nuovi strumenti e una buona elasticità e disponibilità da parte del/la docente. L'itinerario proposto è indicativo in quanto svolto con *la classe* e non con *una classe*. Trattandosi di un progetto che ha quale riferimento l'approccio socio-costruttivo il docente deve far sì che gli allievi possano esprimersi e acquisire nuove conoscenze ciascuno secondo il proprio ritmo. Fattori determinanti durante lo svolgimento sono le reazioni, le intuizioni e le capacità della classe e dei singoli allievi. Dobbiamo quindi rimanere at-

tenti agli “umori della classe” per portare i correttivi e le nuove idee indispensabili per concludere il progetto in maniera ottimale.

- La comprensione e la concettualizzazione dell’interscambiabilità fra le varie sequenze narrative da parte degli allievi rappresentano una grossa difficoltà specialmente in terza elementare. Riteniamo dunque opportuno far esplicitare verbalmente, a più riprese, questo concetto ai ragazzi.

- Nella seconda fase di stesura della fiaba, occorre dedicare molta attenzione alla scelta del protagonista e delle sue caratteristiche (sesso, età, ...). Questo passaggio è molto importante in quanto snellisce l’ottavo momento che potrebbe diventare troppo lungo e di conseguenza poco attraente.

- Quando gli allievi scrivono le fiabe è importante ricordare loro che hanno a disposizione i cartelloni: senza di questi il lavoro diventa difficile.

Risorse

Persone di riferimento

Angelo Morinini, Locarno TI/CH, angelo12@freesurf.ch

Corrado Scaroni, Orselina TI/CH, corradoscaroni@hotmail.com

Siti web: (siti web per la lettura, stampa di fiabe classiche e non)

<http://www.unmondodi fiabe.esmartkid.com/indicefiabe.htm>

<http://kidslink.bo.cnr.it/irrsaer/favole/fucsia2.html>

<http://kidslink.bo.cnr.it/silvani/fiabe/fiabe.htm>

<http://www.aliworld.it/fiabe.htm>

<http://space.comune.re.it/crin/calvino/fiabe.htm>

<http://media.supereva.it/lefiabediveronica.freeweb/>

<http://digilander.libero.it/lbachera/favoleclassiche.htm>

<http://www.comune.pisa.it/socrate/fiabe.htm>

<http://www.traparentesi.it/tempolibero/favolefiabe/fiabe.htm>

<http://web.tiscali.it/babyart/fiabe/fiabe.htm>

<http://web.tiscali.it/fiabeonline/>

<http://www.omnibus.se/fiabe/>

http://www.bibliotecainterulturale.it/fiabe_di_tutti_i_colori.htm

<http://digilander.libero.it/TeleParco/sistemaparchi/giocofiaba.htm>

http://www.pavonerisorse.to.it/centro_animazione/quadernoarighe/mille.htm