

## PROGETTO DI SCRITTURA CREATIVA

### ASCOLTO, LEGGO, PENSO, INVENTO, GIOCO, SCRIVO

“Osa pensare!

Abbi il coraggio di servirti della tua intelligenza.....

La *libertà di pensare* è l'unico tesoro rimastoci  
in mezzo a tutte le imposizioni sociali.”

E. KANT

“Che cosa significa orientarsi nel pensiero”, 1786

### PREMESSA

Il lavoro che mi accingo a presentare è imperniato sul sottile filo che lega gioco, fantasia e apprendimento: partendo dall'importanza che ha il gioco di fantasia nello sviluppo cognitivo, emotivo e sociale del bambino, ho provato a individuare ed a specificare (soprattutto a me stessa) il nesso tra gioco, fantasia, linguaggio e apprendimento/insegnamento. Questo progetto non deve essere una dissertazione accademica, ma vuole far emergere l'emozione e il piacere che provo sia nell'insegnare che nell'apprendere. Spero di riuscire a trasmetterla ai lettori, ma più di tutto spero di riuscire a trasmetterla ai bambini.

La relazione tra gioco e didattica è stata sperimentata sin dal mondo greco-romano: nell'antica Grecia con **scholè** si indicava il tempo dell'ozio e del divertimento; per i romani il termine **ludus** aveva tra i significati quello di scuola, la ludus litterarius era la scuola elementare. Lo stesso Vittorino da Feltre aveva creato per i Gonzaga “**Villa Giocosa**” una scuola in cui, l'insegnamento delle opere classiche, era unito all'esercizio inteso come gioco “in un'atmosfera di familiarità affettuosa”.

Il gioco permette ai bambini di orientarsi nel mondo e di accomodarsi ad esso in virtù del fatto di ridurlo a loro misura. Possono sperimentare ruoli diversi, acquisire competenze linguistiche e dominare la situazione, organizzando il piano generale di una sequenza di gioco e applicando quello che hanno imparato alle esigenze della vita quotidiana.

Affermano Jerome e Dorothy Singer che, i bambini che sanno giocare di fantasia, sviluppano quel senso ludico e creativo che apre la strada all'empatia, all'elasticità e all'umorismo che saranno poi necessari da adulti. Inoltre numerosi studi e ricerche hanno dimostrato una correlazione positiva tra gioco di fantasia, pensiero creativo, capacità di attenzione, autostima e motivazione. Riflettere sul gioco impone una domanda: quali sono le abilità che il bambino deve acquisire e quale contributo può venire dalla fantasia?

Primo fra tutti il bambino deve estendere il suo vocabolario, imparare sia a denominare oggetti sia a formare espressioni di senso compiuto e logicamente connesse tra loro. Deve formare schemi e copioni di eventi che gli permettano di valutare, nelle diverse situazioni, quali comportamenti assumere e quali aspettarsi dagli altri; deve apprendere strategie per la soluzione di problemi, cioè tutti quei processi che permettono di dare risposte logiche consequenziali: il PENSIERO CONVERGENTE. Ci accorgiamo sempre più che, per essere efficace, il pensiero umano richiede processi creativi, ovvero la capacità di produrre associazioni variate e flessibili, di andare oltre il dato oggettivo, di INTUIRE. Come indicano recenti ricerche di Gardner e Sternberg l'intelligenza implica astrazione, capacità combinatoria, necessita di un vocabolario ricco e di un pensiero narrativo in grado di ricordare o di anticipare eventi. L'intelligenza necessita del PENSIERO DIVERGENTE.

E' molto pregnante un'affermazione di Vigotskij: “Nel gioco il bambino si comporta sempre in modo superiore alla sua età, è come se fosse un palmo più alto di se stesso. Come nel fuoco di una lente d'ingrandimento, contiene tutte le tendenze evolutive in forma condensata ed è in sé fonte principale di sviluppo”.

Il gioco di fantasia permette l'integrazione di copioni narrativi, l'identificazione di possibili immagini di sé, dà l'opportunità di provare ruoli diversi all'interno di esperienze reali o potenziali. E' una fase molto importante del processo evolutivo che porta a un pieno sviluppo umano, all'elaborazione di schemi articolati d'identità personale e alla capacità di esprimere emozioni complesse.

Nell'età scolare l'attività ludica si trasforma gradualmente e sottilmente in pensieri privati. Non scompare, ma scende a un livello più profondo di esperienza interiore, diventa una realtà virtuale che fiorisce in privato, nel monologo interiore, nelle fantasie e nei sogni ad occhi aperti.

I bambini si zittiscono sotto la pressione congiunta di genitori e insegnanti, dimostrano un impegno consapevole nell'apprendimento e acquisiscono competenze sociali sempre più complesse. Per il bambino, che ora deve fare i conti con la disciplina scolastica e con la necessità di concentrare l'attenzione su segni e fonemi per imparare a leggere e scrivere, o di mobilitare sempre più le capacità di pensiero operatorio, il gioco di fantasia può apparire superfluo e spesso un inutile ingombro.

Nonostante tutto, la finzione drammatica e narrativa continua a essere non solo fonte di puro e semplice piacere ma strumento ineguagliabile di comunicazione e di arricchimento delle capacità di memoria e di attenzione.

La fantasia e la creatività costituiscono un'area intermedia tra realtà esterna e rappresentazioni interne, uno spazio che permette di accogliere e gestire la complessità del mondo, miniaturizzandolo in un formato che è possibile controllare agevolmente.

Ritengo importante che ogni individuo, indipendentemente dall'età, ricerchi e mantenga la capacità di essere in questo spazio, di abitarlo pienamente. Dare, anche nella scuola elementare, la possibilità di non rinunciare alla dimensione immaginativa, permette di perseguire numerosi obiettivi formativi: sviluppare la creatività, la motivazione all'apprendimento, la metacognizione, l'autostima, la capacità di ascolto di sé e degli altri, la capacità di attenzione e di concentrazione.

E' da queste considerazioni e dalla riflessione sulle problematiche presenti nella classe, che è nata in me l'esigenza di offrire un percorso sulla fantasia.

L'osservazione e il dialogo continuo con i bambini mi ha resa consapevole della difficoltà che la maggior parte di loro ha nell'esprimere e nel comunicare il proprio pensiero e il proprio vissuto.

Forse per paura di sbagliare? Perché vivono in un ambiente in cui non vengono ascoltati? Per difficoltà linguistiche? Probabilmente è vera ciascuna di queste ipotesi, soprattutto per i bambini stranieri che, insicuri del proprio lessico preferiscono rimanere in silenzio, per non esporsi alle critiche e ai giudizi degli altri.

Allora come e quali opportunità EDUCATIVE offrire per far emergere il loro mondo interiore?

Quali attività proporre per farli sentire motivati e coinvolti, liberi di PENSARE, per permettere loro di avere il coraggio di OSARE ed essere se stessi?

Gli obiettivi che mi pongo sono certamente ardui, non è possibile conseguirli in un anno, forse neppure in due: questo non può che essere l'inizio di un percorso che si snoderà nell'arco dei cinque anni ed anche oltre, in un'ottica di continuità, perché a ciascun bambino venga riconosciuto il diritto di sviluppare pienamente le proprie potenzialità.

L'attenta rilettura di Programmi e Indicazioni mi ha mostrato quel nesso fecondo tra gioco e linguaggio, offrendomi delle indicazioni pedagogiche rilevanti che è utile tenere in debita considerazione: l'attenzione alla creatività, la promozione della consapevolezza di sé, della costruzione di pensiero critico, il potenziamento di pensiero divergente e autonomia di giudizio, l'obiettivo di proporre stimoli e occasioni che motivano a scrivere, a giocare con la lingua, a tradurre sulla pagina la pluralità delle esperienze vissute.

Per questi motivi ho scelto un percorso dedicato ai giochi con le storie, un percorso formativo sulla narrazione, sulla comunicazione e sulla scrittura.

Giocare con le storie serve a raccontarsi liberamente senza censure, a parlare di sé e del mondo, a inventare nuovi mondi, a condividere con gli altri una comune forma di libertà che non è ignoranza delle regole, ma un modo nuovo di muoversi in esse o di conoscerle.

Ciò che propongo non sono esercizi, sono semplicemente giochi che non possono sostituire il rigore della didattica, ma affiancarla nella misura in cui aiutano ad amare i libri e a sviluppare la creatività. Servono ad arricchire la propria lingua, il lessico, la sintassi e la grammatica. Fanno della lingua una cosa viva, aperta all'incontro e strumento di comunicazione prima che di studio; una palestra per espandere le nostre sensazioni, per vedere, gustare, annusare toccare con mano nuovi mondi che vengono raccontati, una palestra per CREARE, per lasciar emergere la parte di noi stessi che vuole essere ascoltata e lasciando che si fonda con la voce delle storie degli altri in un contatto pieno di significati.

Vygotskij scrive: "L'insegnamento dovrebbe essere organizzato in modo tale che la scrittura e la lettura siano necessarie per qualcosa, un esercizio puramente meccanico annoierà ben presto il bambino; la sua attività non sarà manifesta nella scrittura e la sua personalità in erba non crescerà. Lettura e scrittura dovrebbero essere cose di cui il bambino ha bisogno, bisognerebbe insegnargli il linguaggio scritto e non solo la scrittura di lettere."

Attraverso l'osservazione, l'ascolto e la lettura dei loro scritti possiamo imparare molto per raggiungere una comprensione approfondita delle loro storie e di come influenzino il loro apprendimento e la comprensione del mondo che li circonda. Essi desiderano, hanno bisogno di raccontare la loro storia, ma non sarà facile che lo facciano se l'ambiente non è adatto.

Io penso che abbia notevole importanza la creazione di un'atmosfera informale e distesa, ma anche l'offerta della possibilità di vivere molte esperienze, reali e immaginarie, in modo che i bambini sentano il piacere di trovare le parole *giuste* (cioè con il giusto tono emotivo) e le utilizzino in maniera viva e significativa.

Non dovrebbero essere ostacolati dal timore di scrivere in maniera disordinata o dal fatto di non conoscere bene la grammatica; affinché il processo creativo possa avere luogo, è necessaria una sensazione di libertà e di accettazione.

Allo stesso tempo non sono da sottovalutare i vantaggi che ne potrebbero derivare sul piano didattico: in primis la possibilità di smuovere tutte le idee che si affollano nella mente e farle emergere a livello cosciente; in secondo luogo il feed back sul lavoro curricolare svolto. Infatti, la possibilità di scrivere liberamente fa venire alla luce gli errori di

ortografia e grammatica che andranno corretti con una programmazione mirata, scegliendo però il momento più adatto, in modo che il bambino non si senta giudicato e non tema le conseguenze di un insuccesso.

Benché parli continuamente di scrittura e di parole, la mia intenzione è di rivolgermi all'esperienza "totale" del bambino, abbattendo quel muro che ha sempre separato i linguaggi verbali da quelli non verbali.

In nome dell'unità della persona che va intesa come sistema integrato, è necessario rivolgere l'attenzione sia ai processi cognitivi sia a quelli emotivi, nella consapevolezza che se il linguaggio verbale, digitale, permette di stabilire relazioni logiche, il linguaggio non verbale, analogico permette di stabilire relazioni affettive ed empatiche.

Nel concreto della nostra esperienza questi due livelli non sono mai disgiunti, perché è a partire dal nostro corpo, dai nostri sogni e dai nostri desideri che conosciamo il mondo e diamo un significato al "sapere".

L'organizzazione che ho previsto per questo percorso è la disposizione dei bambini in gruppi cooperativi.

Il contesto sociale riveste un'importanza cruciale per la crescita dell'individuo. Lo sviluppo umano è di carattere relazionale. I gruppi eterogenei, formati da alunni con abilità diverse, dovranno lavorare insieme per risolvere un problema o portare a termine un comune progetto. Lo scopo è quello di incoraggiare i bambini ad aiutare e sostenere i loro compagni, anziché competere con loro. Penso che l'educazione non debba essere confinata in forme di occupazioni individuali meramente cognitive, ma vada inserita in una rete d'individui in relazione tra loro, che crescono in un contesto sociale più ampio.

### **INTERDISCIPLINARIETA' (classe terza)**

Il progetto sarà attuato durante le ore di contemporaneità che, nell'orario di classe, prevedono i laboratori di arte e immagine. Nell'ambito del progetto "La fontana maggiore", proposto dalla docente Maria Pia Mancini, si inserirà il presente progetto di scrittura creativa che, prendendo spunto dalle formelle relative ai mesi dell'anno, ai segni zodiacali e alle arti e mestieri presenti nella parte inferiore della fontana, saranno spunto per filastrocche, poesie, descrizioni e racconti.,

### **TEMPI DI ATTUAZIONE DEL PROGETTO**

Triennio, classi III, IV, V

Anni scolastici 2015/2016; 2016/2017; 2017/2018

### **IMPIANTO FORMATIVO**

L'intervento ha un impianto modulare.

Il primo modulo è centrato sulla lettura e sull'ascolto. I bambini ascolteranno la lettura da parte dell'insegnante di brani ed esplicheranno le loro sensazioni e le loro emozioni sia verbalmente sia attraverso il disegno. Lo scopo di queste attività è far comprendere che un racconto non ha lo stesso significato per tutti.

Leggendo o ascoltando ci immergiamo completamente nella storia, siamo travolti ma non passivi; collaboriamo, inventiamo, evochiamo l'intera storia a partire dalle poche parole che la raccontano.

Non è lo scrittore, ma il lettore che dà valore a ciò che legge, che interpreta partendo dai propri significati.

Il secondo modulo è centrato sulla scrittura. Saranno proposti giochi di comunicazione e spunti per agevolare l'invenzione di personaggi fantastici, ambienti immaginari o storie. Per scrittura non intendo solo il linguaggio verbale, ma ogni bambino o gruppo di bambini sceglierà il linguaggio più congeniale, quello iconico, plastico, del corpo, nella massima libertà. Ognuno di loro sarà un viaggiatore che ci condurrà nel mondo più grande che ha visto, tanto immenso e ricco di cose incredibili, paradossali e curiose che mai avremmo pensato di vedere.

### **LA METODOLOGIA**

La metodologia sarà di tipo interattivo: l'azione propositiva degli alunni sarà costantemente sviluppata e stimolata attraverso la tecnica del brain storming.

Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale e in un secondo momento la suddivisione in gruppi cooperativi, nell'ambito dei quali saranno messe in risalto le condizioni del "lavorare insieme" ovvero:

- la capacità di gestire autonomamente la propria attività all'intero del gruppo;
- la capacità di trovare risposte e soluzioni adeguate a problemi specifici (problem solving);
- la capacità di ascolto;
- la capacità di interagire e concordare con gli altri le diverse decisioni.

## **GIOCHI PROPOSTI**

- Noi raccontiamo...
- Telegrafo senza fili.
- Se fossi...
- Carte piegate.
- Gioco di carte.
- Scritture incatenate.
- Esercizi di stile.
- La musica delle sillabe.

## **OBIETTIVI**

### Sapere

- Conoscere diversi linguaggi.
- Comprendere gli elementi di un racconto.
- Comprendere le relazioni logiche fra elementi.
- Comprendere le relazioni emotive fra elementi.
- Acquisire un metodo per comunicare.

### Saper fare

- Utilizzare diversi linguaggi.
- Orientare il proprio lavoro verso attività produttive.
- Saper scegliere il materiale in vista del prodotto.
- Usare consapevolmente tutti i linguaggi per agevolare la comprensione del proprio prodotto.

### Saper essere

- Ascoltare e osservare con attenzione.
- Saper interagire con gli altri.

### Obiettivi metacognitivi

- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia.
- Integrare le differenze.
- Essere capaci di autovalutazione degli apprendimenti.
- Esprimersi secondo logiche diverse.

I due moduli, di lettura e scrittura, non saranno attuati separatamente ma s'intersecheranno durante il periodo di tempo previsto dal progetto.

Nel modulo sulla lettura privilegerò l'ascolto, da parte dell'intera classe di fiabe, racconti per l'infanzia e classici adattati in modo opportuno.

I testi da leggere saranno scelti secondo un percorso ben preciso rispetto al contenuto:

- Fiabe tradizionali.
- Favole tradizionali.
- Il sogno come contenitore di racconti.
- Storie con personaggi e ambienti irreali
- Storie contenenti alcuni elementi realistici.
- Il mito attraverso il tempo.
- La poesia.

Ad ogni lettura seguirà una discussione guidata volta a far emergere la comprensione della caratterizzazione emotiva degli elementi del racconto, e il confronto con le proprie emozioni.

Nel modulo sulla scrittura proporrò alcune tecniche della scrittura creativa, opportunamente modificate, che permetteranno ai bambini di scrivere insieme delle storie.

La presentazione dei giochi seguirà un ordine che li condurrà in modo graduale all'intuizione e alla scoperta di alcuni meccanismi della narrazione.

Le attività saranno eseguite in gruppo e/o individualmente a seconda dei momenti e per volontà dei bambini stessi.

Gli elaborati troveranno spazio in cartelloni da appendere e, se questo sarà possibile, in un "LIBRO DELLE STORIE" cartaceo e multimediale.

Altamente formativo sarà il **dopogioco**, durante il quale sarà stimolato il confronto e la riflessione sui lavori svolti, sulle difficoltà incontrate e sulle cose imparate; il suo ruolo sarà duplice: per il docente un momento di verifica e valutazione del processo d'insegnamento/ apprendimento, per i bambini momento di autovalutazione.

## I GIOCHI

### NOI RACCONTIAMO...

#### Metodologia

L'attività che sarà proposta non è un gioco vero e proprio, piuttosto una valutazione iniziale che permetterà al docente di prevedere un'organizzazione appropriata per i lavori successivi.

Suddividerò la classe in piccoli gruppi e, a ciascuno di loro, chiederò di scrivere liberamente una storia, senza offrire alcun elemento di guida.

#### Obiettivi

- Verificare il comportamento di ogni bambino all'interno del gruppo.
- Verificare la capacità di finalizzare gli interventi gli interventi rispetto ad un comune obiettivo.
- Verificare la capacità di ascolto;
- Verificare la presenza di uno schema narrativo (all'inizio a livello intuitivo, in seguito più consapevole).
- Valutare quanto i racconti siano il risultato di fantasie personali o, al contrario, di condizionamenti mass-mediali, di stereotipi forniti dai cartoni animati.

La verifica del comportamento nel gruppo avverrà attraverso un'attività di osservazione sistematica, eseguita dal team, utilizzando una semplicissima griglia. Il confronto dei risultati darà la possibilità di formare gruppi eterogenei ed equilibrati.

### OSSERVAZIONE RELATIVE AL LAVORO DI GRUPPO

| L'ALUNNO   | SI | NO |
|--|----|----|
| Ascolta, ma non interviene   |    |    |
| Interviene solo se gli viene richiesto   |    |    |
| Ascolta e interviene in modo pertinente  |    |    |
| Interviene, ma non in modo propositivo   |    |    |
| Ascolta ed è in grado d'intervenire utilizzando e modificando le proposte dei compagni |    |    |
| Non ascolta, ma non disturba   |    |    |

|                           |  |  |
|---------------------------|--|--|
| Non ascolta e disturba    |  |  |
| Rispetta il proprio turno |  |  |

## IL TELEGRAFO SENZA FILI

### Metodologia

I giocatori stanno in cerchio, un bambino sussurra all'orecchio del suo vicino una frase che, a sua volta ripete al terzo giocatore e così via.

In classe sarà proposta una variante: quattro bambini usciranno dall'aula; il resto del gruppo sceglierà un breve racconto che sarà letto al gruppetto che aspetta fuori. I bambini rientreranno separatamente e racconteranno la loro versione della storia, che sarà confrontata con l'originale.

### Obiettivi

- Scoprire come cambia una storia passando di orecchio in orecchio.
- Capire che quando si legge o si ascolta una storia, si tende a interpretarla o semplificarla, mantenendo in primo piano le parti che hanno analogia con le esperienze personali di ognuno.
- Individuare quali parti della storia sono rimaste e quali si sono perse.
- Sviluppare la capacità di ascolto e di attenzione.
- Sviluppare la capacità di espressione.

## SE FOSSI.....

### Metodologia

Ciascun bambino sceglierà un elemento del mondo circostante e scriverà un breve pensiero (un periodo ipotetico) immedesimandosi nell'oggetto.

### Obiettivi

- Trovare analogie tra se stessi e gli oggetti.
- Giocare con le metafore.
- Immaginare un punto di vista diverso dal proprio.

Questo è senz'altro un gioco sull'identità, ogni metafora conterrà degli elementi che, se analizzati, potranno rivelare molto dell'*immagine di sé* di chi l'ha scritta e il suo intento è quello di avvicinare il bambino al mondo "della possibilità", un mondo in cui è possibile ESSERE in tanti modi diversi.

## CARTE PIEGATE

### Metodologia

Con questo gioco inizierà il vero lavoro di scrittura creativa collettiva. Saranno distribuiti dei foglietti a tutti e ogni bambino scriverà la risposta alla prima domanda di uno schema scritto alla lavagna; poi piegherà il foglio per coprire ciò che ha scritto; quindi lo passerà al vicino di sinistra e lo riceverà dal vicino di destra. Senza aprirlo risponderà alla seconda domanda e così via fino al completamento dello schema.

Lo schema da utilizzare è la regola delle cinque W del giornalismo anglosassone:

**CHI** è il protagonista

**COSA** fa

**DOVE**

**QUANDO**

**PERCHÉ**

### Obiettivi

- Scrivere seguendo una struttura data.

- Esplorare e sperimentare uno dei fondamentali meccanismi narrativi.
- Scoprire la possibilità di accostamenti inediti.
- Giustificare tali accostamenti trovando analogie e differenze.
- Riflettere sull'importanza del contributo di ognuno.
- Divertirsi.

Il risultato sarà sicuramente una serie di storie minime, assurde ma con una logica narrativa data dallo schema seguito. Nel " dopogioco" inviterò i bambini a "espandere" oralmente alcune delle storie, aggiungendo descrizioni o elementi, senza staccarsi dallo schema iniziale. L'impegno e il divertimento saranno notevoli, ciascuno darà il suo contributo come saprà, in classe si creerà un'atmosfera di rispetto, di ascolto e di accettazione delle diverse idee espresse.

#### STORIE MINIME

|  |  |   |
|--|--|---|
| Un topo<br>Fa il bagno<br>A Bologna<br>Di pomeriggio<br>Perché ha sete | Federica<br>Nuota<br>Nella doccia<br>In estate<br>Perché è sveglia | Un pesce<br>Oggi<br>Vola<br>A casa<br>Perché è ubriaco              |
| La luna<br>Colora<br>Nel bosco<br>Sempre<br>Perché è stanca            | Un gatto<br>Cucina<br>Stanotte<br>Nel bosco<br>Perché gioca        | Zorro<br>Il giorno<br>Fa i tuoni<br>In casa<br>Perché vuole uscire  |
| Zorro<br>Il giorno<br>Fa i tuoni<br>In casa<br>Perché vuole uscire     | Un orso<br>Fa il maiale<br>Domani<br>Al mare<br>Perché ha mangiato | Una stella<br>Fa il caffè<br>La sera<br>Nel mare<br>Perché ha sonno |

#### GIOCO DI CARTE

##### Metodologia

I bambini inventeranno alcune storie seguendo uno schema che ricorda l'ordine degli episodi classici di una fiaba. In base a tale schema suddividerò le storie e le trascriverò su cartoncini colorati. I bambini estrarranno una carta da ciascun mazzo e costruiranno una storia a partire dagli elementi assegnati dal caso.

Le carte saranno divise in sette mazzi, distinti per colore: ogni colore corrisponde a una domanda diversa:

**chi è**

**com'è**

**dov'è**

**cosa fa**

**quando**

**ma...**

**allora...**

##### Obiettivi

- Riconoscere i singoli elementi di una storia.

- Esplorare il modo di costruire una storia.
- Giustificare l'accostamento casuale di elementi.
- Scrivere collettivamente brevi racconti.

Apparentemente, questo esercizio, è una forma di scrittura banale in cui tutto è affidato al caso. Le carte però, saranno un punto di partenza per lo svolgimento lineare della narrazione, lo spazio del gioco sarà uno spazio aperto, ricco di possibilità che a ogni svolta stimolerà nuove domande e nuove ipotesi coinvolgendo tutti i bambini del gruppo.

## SCRITTURA INCATENATA

### Metodologia

Due bambini decideranno due parole che daranno inizio a una storia.

Su un foglio scriverò l'inizio della storia e, dopo poche righe, piegherò il margine lasciando visibile solo l'ultima parola; passerò il foglio a un bambino che continuerà la storia lasciandosi ispirare dalla sola parola visibile e così via, fin quando tutti avranno scritto qualcosa.

E' inutile specificare che il risultato sarà una strana mescolanza d'idee ma, nel suo insieme, costituirà una traccia su cui imbastire un racconto collettivo.

### Obiettivi

- Leggere attentamente.
- Saper ascoltare.
- Sviluppare capacità di problem solving.
- Sviluppare capacità di problem posing.
- Ricondurre un testo incoerente ad una struttura unitaria.
- Utilizzare vincoli strutturali in modo creativo.
- Godere della propria creatività accogliendo associazioni e collegamenti inattesi.
- Acquistare fiducia nelle proprie possibilità.

Il "dopogioco" sarà un momento molto formativo: I bambini confronteranno le storie trovando gli elementi di uguaglianza e di differenza. Dovranno arrivare a comprendere che ogni storia è il risultato di un'interpretazione, che non esiste storia giusta o sbagliata, ma tra un "inizio e una fine" esistono infiniti percorsi possibili.

## ESERCIZI DI STILE

In questo gioco proporrò di prendere una storia semplice, di riscriverla molte volte cambiando il punto di vista, il registro, lo stile e il vocabolario.

Non cambierà la STORIA ma cambierà profondamente la narrazione e la sua interpretazione.

### Metodologia

Distribuirò ai bambini una breve descrizione di Cappuccetto rosso, la drammatizzeremo attribuendo al personaggio stati d'animo e modi d'essere diversi; saranno individuate le parole per descriverli e infine sarà riscritto il testo per più volte nelle diverse versioni.

### Obiettivi

- Divertirsi.
- Riconoscere le emozioni.
- Aumentare la competenza lessicale.
- Variare il senso di una storia applicando metodi meccanici.

Questa sarà sicuramente l'attività più coinvolgente e gratificante del percorso.

Durante la drammatizzazione le emozioni potranno essere amplificate in un crescendo continuo che permetterà ai bambini di riconoscerle e descriverle più facilmente. Molto stimolante sarà anche immaginare il prosieguo della storia sulla base di una diversa caratterizzazione emotiva del personaggio.



La conclusione cui giungeremo sarà la logica conseguenza del gioco precedente: tra l'inizio e la fine di una storia esistono infiniti percorsi possibili.

#### CAPPUCETTO ROSSO

C'era una volta una bambina deliziosa, che solo a vederla le volevano tutti bene.

Era molto dolce e ubbidiente, andava spesso dalla nonna per farle compagnia. Anche la nonna le voleva molto bene.

Un giorno le regalò un cappuccio di velluto rosso che non toglieva mai.

Da allora la chiamarono sempre Cappuccetto rosso.

| <b>Le parole della vecchiaia</b>                               | <b>Le parole della cattiveria</b>                     | <b>Le parole della paura</b>  |
|--|---|---|
| Debole<br>Delicata<br>Rugosa<br>Capelli bianchi<br>Sorda       | Cattiva<br>Infuriata<br>Crudele<br>Odiosa<br>Malvagia | Buio<br>Ombre<br>Spavento<br>Orrore   |
| <b>Le parole dell'agitazione</b>                               | <b>Le parole della calma</b>                          | <b>Le parole della noia</b>   |
| Agitare le braccia<br>Essere impaziente<br>Parlare velocemente | Lentezza<br>Aspettare<br>Riposare                     | Voglia di far niente<br>Sbuffare<br>Non ascoltare<br>Non preoccuparsi di niente |

#### SOGGETTO ATTUATORE

Insegnante di classe Paola Di Fabio in collaborazione con la collega insegnante Maria Pia Mancini e l'insegnante di sostegno.

#### VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica e la valutazione di questo percorso sarà fatto esaminando la risposta che i bambini hanno dato agli stimoli proposti, i loro scritti che non rimarranno sullo sfondo, ma passeranno in primo piano.

Il progetto permetterà loro di iniziare un lungo viaggio nella creatività, che non vuol dire essere **LIBERI DA** vincoli, ma essere **LIBERI** di esplorare le regole, di sperimentarle dando senso a ciò che è stato generato dal caso, di scoprire che ogni testo è in realtà un ipertesto che può essere letto o scritto a diversi livelli.

Ciò che sarà offerto ai bambini non sarà la possibilità di trasgredire le regole, ma di costruirle per ri-leggere, ri-scrivere, ri-creare ed interpretare la realtà.

Alla fine dell'anno scolastico, con l'ausilio del laboratorio d'informatica, prepareremo dei lavori multimediali in cui sarà riportato l'intero, percorso degli alunni lungo la strada della scrittura; usando Paint, si potranno realizzare disegni che illustrano le storie scritte, raccontate o drammatizzate. Con l'aiuto dei genitori si potrà socializzare il lavoro all'interno del Circolo e, perché no, anche fuori.

Perugia, 3 settembre 2015

Paola Di Fabio