

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: Pescare storie

A cura di Silvia Bosoni, insegnante

Obiettivo: stimolare la fantasia e l'immaginazione attraverso la costruzione collaborativa di storie di senso compiuto, contribuendo parallelamente all'ampliamento del bagaglio lessicale.

Attività in semplici passi

Prima di iniziare con l'attività di scrittura collaborativa occorrerà aver anticipato ai bambini qualche informazione su Propp e le diverse funzioni che compaiono e si ripetono all'interno delle storie in modo da creare una cornice di senso all'attività.

Per accertare che i bambini abbiano compreso potrebbe essere anche utile affrontare l'analisi di alcune storie conosciute da tutti individuandone insieme le funzioni principali, costruendo un cartellone riassuntivo che funga da stimolo visivo alla rievocazione immediata.

Poi si dovranno creare le flash cards relative alle diverse funzioni scelte, ad esempio:

- Carte Personaggi (protagonista/antagonista/aiutante) – **Allegato 1**
- Carte Luoghi (luoghi dove si svolgono i diversi fatti della storia) – **Allegato 2**
- Oggetti magici (ostacolo o aiuto al protagonista) – **Allegato 3**
- Oggetti (ostacolo o aiuto al protagonista) – **Allegato 4**
- Imprevisti (serve a movimentare l'intreccio della storia) – **Allegato 5**
- Mezzi di trasporto (aiuto o ostacolo al protagonista) – **Allegato 6**

Ovviamente è possibile individuare altre funzioni ed elaborare gli specifici materiali.

Esempio

- A. (Apertura): Una volta chiarito lo scopo dell'attività, ovvero il fatto che, divisi in gruppo, i bambini dovranno creare una storia di senso compiuto e in un tempo stabilito, l'insegnante dovrà procedere alla formazione dei gruppi, la cui numerosità dovrà essere almeno corrispondente al numero di funzioni individuate per la creazione della storia.
- Gli elementi che andranno a definire i diversi ruoli (personaggi, oggetti, oggetti magici, luoghi, mezzi di trasporto e imprevisti) e i bambini che si occuperanno di essi saranno individuati all'interno del gruppo in modalità libera (con la conta ad esempio).

Le carte delle diverse funzioni saranno disposte a mazzetti in cerchio e ogni bambino pescherà quella o quelle relativa alla funzione che preferirà.

- B. (Attività centrale): il primo bambino inizierà a pescare dalla categoria desiderata e racconterà la sua parte di storia, così procederanno gli altri membri del gruppo.
- C. Poiché le carte saranno pescate casualmente e non scelte, i bambini dovranno mettere in moto a tutto tondo la loro fantasia, adattandosi agli input che le carte forniranno di volta in volta.
Tutti i membri del gruppo dovranno fornire il proprio contributo alla storia raccontandone una parte ciascuno. La storia dovrà essere completata entro il tempo stabilito dall'insegnante.
- D. (Conclusione) le storie raccontate saranno condivise con il gruppo classe e potranno essere scritte. Il prodotto finito potrà prestarsi a molteplici ulteriori attività quali la drammatizzazione o l'ampliamento e l'arricchimento in grande gruppo.

Suggerimenti per i docenti e i formatori:

- Punti di forza: stimolare la creatività dei bambini obbligandoli a seguire ogni volta percorsi di fantasia nuovi e non preordinati.
- L'attività può essere facilmente declinata ai bambini di tutte le classi della scuola primaria con opportuni adattamenti e con una progressiva riduzione del ruolo dell'insegnante come guida e supporto all'attività.
- L'attività può essere la base di ulteriori sviluppi sia di carattere grammaticale che testuale, ma anche declinata in modalità interdisciplinare (informatica – laboratori espressivi – musica).

Tempo: 60 minuti compresi incipit all'attività, 20' per la creazione della storia e condivisione in gruppo e/o feedback dell'insegnante sulla modalità di lavoro in gruppo

Materiale:

- Carte storie
- Cartoncino
- Fogli A4
- Plastificatrice
- Colori