

Attività opzionale

Classe seconda 2° Circolo Putignano

Ins. G. Landi

NEL MONDO DELLE FIABE



Le fiabe sono **racconti** di fantasia di origine molto antica.

Seguono una particolare struttura che si ripete, quasi identica, in tutte le fiabe.

Sono caratterizzate da **luoghi e tempi indeterminati**, da **figure ricorrenti** e **personaggi con ruoli fissi** (il **protagonista** - sempre buono - , l'**antagonista** - sempre cattivo, l'**eroe**). Nella trama ci sono **parti ricorrenti** (dalla situazione iniziale all'immane lieto fine). Il **linguaggio è semplice**, con dialoghi frequenti e formule fisse (C'era una volta... - E vissero felici e contenti...)

UNITÀ DI APPRENDIMENTO (attività opzionale)

NEL MONDO DELLE FIABE

DATI IDENTIFICATIVI

TITOLO: nel mondo delle fiabe

ANNO SCOLASTICO: 2006/2007

DESTINATARI: alunni della classe II D

DOCENTI IMPEGNATI NELL'UA: ins. A. G. Landi

ARTICOLAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

RIFERIMENTO AI DOCUMENTI

PROFILO EDUCATIVO, CULTURALE E PROFESSIONALE (PECUP)

IDENTITÀ'

- L'alunno impara ad interagire con i coetanei e con gli adulti
- Scopre la necessità dell'ascolto, del rispetto, della tolleranza, della cooperazione

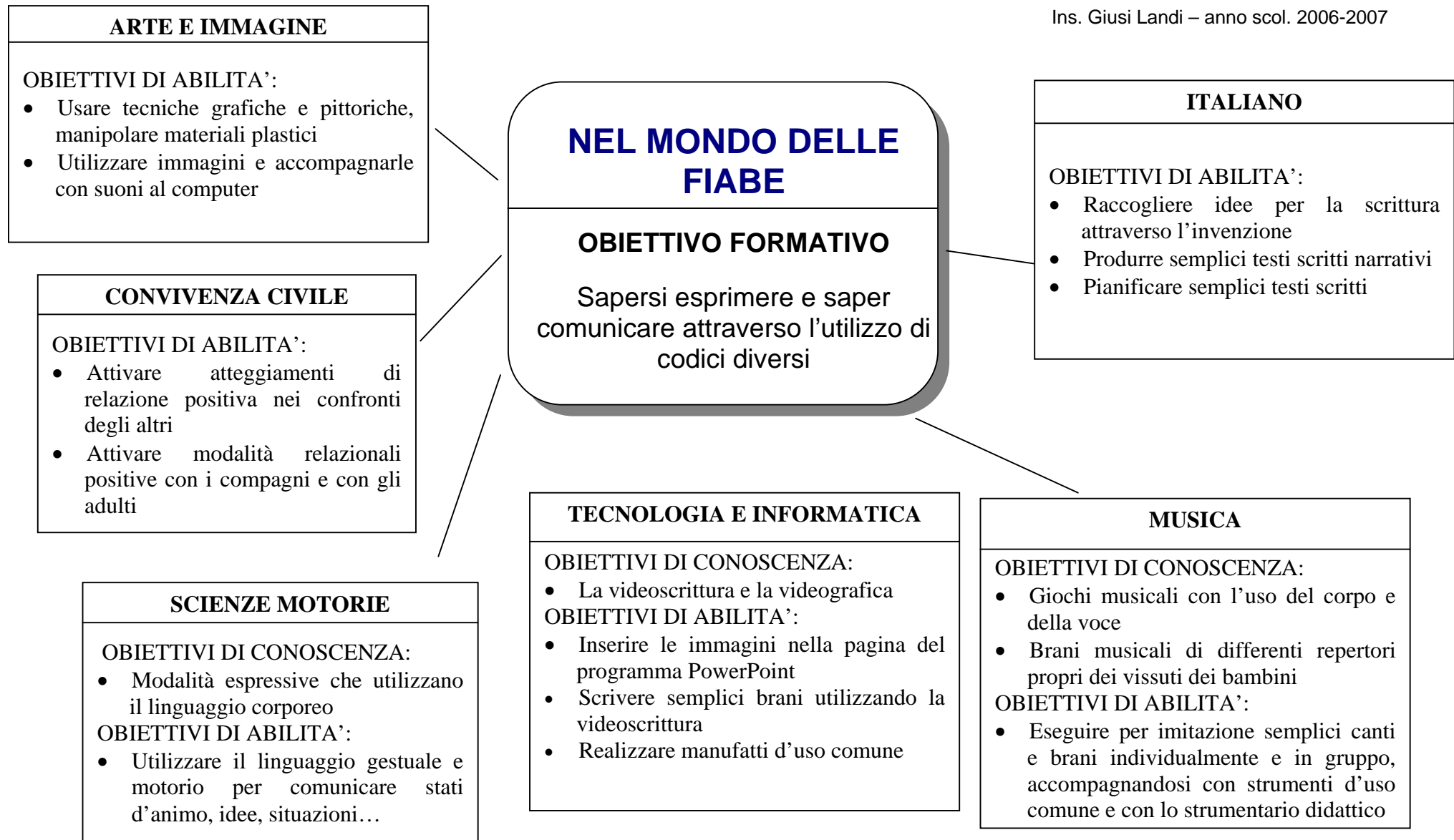
STRUMENTI CULTURALI

- Adopera, per esprimersi e comunicare con gli altri, anche codici diversi dalla parola
- Nell'orale e nello scritto è in grado di produrre testi brevi
- Usa strumenti informatici (immagini e scrittura)

CONVIVENZA CIVILE

- Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme per un obiettivo comune

OBIETTIVI FORMATIVI (OF) E OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (OSA) (mappa seguente)



COMPETENZA IN USCITA (APPRENDIMENTO UNITARIO)

L'alunno sa esprimersi e sa comunicare attraverso l'uso di codici diversi (verbale, iconico, sonoro, mimico-gestuale, informatico)

MEDIAZIONE DIDATTICA

ATTIVITA'

Il percorso operativo si divide in **quattro fasi**:

Fase 1: LA STRUTTURA DELLE FIABE

A - SMONTAGGIO DI FIABE NOTE (Cappuccetto Rosso, Hansel e Gretel, Biancaneve...) con l'individuazione della seguente struttura



B – INVENTIAMO UNA FIABA

Si proporrà:

- ❖ Creazione di **fiabe libere** individuali, seguendo la struttura individuata
- ❖ Data la **situazione iniziale** (o un'altra parte della struttura) gli alunni continuano la fiaba
- ❖ Dati i **personaggi**, creazione della fiaba.
- ❖ Scrittura di una fiaba di **gruppo**:
scrittura di una fiaba, seguendo la struttura individuata, dividendo la classe in gruppi. Ogni gruppo cura una parte della fiaba, dopo aver deciso insieme i contenuti da inserire nella struttura.
Ogni sequenza della fiaba viene assegnata ad un gruppo di 4/5 bambini che suddividono la sequenza in una favola più approfondita con l'aggiunta di **unità espressive e descrizioni**. Queste nuove unità espressive sono verbalizzate individualmente da ogni componente del gruppo. Mettendo poi insieme prima questi testi e poi i testi di ogni gruppo si compone il **racconto completo**

C - TRADUZIONE DA UNA FORMA TESTUALE A UN'ALTRA: dal testo al copione

Gli alunni scelgono una delle fiabe prodotte individualmente e scrivono il copione

- Traduzione della fiaba in breve **copione**
- Costruzione di un **teatrino** di cartoncino con i relativi personaggi
- Rappresentazione finale (di ogni alunno alla classe)

Fase 2: UTILIZZO DEL SOFTWARE “COSTRUISCI UNA FIABA”

Software di libero utilizzo. Si può giocare **on-line** all'indirizzo:

http://www.impariamoascrivere.it/giochi_flash.php?gioco=fiaba oppure è possibile scaricarlo dal sito www.vbscuola.it (progetti --> i giochi di Elspet e Jos), per poterlo usare **off-line** sul proprio PC.

Con questo gioco è possibile **costruire una fiaba** scrivendo i testi e scegliendo personaggi e ambienti tra quelli disponibili (per farlo basta cliccare con il mouse e trascinare l'ambiente o il personaggio scelto nell'apposito riquadro). Ci sono cinque scene da costruire, una per ogni parte della struttura della fiaba.

Alla fine è possibile:

- Modificare
- Rivedere la fiaba costruita, animando le scene con una bacchetta magica
- Salvare il lavoro
- Stampare

Si utilizzeranno le **schede didattiche** che fanno parte del gioco, prima di passare all'attività al computer. Con l'aiuto di tali schede gli alunni scrivono la fiaba. Dopo averla scritta, nel gioco “Costruisci una fiaba”, trovano gli stessi personaggi e gli stessi ambienti. In questo modo è possibile ricreare la fiaba al computer, salvarla, stamparla e **rivederla animata** grazie alla “magia” del computer.

 **Situazione iniziale** 

Scegli un ambiente e il tuo protagonista e descrivili. Questa è la situazione iniziale.

Trasporta qui le immagini



Qui scrivi il testo

C'era una volta, tanto tempo fa, in un paese lontano lontano







Fase 3: PPT E PLASTILINA

Si sceglie una delle fiabe create nelle fasi precedenti, preferibilmente la fiaba di gruppo.
L'attività prevede:

1. La costruzione dei **personaggi** della fiaba, utilizzando la plastilina colorata
2. La creazione degli **ambienti** usando materiale di vario genere
3. Ogni sequenza della fiaba viene divisa in scene successive e, per ogni scena, si decidono **musiche** di sottofondo, **effetti sonori**, **dialoghi**... da inserire, secondo il seguente canovaccio:



SEQUENZE	SCENE	DIALOGHI	SOTT. MUSICALE	EFFETTI SONORI
Sequenza 1	Scena 1
	Scena 2
	Scena 3
Sequenza 2			
			
Sequenza 3				
.....				



4. Si provvede, quindi, a ricreare, scena per scena, gli ambienti con i relativi personaggi e a **fotografarli** utilizzando una macchina fotografica digitale.
5. Tutte le voci e gli effetti sonori sono registrati al computer per la loro trasformazione in **file audio**.
6. Si **assemblano**, infine, immagini, suoni, musiche, testi, tramite il programma PowerPoint per la creazione del documento multimediale.

Fase 4: DRAMMATIZZAZIONE

Messa in scena della fiaba realizzata in PPT, seguendo il canovaccio realizzato nella fase 3 e procedendo, quindi, alla

- definizione dei ruoli
- allestimento dello spazio scenico
- progettazione e realizzazione dei costumi
- progettazione e realizzazione di oggetti di scena e scenografie

TEMPI
L'intero anno scolastico
1 ora settimanale facoltativa/opzionale

STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none">• Plastilina• Materiale vario per la costruzione di oggetti, scenari e costumi (carta, colla, forbici, colori, tempere, ecc.)• CD – DVD• Fotocamera digitale• Postazioni multimediali• Software: PowerPoint – Costruisci una fiaba

METODOLOGIA

- **Didattica laboratoriale**

Si farà ricorso preferibilmente ad una **didattica laboratoriale** per una scuola che non si limita alla trasmissione dei saperi, ma diventa un luogo dove operare, un luogo di **esperienze concrete** dove si produce conoscenza e si sviluppa la **logica della scoperta**.

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno spesso svolte per **piccoli gruppi di alunni** all'interno del gruppo classe per favorire da un lato la **personalizzazione** del lavoro scolastico, permettendo a ciascun alunno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, dall'altro la capacità di **collaborare** (nel gruppo e tra i gruppi) per un obiettivo comune.

- **Costruttivismo**

Le attività saranno svolte in un ambiente nel quale gli alunni diventano protagonisti del proprio sapere, costruiscono la propria conoscenza usando una molteplicità di strumenti, avvalendosi anche del supporto dei nuovi **strumenti tecnologici**. L'insegnante diventa così un "facilitatore" dell'apprendimento.

VERIFICA

Al termine della fase attiva dell'UA verrà proposto agli allievi il **compito di apprendimento unitario in situazione**, attraverso cui verrà accertata la **competenza** maturata.

PRESTAZIONE PER L'ACCERTAMENTO DELLA COMPETENZA (COMPITO UNITARIO IN SITUAZIONE)

Esprimersi e comunicare con l'uso di codici diversi (verbale, iconico, sonoro, mimico-gestuale) attraverso la realizzazione di una drammatizzazione e di un documento multimediale

Ins. A. G. Landi