

PAOLA LIPAROTO

Classe F3 - Anno scolastico 2008 - 2009

## MODULO DI PROGETTAZIONE - I ANNO

Progettazione e realizzazione d'un intervento formativo.

### Relazione finale

#### **Titolo del progetto:**

Piccoli Narratori

#### **Contenuti:**

Il percorso educativo didattico dal titolo “ Piccoli Narratori” pone il suo interesse sulla narrazione di fiabe, in particolare la fiaba di Cappuccetto rosso con lo scopo di promuovere nei bambini la capacità di assumere un ruolo attivo, diventando essi stessi “ narratori” attraverso la drammatizzazione, la rappresentazione con il teatro dei burattini e infine la rielaborazione delle stesse con la lettura di immagini.

#### **Tempi:**

Le attività del progetto hanno avuto inizio a gennaio e si sono concluse a febbraio per la durata di 20 ore distribuite in cinque incontri, durante i quali sono stati alternati momenti di narrazione, drammatizzazione e disegno. Le attività sono state svolte all'interno della sezione e in parte nel laboratorio d'Informatica per la scannerizzazione delle immagini e il caricamento delle foto. A cura dell'insegnante è stato realizzato il montaggio dei disegni per la realizzazione del book “Piccoli Narratori”.

#### **Fasi:**

##### “La narrazione della fiaba di Cappuccetto rosso”

Disposti in un setting circolare ho cominciato a leggere la fiaba di Cappuccetto Rosso modulando il tono della voce in modo da creare un atmosfera in cui i bambini potessero sentirsi partecipi ed emotivamente coinvolti. Subito dopo l'ascolto ho

rappresentato la storia con il teatro dei burattini, catturando la loro attenzione e incrementando il loro coinvolgimento, poiché di volta in volta qualcuno di loro mi aiutava con i burattini. Ho cercato di fare in modo che i bambini cominciassero a dare voce, modulandola ai vari personaggi, per consentire loro di assumerne il ruolo ma soprattutto di individuare le sequenze della fiaba. La sequenza è stata proposta attraverso la lettura di alcune immagini, che i bambini stessi hanno scelto con clip art, facendo insieme una ricerca su internet, e che poi hanno raffigurato nelle flash cards. Il teatro dei burattini e il gioco delle flash cards sono risultati particolarmente motivanti e hanno consentito ai bambini di narrare la fiaba rispettandone le sequenze.



### “ L’incontro di Cappuccetto rosso e il lupo”

Dopo aver proposto ai bambini di “giocare” con la fiaba di Cappuccetto rosso, ci siamo soffermati sull’incontro di Cappuccetto Rosso con il lupo e abbiamo svolto attività di role play:”se fossi stato tu il lupo cosa ti sarebbe piaciuto fare insieme a lui”. Ogni bambino ha avuto la possibilità di esprimere la propria idea e di assumerne il ruolo durante l’attività di drammatizzazione. I loro dialoghi con il lupo sono stati registrati e i bambini dopo hanno avuto la possibilità di riascoltarsi con piacere ma soprattutto con meraviglia.

## “Una variante all’interno della fiaba”

“Quando Cappuccetto rosso incontra il lupo, nel bosco spunta un fungo spinoso e i fiorellini che vorrebbero fuggire si mettono a cantare la canzoncina coloredos coloredos và. Ma gli alberi sono tristi perché non vogliono rimanere da soli e si stringono in cerchio per impedirne la fuga”. Dopo la narrazione interattiva di questa variante, i bambini hanno rappresentato la sequenza inedita della fiaba sia con il teatro dei burattini, sia con la drammatizzazione. Infine hanno disegnato e colorato il funghetto spinoso, gli alberi tristi e i fiorellini “coloredos” rielaborandone la storia.



## “ Percorso motorio”

Lo svolgimento dell’attività ha avuto inizio con la visione della videocassetta “ La fiaba di Cappuccetto rosso” . Con i bambini abbiamo deciso di soffermarci a raccontare la sequenza riguardante il tranello del lupo: il lupo propose a Cappuccetto rosso di fare un gioco divertente: avrebbero fatto una gara per vedere chi sarebbe arrivato prima alla casa della nonna. Ho invitato i bambini ad esprimersi creativamente anche attraverso il linguaggio del corpo e dopo avere ricostruito gli ambienti della fiaba ho invitato i bambini a muoversi come se fossero stati i personaggi della fiaba. Sono stati costruiti dei percorsi motori che dalla casa di Cappuccetto rosso conducevano alla casa della nonna, ponendo una differenza tra il lungo percorso pieno di ostacoli effettuato da Cappuccetto rosso e la scorciatoia percorsa dal lupo.

“Le immagini”.

Ogni bambino all'interno della sezione ha illustrato le varie sequenze, i personaggi e alcuni altri elementi utili alla rappresentazione iconica della propria storia. I disegni sono stati assemblati per la realizzazione del loro book personale della fiaba. Il materiale iconico è stato poi acquisito con lo scanner e insieme alle foto hanno contribuito alla realizzazione del DVD.



**Modalità:**

È stato favorito il lavoro cooperativo al fine di valorizzare le diverse modalità operative. La ricerca delle immagini che avrebbero dovuto rappresentare le storie drammatizzate ha coinvolto particolarmente i bambini ed infatti le schede che avrebbero costituito il Book “Piccoli Narratori” sono state scelte proprio da loro e ciò li ha motivati particolarmente . Anche la possibilità di caricare le foto al

computer li ha affascinati, anche perché loro stessi erano stati coinvolti nelle varie riprese fotografiche. Infine abbiamo scelto insieme le foto più significative che avrebbero costituito il Dvd che i bambini avrebbero portato a casa per socializzare con i loro cari le attività svolte durante lo svolgimento del progetto extra curriculare che ci ha visti impegnati per venti ore ( 5 incontri ).

### **Strumenti:**

Gli strumenti multimediali che si utilizzati sono: il computer, lo scanner, la fotocamera digitale per riprendere le varie fasi del progetto e poi il programma Movie Maker per produrre il filmato.

Il progetto si è svolto all'interno della sezione di Scuola dell'infanzia per le attività di narrazione, di conversazione, di manipolazione e per le attività grafiche e nell'aula multimediale per l'acquisizione delle immagini.

### **Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione:**

Alla realizzazione del progetto hanno partecipato 24 alunni provenienti dalle tre sezioni del plesso "Maggiore Guida" e un solo docente.

### **Vantaggi e svantaggi:**

L'utilizzo del teatro dei burattini ha contribuito a promuovere l'espressione ludico-narrativa favorendo fra l'altro lo sviluppo della capacità di far uso di simboli, soprattutto mediante l'attività di rielaborazione e drammatizzazione della fiaba ascoltata. Il gioco di drammatizzazione ha consentito di verificare e quindi valutare le abilità ludiche e simboliche, relative alla capacità di condividere e coordinare le proprie intenzioni e i propri comportamenti ludici con quelle altrui. Inoltre, per i bambini, la possibilità di poter rivivere l'esperienza vissuta attraverso la visione del filmato prodotto con Movie maker ha contribuito a motivarli e a coinvolgerli particolarmente. Non ho avuto modo di riscontrare svantaggi durante la realizzazione del progetto anche se dopo aver vissuto l'esperienza didattica

apporterei qualche modifica o integrazione al progetto, avendo comunque più ore a disposizione.

### **Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni:**

Le abilità acquisite sono state relative alla gestione organizzativa di un gruppo di alunni provenienti da diverse sezioni e alquanto numeroso per un'esperienza di tipo laboratoriale. Per gli alunni si è trattata di un'esperienza altamente formativa, motivante e coinvolgente, che li ha visti protagonisti di un'esperienza nuova, volta a promuovere lo sviluppo della competenza narrativa.

### **Modalità di relazione osservate tra alunno e docente:**

Gli incontri del percorso educativo-didattico sono stati caratterizzati da momenti di condivisione adulto-bambini, sulla base della convinzione che l'adulto deve “farsi bambino” per avere accesso al “mondo infantile”. Il fatto che l'adulto, e in questo caso l'insegnante, partecipa alle attività ludico-narrative mettendo in campo le sue stesse capacità simboliche, costituisce per il bambino uno strumento per esteriorizzare i propri vissuti emotivi, ma anche un'occasione di apprendimento volto a promuovere la sua capacità narrativa.

### **Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno:**

Fra gli alunni si è creato un clima collaborativo contrassegnato dalla complicità che caratterizza il gioco simbolico e di finzione, nonché le attività di drammatizzazione.

### **Modalità di relazione osservate tra docente e docente:**

Il progetto è stato elaborato e realizzato personalmente dalla sottoscritta e nessun altro docente ha partecipato in veste di collaboratore con assunzione di compiti e responsabilità. Le colleghe del plesso hanno mostrato interesse riguardo allo svolgimento delle varie fasi e curiosità nei confronti delle possibilità che lo

strumento

tecnologico

offre.

### **Valutazione delle tecnologie e del materiale usato:**

L'aula multimediale nella scuola in cui lavoro è situata al primo piano dell'istituto in prossimità delle aule di scuola primaria. L'accesso non sempre è disponibile, bisogna prenotarsi e se va bene vi si può accedere per non più di un'ora. Tuttavia ci siamo organizzati e siamo riusciti a utilizzare il computer, anche se per poche ore, il tempo necessario a digitalizzare le immagini, le foto e a montare il filmato con Movie maker.

### **Valutazione dell'esperienza in termini di arricchimento professionale:**

Personalmente sono rimasta particolarmente soddisfatta del lavoro svolto e durante lo svolgimento delle attività mi sono resa conto man mano che avrei avuto tante altre idee ma che per motivi di tempo non sarebbe stato possibile realizzare. Pertanto mi sono proposta per il prossimo anno di realizzare qualche altro progetto sfruttando l'approccio narrativo e utilizzando le nuove tecnologie secondo quanto appreso durante il percorso di studio del Dol. Infatti ritengo di essere veramente soddisfatta nel riconoscere come sia possibile mettere in atto a sostegno della propria azione didattica quanto appreso durante il corso Dol, subito dopo aver appreso una determinata abilità.

Nel mio caso l'entusiasmo che metto nello svolgimento dei vari compiti, fa nascere in me il desiderio di poter mettere in pratica quanto appreso, sia a livello teorico che pratico. A livello teorico ho fatto riferimento ai paradigmi dell'apprendimento e quindi alle varie metodologie da sfruttare nelle diverse situazioni di apprendimento, facendo riferimento in particolare alla metodologia del cooperative learning. A livello pratico ad esempio ho acquisito delle competenze nell'utilizzo del software Movie maker che mi ha consentito di montare un filmato al computer mediante l'acquisizione delle foto dalla fotocamera digitale, aggiungendo i vari effetti e transizioni.

Quella di quest'anno è stata sicuramente un'esperienza altamente formativa e sono lieta di poter continuare con lo stesso entusiasmo il percorso del Dol anche l'anno prossimo, per poter acquisire sempre nuove competenze.

### **Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi**

L'entusiasmo e il coinvolgimento con il quale i bambini hanno partecipato alle varie attività rappresenta una loro valutazione, sicuramente positiva.

### **Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza:**

Durante lo svolgimento diverse ho avuto diverse idee e penso proprio di voler continuare anche il prossimo anno nello svolgimento di attività didattiche utilizzando l'approccio ludico-narrativo e sfruttando sicuramente l'utilizzo delle nuove tecnologie applicate alla didattica.

**PAOLA LIPAROTO**  
**Classe F3 - Anno scolastico 2008 – 2009**  
**Modulo di progettazione primo anno.**

