

MODULO FORMATIVO: LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA

DESCRIZIONE:

La proposta si prefigge di creare una motivazione positiva verso la

scrittura e di aumentare il desiderio ed il piacere di scrivere, fin dai primi anni della Scuola Primaria, in un'epoca che vede questa abilità "secondaria e datata" rispetto alle altre veloci e sintetiche modalità comunicative mediatiche e tecnologiche. Intende offrire agli alunni delle classi Prime e Seconde di scuola primaria un percorso laboratoriale per sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte dello scrivere, che possano aiutare ad esprimere la fantasia e la creatività di ciascuno ed incrementare l'originalità linguistica. Il progetto richiede il coinvolgimento degli alunni su più fronti: quello cognitivo, quello emozionale e, non ultimo, quello relazionale, mirando ad instaurare relazioni positive nel gruppo, alla scoperta della condivisione e della diversità come ricchezza.

La peculiarità di questo laboratorio sta nella sua complessità, per la molteplicità delle abilità implicate, stimolate e accresciute, affrontata con le modalità del gioco e...non solo.

OBIETTIVI DIDATTICI

Motivare l'interesse nei confronti dei processi di scrittura:

- Attivare stimoli e risposte per allargare il bagaglio di conoscenze linguistiche dell'alunno;
- Migliorare la padronanza del linguaggio, della comunicazione scritta e del repertorio espressivo;
- Esprimere le proprie potenzialità creative utilizzando più codici espressivi.

OBIETTIVI FORMATIVI

Riconoscere l'importanza della pianificazione e della collaborazione nell'ambito del lavoro di tipo laboratoriale:

- Discutere le proprie idee e confrontarle per il raggiungimento di uno scopo condiviso;
- Lavorare autonomamente e in gruppo in modo costruttivo, favorendo il peer-tutoring e l'inclusività;
- Incoraggiare la scoperta delle proprie attitudini e la condivisione della propria visione del mondo con gli altri.

METODOLOGIA

La metodologia sarà di tipo interattivo. L'azione propositiva degli alunni verrà costantemente sviluppata e stimolata attraverso la tecnica del brainstorming. Il percorso vedrà inizialmente un impegno individuale ed in un secondo momento la suddivisione in gruppi collaborativi, 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.

ATTIVITÀ:

- Incoraggiamento a pensare a quello che si sta per scrivere o chiudere gli occhi per visualizzare qualcosa. Scelta di parole a caso per avviare una filastrocca.
- Giochi di parole alla ricerca di rime.
- Giochi con l'utilizzo dei cinque sensi per esplorare la realtà.

- Giochi con le flash cards per focalizzare gli elementi di un racconto (personaggi, luoghi, azioni/eventi, conclusioni, emozioni).
- Gioco dell' "Indovina chi?" per consolidare e ampliare il lessico relativo alla descrizione.
- Giochi per drammatizzare un racconto precedentemente prodotto o per poter procedere alla successiva stesura.
- Partendo dall'osservazione di un'immagine scrittura di una frase minima per continuare con tutti i possibili ampliamenti.
- Partendo da un racconto, produzione di sequenze illustrate.
- Raccolte in apposite griglie di aggettivi pertinenti a personaggi, paesaggi, stati d'animo. Giochi mimati per evocare stati d'animo.
- Descrizione di paesaggi reali e/o fantastici utilizzando riferimenti spaziali e temporali. Uso del discorso diretto e del discorso indiretto.
- Scrittura con programma di video scrittura di un racconto prodotto ed illustrazione mediante strumenti multimediali.

PRODOTTI FINALI:

- Costruzione di e-book utilizzando software opensource come E-Book Creator;
- Implementazione delle pagine del Giornale web d'Istituto.

RISULTATI ATTESI

- una diminuzione degli errori nella scrittura: la videoscrittura, richiedendo una digitalizzazione molto più lenta e concentrata (per la ricerca della lettera sulla tastiera, anche come forma di gioco), si auspica aiuti molti bambini ad acquisire una maggiore consapevolezza della struttura della parola e della frase;
- la possibilità di raccontare una storia secondo il proprio estro e la propria fantasia, arricchendola di immagini e di suoni;
- il conseguimento, da parte di alcuni alunni, di alcune semplici abilità nell'utilizzo di un computer;
- il conseguimento, da parte degli alunni più esperti in campo informatico, di nuove conoscenze e il rinforzo di quelle già acquisite autonomamente;
- la possibilità, da parte di questi alunni, di vedere "riconosciute" le proprie abilità e di poterle comunicare a coetanei in ambiente di apprendimento "non convenzionale";
- la creazione di un oggetto di discussione comune a tutti gli alunni e lo scambio di esperienze sull'utilizzo