

Dal mito alla fiaba al racconto

*Seminario per docenti di scuola primaria e
secondaria*

Titolo intervento: [La fiaba e il finale alternativo](#)
(da Perrault a Jourde e oltre...)

Relatrice: Giulia Ginevra Giambalvo Dal Ben
giuliadalben@yahoo.it
Scuola-Città Pestalozzi, Firenze

22 marzo 2018

“Tutto può accadere, tutto è possibile e verosimile. Il tempo e lo spazio non esistono. Su una base insignificante di realtà, l’immaginazione fila e tesse nuovi disegni.”

Tratto da *Il Sogno* di August Strindberg

Sommario

- Piano del percorso didattico
- Premesse
- Fasi del percorso
- Bibliografia

Piano del percorso didattico

Premesse

- Perché utilizzare la fiaba in classe
- Situazione di partenza
- Supporti utilizzati
- Prerequisiti
- Obiettivi
- Metodologia scelta
- Organizzazione del lavoro
- Tipologia di valutazione

Fasi del processo formativo

- Ascolto e riassunto orale della fiaba
- Lettura della fiaba con rinforzo grammaticale sul testo
- Riscrittura e messa in comune
- Scenario
- Consigli di lavoro autonomo a casa

Perché utilizzare la fiaba in classe?

Potenzialità didattiche della Fiaba

- ✓ Risveglia un'estasi infantile e mette a proprio agio perché l'apprendente sa già cosa aspettarsi. Come dice Italo Calvino: "Il piacere infantile di ascoltare storie sta soprattutto nell'attesa di ciò che si ripete"
- ✓ Stimola l'attenzione nell'evocare **immagini visive** chiare e incisive
- ✓ Stimola la curiosità grazie a un contesto didattico che si trasforma in gioco e creatività
- ✓ Crea un clima affettivo e momenti di dialogo in cui ognuno si sente libero di esprimersi per sperimentare le proprie competenze linguistiche

Situazione di partenza :

Classe:

- III, scuola secondaria di primo grado. All'interno della classe ci sono 20 apprendenti di cui un DSA (dislessia) e un alunno certificato 104

Livello linguistico:

- A2* (verificato durante le valutazioni sia formative che sommative precedenti)

Periodo scolastico: secondo quadrimestre, maggio

Stili di apprendimento:

- questo percorso è stato elaborato tenendo conto dei differenti stili di apprendimento dei componenti della classe

Supporti utilizzati:

- Utilizzo delle tecnologie (PNSD, cl@sse 2.0 – Legge 107/2015), in particolare LIM, internet e i-pad

* («Conseil de l'Europe, *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Editions Didier, Paris, 2001»)

Prerequisiti

Conoscenze e competenze acquisite:

Linguistiche

- Leggere e comprendere un testo breve e facile/facilitato
- Riconoscere le caratteristiche grammaticali di un testo (A2)

Comunicative

- Rispondere oralmente o per scritto a domande che mirino a verificare la comprensione di un documento (sonoro o scritto)
- Produrre testi orali o scritti su una traccia data

Morfologiche

- In lezioni di compresenza fra la docente di francese e la docente di italiano, gli apprendenti hanno studiato le principali funzioni proppiane (sulla base del testo *Morfologia della fiaba*, v. bibliografia) e la differenza fra “fiaba” e “favola” (con particolare riferimento alle opere di Perrault e di La Fontaine)

Obiettivi

Linguistici

- Arricchire il lessico relativo alle fiabe (es: principessa, principe, regina, re, *il était une fois*, etc.) ed esercitarsi sui tempi verbali
- Sviluppare le quattro competenze

Formativi

- Migliorare l'autonomia degli apprendenti nel loro processo di apprendimento
- Svilupparne la capacità di collaborare in gruppo, la creatività e l'iniziativa personale
- Incoraggiare alla partecipazione di tutti alle attività in classe

Metodologia: approccio comunicativo

- Competenza comunicativa (Hymes): « *imparare a comunicare comunicando* »
- Apprendimento comunicativo

Organizzazione del lavoro

- Remue-ménages
- Messa in comune
- Lavoro di gruppo
- In coppia
- Individuale
- Discussione plenaria

Valutazione

- **Formativa** : durante il percorso tenendo conto della partecipazione e dell'interesse

Eventualmente:

- **Sommativa**: compito in classe (Es: « Scrivere un finale alternativo su traccia data di tale fiaba »)

TECNICA DIDATTICA: LO SCENARIO



- Lo scenario è una tecnica drammaturgica che concede ampio spazio alla creatività degli apprendenti. Tale tecnica glottodidattica è stata teorizzata da Robert Di Pietro nei primi anni 80 e si fonda sulla comunicazione verbale da intendersi come uno scambio di battute su un palcoscenico conosciuto utilizzate in modo “strategico”. Da questa visione nasce il nome di “scenario” o “interazione strategica” (“strategica” perché l’interazione in questione ha l’obiettivo di far risolvere una situazione difficile tramite una strategia concordata-creata in gruppo).
- Si divide in quattro fasi: preparazione – prove – performance – debriefing.

Percorso didattico: 2 ore da 60 minuti ciascuna

Lezione 1: 60 minuti

Sensibilizzazione: 10 minuti

Remue-méninges. Chiedere agli apprendenti:

- Chi conosce la fiaba di Cappuccetto Rosso?
- Quale/quali versione/i conoscete?

L'insegnante deve essere preparato sulle versioni possibili della fiaba e fare degli esempi per stimolare la curiosità degli apprendenti.

Comprensione e produzione orale: 10 minuti

Utilizzare il sito youtube dove si trova l'audio della maggior parte delle fiabe conosciute e selezionare la versione di [Perrault](#) (dura circa 6 minuti): dire agli apprendenti che stanno per ascoltare la fiaba nella sua prima e celebre versione scritta in ambito colto e inquadrarne autore e periodo storico. Altresì importante è dare la definizione di fiaba in francese, ovvero "Conte de Fées" (racconto di fate).

Fermare l'audio ogni 30/40 secondi circa e chiedere a uno dei componenti della classe che cosa ha capito (gli apprendenti in realtà conoscono la fiaba quindi anche se ci sono termini difficili riescono a capire il contesto).

Subito dopo l'ascolto ci sarà un immediato confronto sulla mancanza del lieto fine. L'insegnante dovrà spiegare perché in questa versione non ci sono le fate e perché c'è la morale (che spetta di norma alle favole) creando eventualmente un dibattito su temi cari al preziosismo seicentesco (quali il femminismo).

Lezione 1: 60 minuti

Comprensione scritta e rinforzo grammaticale con sfida: 25 minuti

Distribuire alla classe il testo della fiaba e dare la consegna di tre comande da svolgere in coppia:

- 1) Leggere la fiaba: sottolineare e cercare sul dizionario on line (sull' ipad) i termini che non conoscono;
- 2) Cambiare di genere ai personaggi: Chaperon Rouge diventa un bambino, il lupo una lupa e la nonna un nonno;
- 3) Sottolineare cinque verbi all'imperfetto e dare sia l'infinito del verbo che la prima personale singolare del *passé composé*.

La prima coppia che finisce e che ha risposto del tutto correttamente alla consegna potrà scegliere la parte per il gioco della lezione successiva.

Messa in comune (l'insegnante scriverà alla lavagna quanto emerso dai lavori degli apprendenti): 15 minuti

Consigli di lavoro autonomo a casa (rinforzo lessicale)

- 1) Ricercare nel testo originale di Perrault termini relativi soltanto al contesto fiabesco (Es: *Il était une fois...*) e creare sul quaderno una pagina di lessico dal titolo "Lexique des contes des fées".

Lezione 2: 60 minuti

Sensibilizzazione: 10 minuti

Remue-méninges. Chiedere cosa è stato fatto nell'ultima lezione e correggere coralmemente il lavoro autonomo suggerito (l'insegnante scrive alla lavagna il lessico trovato dagli apprendenti).

Proiettare il trailer del film: Le Chaperon rouge du 2011 (*librement inspiré du conte de fées*). Chiedere se si tratta della versione che conoscono o no: avrà un finale alternativo?

Produzione scritta e messa in comune: 10 + 5 minuti

Spiegazione dell'esperimento di Pierre Jourde – sulla base degli *Exercices de style* de Queneau.

Esercizio a coppie: *Scrivete il finale alternativo di Cappuccetto Rosso: ricordatevi che non possono mancare i personaggi di Cappuccetto, della Nonna e del Lupo. Potete aggiungere altri personaggi, potete cambiare il luogo (es: non una casetta sperduta in un bosco in Francia) e/o il periodo storico della fiaba (es: negli anni 2000). La vostra storia comincia quando il Lupo busa alla porta della Nonna.*

Lezione 2: 60 minuti

Scenario: 30 minuti

Prima parte: preparazione strategia (5 minuti)

Dividere la classe in quattro gruppi di cinque apprendenti. Consegnare ad ogni gruppo una “carta” che gli apprendenti dovranno capire e studiare. La coppia che aveva vinto la sfida grammaticale nella lezione precedente sarà nello stesso gruppo e avrà diritto di scelta.

Seconda parte: le prove (10 minuti)

Il gruppo dovrà ideare una strategia con battute in lingua per affrontare la situazione spiegata nella carta. Dovrà scegliere soltanto un componente che rappresenterà il gruppo nel momento della messa in scena. Gli altri componenti potranno suggerire se il rappresentante si troverà in difficoltà.

Terza parte: la messa in scena (10 minuti)

L'insegnante li farà travestire con costumi portati da casa e proietterà alla LIM una casetta che possa rappresentare quella della Nonna possibilmente con un sottofondo musicale che richiami i rumori di un bosco. Davanti alla LIM, saranno disposti i banchi dell'aula per creare il perimetro di scena (la casa della Nonna) e le sedie saranno disposte in file, come a teatro, per gli “spettatori”. La cattedra sarà messa di lato.

Terza parte: debriefing (5 minuti)

Analisi del lavoro svolto.



La Grand-mère

Sei la nonna di Cappuccetto e ricevi la visita della tua nipotina: ti avverte che sta arrivando il lupo e ti spaventi a morte perché sai che la tua porta non reggerà mai se il lupo la forzasse. Ma ti viene in mente un piano: quando arriverà vi metterete a ballare la macarena nel tentativo di distrarlo dalle sue brame. Il lupo reagirà a modo suo. Arriverà qualcun altro in casa: chi sarà? Dovrai decidere se stare al gioco del tuo nuovo ospite o no. Cercherai di trovare tutti gli escamotages possibili per distrarre il lupo perché il tuo obiettivo è quello di evitare che mangi qualcuno e magari farlo fuori. Ogni mezzo è lecito.

Sei il primo ad entrare in scena: senti bussare alla porta... Buona fortuna!



Le Petit Chaperon Rouge

Sei Cappuccetto Rosso: stavi andando a portare un cestino di viveri a tua nonna ma hai incontrato il lupo e gli hai detto dove stavi andando mettendoti nei guai. Per fortuna conosci una scorciatoia e arrivi dalla nonna prima del lupo. Sei agitatissima e le spieghi la situazione. Il tuo obiettivo è quello di aiutare la nonna, evitare che il lupo mangi qualcuno e magari toglierlo di torno. Stai al gioco della nonna ed aiutala a trovare più escamotages possibili per distrarre il lupo.

Inizia il gioco, sei il secondo ad entrare in scena: bussala alla porta della nonna ... Buona fortuna!

Le loup



Sei il lupo. Dopo aver incontrato Cappuccetto nel bosco che ti ha detto dove stesse andando vai immediatamente dalla sua nonna e ti prepari per una bella scorpacciata. Te la prendi comoda e quando arrivi in casa ci sono sia la nonna che Cappuccetto. La nonna ti apre e si mette a ballare la macarena... soltanto che lo fa così male che tu, per dignità, decidi di insegnarglielo meglio. Sul più bello arriva in casa qualcun altro: chi sarà? Dovrai improvvisare reazioni e decisioni a seconda delle situazioni che si creeranno. Riusciranno a farti rinsavire e a distoglierti dalle tue brame?

Inizia il gioco, sei il terzo ad entrare in scena: bussare alla porta della nonna sarebbe troppo educato... sfondala. Buona fortuna!

Le Psychologue

Sei lo psicologo del villaggio e vai a far visita alla nonna di Cappuccetto Rosso. Quando arrivi trovi un lupo che sta insegnando a ballare la macarena alla nonna e a Cappuccetto. Li fermi e ti presenti perché ti sembra chiaro che ci sia bisogno di un intervento di terapia immediato. Il tuo obiettivo è quello di far rinsavire tutti ma non puoi permetterti di far tornare il lupo alle sue voglie per cui tenti di farlo diventare vegetariano e di far dire alla nonna e alla nipotina che ultimamente hanno mangiato soltanto uova sode (il loro sapore non sarebbe dei migliori!). Se non funzionasse, dovrai trovare altri escamotages per risolvere la situazione e salvare Cappuccetto Rosso e la nonna.

Inizia il gioco, sei l'ultimo ad entrare in scena: bussala alla porta della nonna... Buona fortuna!



Altre tecniche per il rinforzo della lingua tramite l'utilizzo della fiaba*

STORIE SBAGLIATE

Proporre agli apprendenti di raccontare le fiabe cambiando le caratteristiche dei personaggi, il loro temperamento, le caratteristiche fisiche.

MACEDONIA DI STORIE

Giocare a inventare nuove fiabe mischiando i personaggi di quelle già raccontate (es: cosa accadrebbe se Pinocchio incontrasse Biancaneve?).

POI COS'È SUCCESSO?

Partendo dal finale di una fiaba nota, proporre agli apprendenti di immaginare cosa è successo dopo.

FIABE ALL'INCONTRARIO

Inventare fiabe nuove, stravolgendo i canoni (es: la strega è buona, il lupo un fifone,...).

PUNTI DI VISTA

Raccontare le fiabe classiche partendo dal punto di vista dell'antagonista.

*Fonte:

http://www.comune.roma.it/PCR/resources/cms/documents/Didattica_con_la_fiaba.pdf

Suggerimento: [dossier pédagogique](https://www.theatre-) - <https://www.theatre->

Bibliografia: opere lette o consultate

- Balboni P.E.**, *Fare educazione linguistica*, Torino, Utet Università, 2012.
- Bertrand D.** et al., *Méthodes & Techniques*, Paris, Nathan, 2011.
- Calvino I.**, *Lezioni americane*, Milano, Oscar Mondadori, 1993.
- Coppola D.**, *Dal formato didattico allo scenario. Comunicazione, interazione, didattica delle lingue/culture*, Pisa, Edizioni ETS, 2004.
- Coppola D.**, *Tecniche di interazione tra pari, in presenza e on-line, per l'apprendimento delle lingue e lo scambio interculturale*, in P. Niccolini (a cura di), *Le dimensioni sociali nell'apprendimento e nella formazione. Il ruolo dell'interazione tra pari*, Parma, Edizioni Junior, 2011.
- Cormanski A.**, *Techniques dramatiques: activités d'expression orale*, Paris, Hachette, 2005.
- Di Pietro R.-J.**, *Strategic interaction: Learning languages through scenarios*, Cambridge, Cambridge University Press, 1987.
- Eco U.**, *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani, 2006.
- Eco U.**, *Lector in fabula*, Milano, Tascabili Bompiani, 2004.
- Gardner H.**, *Forma mentis, saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano, Feltrinelli, 1987.
- Goleman D.**, *Intelligenza emotiva*, Milano, Rizzoli, 1997.
- Genette G.**, *Palinsesti*, Torino, Einaudi, 1997.
- Hymes D.H.**, *On communicative competence*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1971.
- Jourde P.**, *Petits chaperons dans le rouge*, Tours, Archange-Minotaure, 2006.
- Propp V.**, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 2000.
- Marchese A.**, *L'Officina del racconto*, Milano, Mondadori, 2009.
- Queneau R.**, *Exercices de style*, Paris, Gallimard, 1947.
- Queneau R.**, *I fiori blu*, Torino, Einaudi, 2006.

Le immagini di Cappuccetto, della Nonna e del Lupo sono illustrate da Gustave Doré

L'immagine del Gatto/psicologo è tratta dal sito: <http://www.altrapsicologia.it/regioni/campania/counselor-e-psicologo-stesse-attivita-stessa-retribuzione/>

Ringrazio

Il Professor Marco Lombardi

per la competenza unica e la disponibilità
onnipresente che lo contraddistinguono con
un'eleganza rara

WORKSHOP POMERIDIANI

WORKSHOP 1 : SCENARIO

A - Costruire uno scenario che preveda un finale alternativo della fiaba *La Bella Addormentata nel bosco* di Perrault mantenendo i nomi dei personaggi disneyani della Principessa Aurora, del Principe Filippo e della Fata cattiva e aggiungendo un personaggio a vostra scelta.

Preparare le carte da distribuire successivamente ad un altro gruppo.

B - Costruire uno scenario che preveda un finale alternativo della fiaba *Cenerentola* di Perrault mantenendo i personaggi di Cenerentola, del Principe, della Fata Madrina e aggiungendo un personaggio a vostra scelta.

Preparare le carte da distribuire successivamente ad un altro gruppo.

C - Costruire uno scenario che preveda un finale alternativo della fiaba *Pollicino* di Perrault mantenendo i personaggi di Pollicino, dell'Orco, del padre di Pollicino e aggiungendo un personaggio a vostra scelta.

Preparare le carte da distribuire successivamente ad un altro gruppo.

D - Costruire uno scenario che preveda un finale alternativo della fiaba *La Bella e la Bestia* nella sua versione disneyana mantenendo i personaggi della Bella, della Bestia, del Padre della Bella e aggiungendo un personaggio a vostra scelta.

Preparare le carte da distribuire successivamente ad un altro gruppo.

30 minuti preparazione

5 minuti distribuzione e studio delle carte

15 minuti studio strategia

30 minuti performance (4 gruppi circa 8 minuti a "scena")

20 minuti *debriefing* (5 minuti a gruppo)

Tot 1 h e 40 minuti

WORKSHOP 2: PUNTI DI VISTA

A - Raccontare la storia di *Cappuccetto Rosso* dal punto di vista del Lupo (a scelta la versione di *Cappuccetto* fra Perrault e i Grimm).

B - Raccontare la storia della *Bella Addormentata nel Bosco* dal punto di vista della Fata Cattiva.

C - Raccontare la storia di *Cenerentola* dal punto di vista della Matrigna.

D - Raccontare la storia della *Bella e la Bestia* dal punto di vista della Bestia.

30 minuti di preparazione e 15 di messa in comune

Tot: 45 minuti

pausa 15 minuti

WORKSHOP 3: MACEDONIA DI STORIE

Giocare a inventare nuove fiabe mischiando i personaggi di quelle già raccontate (es.: cosa accadrebbe se Harry Potter incontrasse Biancaneve?);

A - Cosa accadrebbe se Cappuccetto Rosso incontrasse Pollicino?

Raccontare una storia tra le 8 e le 15 righe massimo.

B - Cosa accadrebbe se La Fata Madrina incontrasse Shrek?
Raccontare una storia tra le 8 e le 15 righe massimo.

C - Cosa accadrebbe se la Nonna di Cappuccetto Rosso incontrasse la matrigna di Cenerentola?
Raccontare una storia tra le 8 e le 15 righe massimo.

D - Cosa accadrebbe se la Bestia incontrasse Barbablù?
Raccontare una storia tra le 8 e le 15 righe massimo.

25 minuti di preparazione

15 di messa in comune

Tot: 40 minuti

WORKSHOP 4: POI COS'E' SUCCESSO? (1 ora)

Partendo dal finale di una fiaba nota, come quelle di Perrault, proporre agli studenti di immaginare cosa è successo dopo;

- A. Scrivere il prosieguo della fiaba *Il Gatto con gli stivali*.
- B. Scrivere il prosieguo della fiaba *Barbablù*.
- C. Scrivere il prosieguo della fiaba *Pollicino*.
- D. Scrivere il prosieguo della fiaba *Le fate*.

20 minuti di preparazione

10 minuti di messa in comune

tot: 30 minuti

Fonte: http://www.comune.roma.it/PCR/resources/cms/documents/Didattica_con_la_fiaba.pdf

Tot: 3 ore e 35 (+ 15 di pausa)