

Finali diversi a confronto

Un percorso per riflettere su come si costruisce un testo narrativo, partendo da un testo d'autore. Ascoltiamo l'inizio di un racconto e ipotizziamo possibili sviluppi, confrontiamo le ipotesi con le scelte dell'autore, costruiamo un libro game.

di **Federica Bergamini** 04 marzo 2021



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Partecipare a un confronto orale con lo scopo di produrre qualcosa insieme ad altri.
- Completare un testo narrativo rispettando la struttura del genere e l'ordine dei fatti.



ATTIVITÀ

1. [Un inizio, tante “piste” narrative](#)
2. [Finali a confronto](#)
3. [LABORATORIO Libro Game](#)



SCHEDE E VIDEO | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [SCHEDA Il pirata aveva sei](#)
- [SCHEDA Il campanello per i ladri](#)
- [SCHEDA Il campanello per i ladri \(completo\)](#)
- [VIDEO Il campanello per i ladri](#)
- [VIDEO Creare un libro-game con Google Moduli](#)



ATTIVITÀ 1

Un inizio, tante “piste” narrative

Prima parte: ipotesi

Coinvolgiamo gli alunni durante la lettura del testo nella **SCHEDA Il pirata aveva sei**. Prima di

iniziare diamo ai bambini alcuni foglietti o post-it per annotare, quando richiesto, possibili sviluppi della storia.

ITALIANO | Scheda docente

Classe quarta

IL PIRATA AVEVA SEI

"Il pirata aveva sei..." attaccò il cantastorie. E subito i bambini lo interruppero.
"Sei spade?" "Sei cannoni?" "Sei uncini?"

1. Completa la frase "Il pirata aveva sei..." in modo coerente con le informazioni che conosci.

"No, no e no" disse il cantastorie. "Aveva sei in condotta, quando era un bambino e andava alla scuola dei pirati. Sei in condotta, che era un voto bassissimo. E sapete il perché? Perché invece di rubare le merende ai compagni, lui le offriva; e se durante la lezione a qualcuno cascava una matita, lui si chinava a raccoglierla; e soprattutto, preferiva fare la pace piuttosto che la guerra. Non si fanno queste cose, nella scuola dei pirati! Un giorno, però il pirata prese otto..."

"Otto in condotta?" "Otto in ginnastica?" "Otto in geografia?"

2. Completa la frase "Il pirata prese otto..." in modo coerente con le informazioni che conosci.

"No, no e no" disse il cantastorie. "Prese otto frustate dal maestro, e una nota sul libretto personale. Era successo che il maestro era andato al gabinetto, ma prima di uscire dall'aula si era tolto l'uncino e lo aveva lasciato sulla cattedra. I compagni lo avevano preso e nascosto nella pancia di un pesce palla imbalsamato, ma lui aveva spifferato al maestro tutto quanto. Non si fanno queste cose, nella scuola dei pirati! Alla fine il bambino si stufo."

3. Prosegui la storia dicendo cosa fa il pirata, essendosi stufato.


E invece di andare a scuola, una mattina di sole e di vento, prese la strada del porto e si imbarcò su un vascello diretto verso i mari lontani. Quando il maestro venne a sapere che l'allievo aveva marinato la scuola, gli diede dieci..."

"Dieci sberle?" "Dieci cazzotti?" "Dieci bastonate?"

4. Concludi la storia completando la frase "Il maestro gli diede dieci..."

"No, no e no" disse il cantastorie. "Gli diede dieci in pagella in tutte le materie!"

Il pirata aveva sei

 TESTO

Le annotazioni devono riportare idee plausibili con il contesto. In questa fase non importa sviluppare in modo compiuto una porzione di testo, bastano le idee.

Interrompiamoci nei punti indicati sulla scheda. Ai punti 1 e 2 invitiamo gli alunni a completare rispettivamente le frasi "Il pirata aveva sei..." e "Il pirata prese otto...". Al punto 3 i bambini ipotizzano la reazione del protagonista e al punto 4 immaginano come si può concludere la storia.

Seconda parte: selezione e valutazione

Rileggiamo insieme il testo inserendo le idee annotate dai bambini. Apprezziamo le idee più creative e originali. Valutiamo quali invece risultano poco coerenti con il contesto (le informazioni esplicitamente date nel testo, ma anche le informazioni che ciascuno ha a proposito dei pirati e del loro modo di vivere) e palesiamone il perché.

Proseguendo nella lettura, vediamo che le informazioni che il testo fornisce vincolano la possibilità di accettare alcune proposte se si intende proseguire con la pista narrativa scelta dall'autore. Cogliamo, allo stesso tempo, la pluralità di possibilità che si aprono avendo a disposizione tante idee: con uno stesso inizio si possono inventare tante storie diverse.

Questa constatazione suggerisce la consapevolezza che lo scrittore, quando crea, deve operare delle scelte rigorose tra le tante piste narrative che può percorrere: affinché il racconto risulti chiaro e coerente l'autore deve sapere "dove vuole arrivare" e quale strada percorrere a tal fine.

Finali a confronto

Prima parte: scrittura

Creiamo una serie di finali differenti, partendo da una stessa storia.

Chiediamo ai bambini di elencare che tipo di finale può avere un racconto: lieto fine, sorprendente, spiritoso, tragico, tragicomico, aperto, malinconico...

Sollecitiamo i bambini a spiegare le differenze tra i vari tipi di finale che abbiamo individuato: il finale a lieto fine è positivo, allegro e indica che è stato trovato un buon modo per risolvere la vicenda; il finale sorprendente è quello che nessuno si aspetta, non è banale né ovvio, tuttavia è pienamente coerente con la parte iniziale; il finale aperto non risolve il problema presentato, non chiude la vicenda: lascia in sospeso il lettore che proverà a immaginare come la storia potrebbe concludersi...

Distribuiamo la **SCHEDA Il campanello per i ladri** e invitiamo ciascun alunno a scegliere che tipo di finale vuole dare a questa storia.

Lasciamo un tempo congruo agli alunni per progettare e scrivere il finale.

ITALIANO | Scheda

Classe quarta

IL CAMPANELLO PER I LADRI

• Leggi il testo, poi scrivi sotto o sul quaderno la conclusione che hai immaginato.

Il signor Guglielmo abita nei boschi e ha molta paura dei ladri. Il signor Guglielmo non è ricco, ma i ladri come fanno a saperlo? Pensa e ripensa, il signor Guglielmo ha deciso di scrivere questo cartello e di metterlo sulla porta.

Si pregano i ladri di suonare il campanello. Essi saranno lasciati entrare liberamente e potranno vedere con i loro occhi che qui non c'è proprio niente da rubare. (Di notte suonare a lungo perché ho il sonno molto duro.)

Firmato: il signor Guglielmo.

Una notte si sente il campanello suonare. Il signor Guglielmo corre a vedere chi è.

– Siamo i ladri! – sentite gridare.

Rodari, G. (2017). *Fiabe lunghe un sorriso*.
San Dorligo della Valle: Einaudi Ragazzi.

PROGETTARE E SCRIVERE IL FINALE DI UN RACCONTO.

Il campanello per i ladri

 **SCHEDA DIDATTICA**

Seconda parte: confronto

Ciascun alunno dichiara che tipo di finale ha preferito e legge alla classe lo sviluppo che ha redatto. Commentiamo insieme discutendo sulle scelte fatte da ciascuno “scrittore-apprendista”: coerenza con il proposito di scrittura, estro, efficacia...

Arricchiamo l'analisi mettendo a confronto le idee diverse sviluppate da alunni che avevano optato per lo stesso tipo di finale.

Terza parte: verifica

Leggiamo l'intero testo di Rodari nella **SCHEDA Il campanello per i ladri (completo)** o ascoltiamo la lettura e guardando il **VIDEO** disponibile su YouTube.

ITALIANO | Scheda docente
Classe quarta

Il campanello per i ladri (completo)

Il signor Guglielmo abita nei boschi e ha molta paura dei ladri. Il signor Guglielmo non è ricco, ma i ladri come fanno a saperlo? Pensa e ripensa, il signor Guglielmo ha deciso di scrivere questo cartello e di metterlo sulla porta:

Si pregano i ladri di suonare il campanello. Essi saranno lasciati entrare liberamente e potranno vedere con i loro occhi che qui non c'è proprio niente da rubare. (Di notte suonare a lungo perché ho il sonno molto duro.)
Firmato: il signor Guglielmo.

Una notte si sente il campanello suonare. Il signor Guglielmo corre a vedere chi è.

«Siamo i ladri!» – sente gridare. – Vengo subito! – dice il signor Guglielmo. Corre ad aprire la porta, i ladri entrano con la barba finta e la maschera sugli occhi. Il signor Guglielmo fa loro visitare tutta la casa e i ladri possono vedere che non c'è proprio niente da rubare, neanche un gioiello grosso come un grano di riso. Biondielano un po' e poi se ne vanno. «Benedetto quel cartello!» pensa il signor Guglielmo.

Adesso i ladri vengono spesso a trovarlo. Ce ne sono di tutte le qualità, alti e piccoli, magri e grassi. Quando vede che i ladri sono poveri, il signor Guglielmo regala loro qualche cosa: un pezzo di sapone, una lametta per fare la barba, un po' di pane e formaggio. I ladri sono sempre gentili con lui e prima di andarsene gli fanno un inchino.

Rodari, G. (2017). *Fiabe lunghe un sorriso*.
San Dorligo della Valle: Einaudi Ragazzi.

Il campanello per i ladri (completo)


TESTO

Ragioniamo insieme ai bambini:

- Che tipo di finale ha scelto l'autore?
- Quali elementi possiamo portare a supporto della nostra “classificazione”?
- Confrontando l'idea sviluppata da Rodari e quelle emerse in classe, che cosa possiamo osservare?

Ricordiamo che l'autore ha proposto uno dei tanti finali possibili e che il lavoro svolto dai bambini lo dimostra, in quanto nessuno ha composto un finale uguale a un altro.

Conclusioni

Analizzare bene il finale dell'autore ci permette di affinare le competenze in scrittura. Perciò sollecitiamo una riflessione un po' più approfondita sul testo originale con alcune domande mirate:

- Cosa ne pensiamo dell'idea dell'autore per concludere la vicenda?
- Ci piace? È ben strutturata da un punto di vista logico?
- I fatti sono ben collegati tra loro?
- Ci sono parti superflue e/o ridondanti che si potrebbero togliere?

Ponendoci queste domande, facciamo emergere alcuni accorgimenti che un autore deve considerare quando scrive una storia che ha inventato: fluidità narrativa, coerenza logica, completezza, creatività, capacità di agganciare il lettore alla storia affinché arrivi a leggerla fino alla fine...

Concludiamo il percorso con il **LABORATORIO**: realizziamo un libro game con la parte iniziale del racconto *Il campanello per i ladri* e tutti i finali prodotti in classe suddivisi per tipologia per pubblicarlo sul sito della scuola.

LABORATORIO

Libro Game Che cosa serve

I finali del racconto *Il campanello per i ladri* elaborati dagli alunni, computer, stampante.

Come si fa

1. Concordiamo la formattazione del testo (tipo, colore, dimensione del carattere, impaginazione...).
2. A coppie, gli alunni dettano e trascrivono gli elaborati usando un programma di videoscrittura.
3. Collettivamente stendiamo un'introduzione che illustri il libro game e come va letto.
4. Assembliamo i vari testi (introduzione, parte iniziale del racconto, finali suddivisi per tipologia, indice) in un unico file.
5. Stampiamo una copia del libro game da tenere in classe e/o nella biblioteca scolastica.
6. Inviamo il file a tutti gli alunni della classe.
7. Inseriamo il libro game sul sito della scuola.

Un tutorial per realizzare un libro-game con lo strumento Google Moduli è presente nel **VIDEO** disponibile su YouTube.



👁 Osserviamo e documentiamo

L'alunna/o:

- partecipa a un confronto orale con lo scopo di produrre qualcosa insieme ad altri?
- completa un testo narrativo rispettando la struttura tipica del genere e l'ordine sequenziale dei fatti?
- ricava informazioni da testi diversi al fine di realizzare uno scopo pratico, applicando tecniche utili?

Elaborati da raccogliere: il libro game.