

CURRICOLO VERTICALE DI SCRITTURA CREATIVA

a cura della Scuola Secondaria di I grado "Italo Calvino" di Piacenza, del II Circolo Didattico, del III Circolo Didattico, del IV Circolo Didattico, del V Circolo Didattico, del VII Circolo Didattico e dell'VIII Circolo Didattico di Piacenza

Alcune riflessioni introduttive

Il *Progetto di curricolo verticale di scrittura creativa* che di seguito si presenta si configura come tentativo di rispondere alle oggettive e riconosciute difficoltà di descrizione e valutazione dell'abilità di scrittura. 1)

Tale difficoltà richiede, di conseguenza, lo sviluppo di competenze di scrittura attraverso un itinerario metodologico-didattico che parta dai primi anni di scolarizzazione e che sia declinato in situazioni di apprendimento chiare nella loro struttura organizzativa e didattica.

Pur nel rispetto delle diversità e delle peculiarità dei diversi livelli scolari, il progetto si propone di rispondere alla necessità di strutturare percorsi che consolidino nell'iter scolastico competenze che si manifestano a partire dalla scuola primaria, per poi svilupparsi per tutta la scuola dell'obbligo, senza dimenticare il contributo delle attività di produzione e manipolazione linguistica della scuola dell'infanzia.

Per quanto riguarda la focalizzazione sull'ambito "creativo" del compito di scrittura, la scelta senza dubbio si spiega con la convinzione che la scrittura "libera", il "giocare" con la lingua e con le storie serva a raccontarsi liberamente, a parlare di sé e del mondo e a condividere con gli altri queste dimensioni, tuttavia non esclude la consapevolezza dell'impossibilità di separare in modo settoriale la competenza "saper scrivere"

(scrittura tecnica, creativa ecc...), poiché la buona scrittura poggia inevitabilmente sulla padronanza di fondamentali quali il lessico, la grammatica, lo stile, con rimandi continui da un ambito all'altro; analogamente il progetto riconosce e valorizza lo stretto legame tra l'abilità di scrittura e quella di lettura, legame che i vari percorsi suggeriti in allegato propongono.

Cosa significa progettare un percorso verticale di scrittura?

Progettare un percorso verticale significa ipotizzare, predisporre, realizzare e verificare una serie di scelte finalizzate a garantire l'efficacia del processo di insegnamento/apprendimento, relative alla successione dei contenuti e delle metodologiche, ma anche al modello organizzativo e strutturale dell'offerta formativa (tempi, spazi, accorpamento allievi ecc).

Più in generale, si ritiene necessario anche tener conto della intrinseca trasversalità del percorso di educazione linguistica e ciò presuppone dunque che la coerenza si realizzi, oltre che in verticale, anche in orizzontale.

Coerenza orizzontale del percorso

Un percorso di italiano è strettamente collegato a tutte le attività didattiche e intreccia una pluralità di rapporti con le altre discipline: si parla, si ascolta, si scrive e si legge in ogni attività disciplinare e dunque, affinché il processo di insegnamento/apprendimento produca senso, risultano fondamentali:

- *la coerenza metodologica tra docenti del Consiglio di classe;*
- *la coerenza interna alla disciplina* , cioè con le finalità e attività di lettura, di riflessione linguistica e di educazione letteraria
- *la coerenza con le attività esterne alla disciplina* , cioè con le occasioni e le pratiche di scrittura messe in atto nelle altre “materie”, cioè nelle attività di verbalizzazione, memoria e documentazione, regolamentazione e procedure proprie degli altri contesti disciplinari; con le attività di acquisizione e uso di conoscenze disciplinari.

Continuità e discontinuità del percorso verticale

La coerenza verticale di un percorso richiede di conciliare la continuità di un impianto , delle scelte strategiche e metodologiche di fondo con la discontinuità rappresentata dalla graduale progressività e dagli scarti di apprendimento .

Per dare continuità e coerenza a un percorso di acquisizione di una competenza così articolata e molteplice , si deve assumere un’idea di scrittura, definire cioè cosa significhi “saper scrivere” dalla scuola primaria al biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Il percorso proposto ha assunto un’idea di scrittura come processo che deve coinvolgere le motivazioni dei soggetti e avere forti implicazioni contestuali; scomponibile e verificabile nelle parti che lo compongono, ma anche verificabile e valutabile nei prodotti finali che realizza; intensamente connessa con l’attività di lettura al punto che il “saper scrivere” possa spesso identificarsi col “saper riscrivere”.

La proposta parte dal presupposto che gli scarti di apprendimento siano frutto di una pluralità di fattori , non sempre prevedibili però, anche perché legati al processo individuale di crescita:

- 1) varietà e complessità delle tipologie testuali
- 2) varietà e complessità delle tematiche e del punto di osservazione (vicino/lontano, noto/ignoto, reale/irreale, interno/esterno)
- 3) progressione nella consapevolezza e nel controllo del processo di scrittura e delle sue varie fasi
- 4) controllo e uso di una lingua via via più ricca e complessa (a tutti i livelli della competenza di scrittura, cioè sottocompetenza tecnica, lessicale, morfosintattica, testuale, pragmatica)
- 5) progressiva padronanza di modalità e tecniche di ri-scrittura (parafrasi, forme di rielaborazione, imitazione, trasformazione, sintesi, commento)

Rimane tuttavia molto difficile individuare e descrivere in modo corretto i momenti di passaggio, per i quali quindi si fa riferimento all’acquisizione progressiva di capacità , quali:

- ampiezza e proprietà del lessico
- significatività dei contenuti

-elementi di stile

-progressiva padronanza delle tipologie testuali

Altre componenti del saper scrivere invece sono caratterizzate da scarti più riconoscibili , ad esempio:

-scrittura ortograficamente corretta

-scrittura morfosintatticamente corretta (della frase, del periodo, del capoverso)

-articolazione del testo in parti riconoscibili e coerenti

-capacità di adattare un testo alle variabili di un contesto noto e dalle caratteristiche facilmente riconoscibili (destinatario, canale di trasmissione, scopo)

-straniamento da sé (punto di vista esterno).

Per concludere:

solo la sperimentazione di percorsi verticali condivisi, eventualmente concordando prove comuni di verifica delle competenze acquisite, analizzando e comparando i risultati, è in grado di produrre informazioni e dati sui processi di apprendimento, sugli scarti progressivi nel controllo delle competenze, sulle aree di maggiore difficoltà e sulle strategie di intervento più efficaci.

Fondamentale a questo proposito sembra essere la diffusione di una cultura della valutazione basata su criteri qualitativi, formativi e parziali, rispetto a quelli qualitativi, sommativi e globali.

Note:

- 1) Feliciano Ciccardi (a cura di) , *Percorsi di scrittura per comunicare, inventare , imparare* , Italiano LinguaDue, n.1. 2015 , Università degli Studi di Milano, pag. 5. Il testo citato è stato utilizzato come fonte privilegiata sia per la stesura delle riflessioni introduttive che per la realizzazione del progetto di curricolo verticale.

CURRICOLO VERTICALE DI SCRITTURA CREATIVA

LIVELLO SCOLARE	Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO	Comunicazione nella madrelingua		
OBIETTIVO	Produzione linguistica		
MACROCOMPETENZA	Sa usare il linguaggio in maniera creativa	Sa scrivere per inventare	
COMPETENZE SPECIFICHE FONDANTI	1. Sa padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali 2. Sa usare il linguaggio verbale per esplorare, conoscere, rappresentare la realtà, esprimere bisogni e stati d'animo 3. Sa sperimentare rime e filastrocche 4. Sa ragionare sulla lingua, si misura con la creatività e la fantasia 5. Sa realizzare semplici esperienze di scritture spontanee.	1. Sa manipolare il codice 2. Sa esprimere e rappresentare se stesso/a e il mondo	1. Sa manipolare il codice 2. Sa esprimere e rappresentare se stesso/a e il mondo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE DUE COMPETENZE	FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	FINE TERZA PRIMARIA	FINE QUINTA PRIMARIA	FINE TRIENNIO SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO
	<p>Competenza 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ha consapevolezza delle proprie capacità linguistiche -Sa interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative -Sa usare un repertorio linguistico appropriato -Sa formulare frasi di senso compiuto. <p>Competenza 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Sa descrivere e raccontare con parole proprie eventi personali, storie, racconti, situazioni, sentimenti e stati d'animo -Sa esprimere idee ed opinioni personali. 	<p>Competenza 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa elaborare giochi linguistici seguendo un semplice modello dato (rime, similitudini, onomatopee) <p>Competenza 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa produrre filastrocche e testi poetici, con rime o in forma libera, seguendo un modello fornito - Sa utilizzare anche, in modo 	<p>Competenza 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa creare diverse tipologie di giochi linguistici seguendo un modello dato (acrostico, calligramma, personificazione, haiku ...) <p>Competenza 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa produrre testi poetici in forma libera, utilizzando alcune figure retoriche - Sa usare e manipolare variegate forme di scrittura espressiva di tipo narrativo/fantastico - Sa elaborare riscritture: completamenti, trasposizioni e straniamenti. 	<p>Competenza 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa creare diverse tipologie di giochi linguistici e le utilizza per costruire testi in base a modelli dati - Sa creare semplici figure retoriche di ordine, significato, pensiero e suono(metafora, metonimia, ossimòro, sinestesia, similitudine, allitterazione, assonanza, consonanza ecc) e sa giustificarle - Sa trasformare in modo consapevole testi narrativi e poetici agendo sul codice. <p>Competenza 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa esprimere il proprio vissuto (sensazioni, emozioni, visioni del reale) in modo personale, realizzando

	<p>Competenza 3:</p> <p>-Sa utilizzare il metalinguaggio: sa ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche.</p> <p>Competenza 4:</p> <p>-Sa inventare filastrocche, poesie partendo da uno stimolo;</p> <p>- Sa inventare semplici storie e/o finali.</p> <p>Competenza 5:</p> <p>-Sa realizzare semplici esperienze di scrittura spontanea: scrivere il proprio nome, scrivere parole chiave a corredo di disegni...</p>	<p>consapevole , la rima baciata e la rima alternata e le similitudini</p> <p>- Sa produrre semplici testi fantastici tipo la favola sia seguendo un modello sia in modo libero.</p>		<p>lettere, pagine di diario, testi di canzoni, testi poetici, descrizioni soggettive, racconti basati sulla propria esperienza e di fantasia</p> <p>- Sa trasformare testi poetici agendo consapevolmente sulla struttura, sul registro, sul punto di vista, sul lessico</p> <p>- Sa trasformare in modo personale e consapevole testi narrativi, letterari o espositivi in pagine di diario e lettere su un modello dato .</p>
--	---	--	--	--

<p>ATTIVITÀ E PERCORSI SIGNIFICATIVI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATE</p>	<p>ATTIVITÀ':</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi con le parole - Produzione disegni e cartelloni rappresentanti lettere con tecniche creative - Giochi con canti e filastrocche, anche per l'invenzione - Ricostruzione di storie (mettere in sequenza le parti della storia, riconoscere i personaggi principali con i loro ruoli e l'ambientazione) - A partire da tre elementi base (es un bosco, uno scoiattolo, una ghianda...) invenzione di una breve storia con un filo logico. 	<p>ATTIVITÀ':</p> <p>Competenza 1:</p> <p>Dizionario fantastico Anagrammi Acrostici Giochi con parole a partire da un modello dato (rimario) Lo zoo fantastico Giochi con le parole: la parola-immagine Giochi con le onomatopee partendo dal linguaggio dei fumetti.</p> <p>Competenza 2:</p> <p>poesie-indovinello similitudine e metafore, onomatopee o parole onomatopoeiche</p>	<p>ATTIVITÀ:</p> <p>Competenza 1:</p> <p>Dizionario fantastico Anagrammi Acrostici Lo zoo fantastico Anafora Accento ritmico Onomatopoea Le parole mutanti: l'alunno immagina di prendere una parola e di visualizzarla disegnando schematicamente la cosa che essa indica, cambiando una parte della parola cambierà anche l'immagine. Tautogramma. Calligramma Personificazione Sinestesia Ossimoro</p> <p>Competenza 2:</p> <p>poesie-indovinello similitudine e metafore (mantenendo la stessa struttura di un testo dato, ne riscrive uno, cambiando elementi o</p>	<p>ATTIVITÀ:</p> <p>Competenza 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi enigmistici (lipogrammi, anagrammi, cambi di vocale/consonante, sciarade) allo scopo di individuare i meccanismi di costruzione del testo da parte dell'autore (es. indizi per facilitare la soluzione) - Attività di analisi di metafore e altre figure retoriche, con presa di coscienza personale del loro utilizzo quotidiano - Analisi di testi poetici contenenti figure retoriche significative allo scopo di individuarne le potenzialità espressive - Realizzazione di espressioni figurate utilizzando le tecniche apprese in
--	--	---	---	---

		<p>(mantenendo la stessa struttura di un testo dato, ne riscrive uno, cambiando elementi o similitudini o metafore)</p> <p>Metamorfosi: gioco di identificazione fantastica "io sono.."</p> <p>La poesia delle piccole cose : scegliere oggetti semplici osservarli minuziosamente e raccontarne l'esistenza attribuendo loro sentimenti ricordi e emozioni</p> <p>I sogni degli animali : immagina di essere un animale e di esprimere un suo desiderio nascosto.</p> <p>Filastrocche in</p>	<p>similitudini o metafore)</p> <p>Rielaborazione di alcune parti di un testo noto a partire dal punto di vista dei personaggi secondari.</p> <p>Metamorfosi: gioco di identificazione fantastica "io sono.."</p> <p>La poesia delle piccole cose : scegliere oggetti semplici osservarli minuziosamente e raccontarne l'esistenza attribuendo loro sentimenti ricordi e emozioni</p> <p>I sogni degli animali : immagina di essere un animale e di esprimere un suo desiderio nascosto;</p> <p>haiku limerik linguaggio dello slogan.</p>	<p>precedenza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esercizi di trasformazione di un breve testo operando sul registro (formale, informale ecc) - Trasformazione di un breve testo in prosa in testo poetico, operando di volta in volta con figure di suono(rime, assonanze, consonanze, allitterazioni, onomatopee), di ordine(anafora, iperbato, chiasmo) significato (metafora, sinestesia, metonimia), di pensiero(ossimòro). - Produzione di racconti (horror, gialli, fantasy ecc) che rispecchino le caratteristiche del genere - Esercizi di riscrittura , cioè produzione di storie da punti di vista differenti,
--	--	---	--	--

rima
Haiku.

modificazione
dell'ambientazione
spazio/ temporale,
dei ruoli dei
personaggi o
dell'ordine della
narrazione .

Competenza 2:

- Realizzazione di testi poetici personali con individuazione della struttura base di un testo poetico e sua riproduzione per esprimere se stessi
- Produzione di lettere a personaggi noti o di film, racconti o articoli, pagine di diario mettendosi "nei panni di..."
- Invenzione di racconti sulla base delle principali funzioni narrative
- Analisi di brevi testi con ipotesi sui contesti comunicativi che li hanno prodotti (individuazione di

	PERCORSI VEDI ALLEGATO A	PERCORSI VEDI ALLEGATO B	PERCORSI VEDI ALLEGATO B	contenuto, tono, tipo di personaggio ecc) e rielaborazione di testi analoghi <ul style="list-style-type: none">- Esposizione di una propria esperienza attraverso lettere, pagine di diario, racconti- Utilizzo di taccuini tematici per la espressione e condivisione delle proprie esperienze- Produzione e utilizzo sistematico del “ taccuino dello scrittore “ per la raccolta di elementi significativi ai fini della invenzione di testi narrativi .
--	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	--

PROVE DI VERIFICA	<p>Giochi individuali e di gruppo in cui i bambini vengono osservati e valutati e le capacità raggiunte registrate su una tabella riguardante gli obiettivi specifici dei campi di esperienza.</p> <p>Per l'obiettivo ultimo (la capacità di utilizzare le conoscenze acquisite in contesti diversi), si propone il gioco del "Mondo" e successivamente la ricerca su giornali e riviste di parole che iniziano con le stesse lettere scritte nei riquadri del gioco.</p>	VEDI IN PERCORSI ALLEGATO B		VEDI IN PERCORSI ALLEGATO A

SITOGRAFIA

- <https://www.donmilani.wikischool.it/UDS/index.php?r=uds/view&id=92>
- <https://www.donmilani.wikischool.it/UDS/index.php>
- <http://www.scuolavalore.indire.it/guide/didattica-della-scrittura/>
- http://www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/scrittura-creativa-mondi-immaginari/
- http://www.scuolavalore.indire.it/nuove_risorse/le-parole-tra-noi-leggere/
- <http://www.italianolinguadue.unimi.it>

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- J. Poletti Riz, *Scrittori si diventa*, Trento, Erickson, 2017
- G. Gentili, D. Cicconi, S. De Cesare, *Italiano per competenze*, Trento, Erickson, 2017
- B. Sidoti, *Giochi con le storie*, Molfetta (BA), edizioni la meridiana, 2001
- R. Balducci, *Scrivere di sé*, Casale Monferrato, Editrice Sonda, 2005
- E. Zamponi, R. Piumini, *Calicanto*, Torino, Einaudi, 1988
- E. Zamponi, *I draghi locopei*, Torino, Einaudi, 1986
- B. Pitzorno, *Manuale del giovane scrittore creativo*, Milano, Mondadori, 1996
- E. Garzaro, *Manuale del giovane enigmista*, Milano, Mondadori, 1998
- G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, Torino, Einaudi, 1973