

SCUOLA PRIMARIA

PROPOSTA DI PERCORSO PER LA PRIMA/SECONDA CLASSE

LEGGERE UNA STORIA NOTA A PARTIRE DAL LESSICO

I **bambini**, per seguire la narrazione a voce di un testo, dovranno conoscere il **significato delle parole**. La **competenza lessicale** è, infatti, un presupposto fondamentale al fine di sviluppare la partecipazione a scambi comunicativi e per acquisire quindi la capacità di **ripetere la narrazione rispettandone il contenuto, di riconoscere lo spazio e di descrivere i personaggi**.

Fase 1.

Si racconta a voce una storia e contemporaneamente si fanno scorrere sulla LIM (oppure su dei cartelloni) alcune immagini, in una sorta di “illustrazione visiva” che procede in contemporanea con la voce. La storia è quella de *Il pesciolino Arcobaleno*: nella prima schermata compare l'immagine colorata di un pesciolino che viene illustrata con una serie di frasi, che possono essere le seguenti:

Lontano nel mare viveva un pesciolino.

Non era un pesciolino come gli altri.

Era il più bel pesce del mare.

Il suo mantello di scaglie brillava di tutti i colori dell'arcobaleno.



Poi si chiede ai bambini:

- *Dove vive il pesciolino?*
- *Quale è la sua caratteristica, che cosa lo rende diverso dagli altri?*
- *Come sono le sue scaglie?*



Soffermendosi sulla prima immagine, si chiede anche di provare a descrivere Arcobaleno, rispondendo ad alcune domande:

- *Di che colore ha la bocca?*
- *Quali sono i colori delle scaglie?*
- *Dove ha la coda?*
- *Quante pinne ha e dove si trovano: sul dorso o sotto la pancia? Su tutti e due?*
- *Osservando le scaglie, da cosa si capisce che alcune brillano?*

Fase 2.

Si continua la storia e sulla LIM compare una seconda schermata (oppure si mostra un altro cartellone), in cui il pesciolino è circondato da altri pesci. Le frasi pronunciate sono le seguenti:

Gli altri pesci ammiravano il suo luminoso mantello.

Lo chiamavano Arcobaleno.

“Vieni, Arcobaleno! Vieni a giocare con noi!”

Ma Arcobaleno continuava a nuotare in mezzo a loro silenzioso e fiero delle sue brillanti scaglie.

Quindi si chiede ai bambini:

- *Che cosa fanno gli altri pesciolini che lo circondano?*
- *Come lo chiamano?*
- *Che cosa gli dicono?*
- *Che cosa fa Arcobaleno?*

Possibili attività da sviluppare:

- Significato di *sopra, sotto, destra, sinistra*



- I colori: quali sono quelli dell'arcobaleno? I bambini possono provare a dipingerli sulla lavagna, associando a ciascuno un nome.

Unità Parole per raccontare Classe II 75

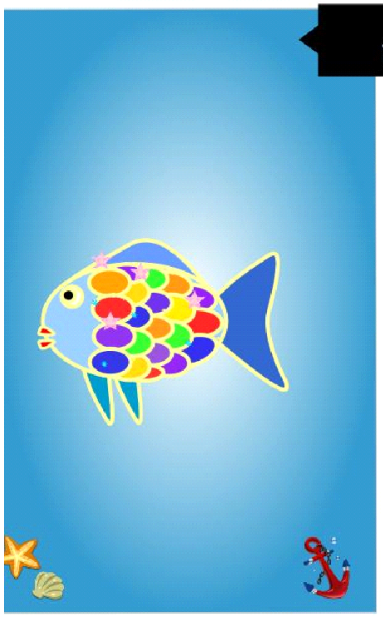


QUALI SONO I COLORI DELLE SCAGLIE?

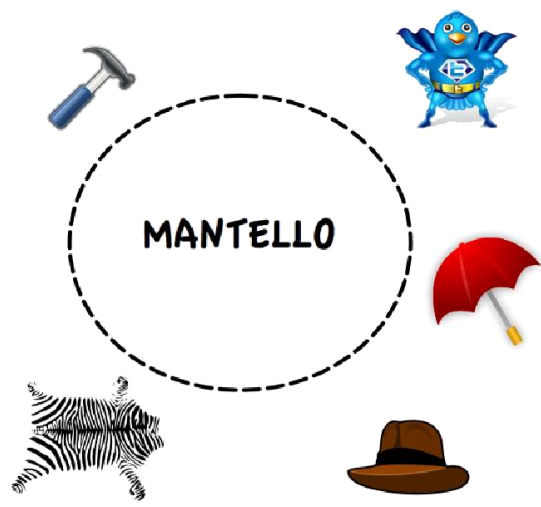
		
ARANCIONE	NERO	VIOLETTO
		
MARRONE	ROSSO	INDACO
		
GIALLO	AZZURRO	VERDE
		
ROSA	GRIGIO	

- *Mantello*: che cosa significa nella frase pronunciata a voce e applicata all'immagine del pesciolino? I bambini conoscono altri significati di questa parola? (si fanno delle ipotesi per ampliare il lessico);

Unità Parole per raccontare Classe II 75



IL SUO MANTELLO DI SCAGLIE BRILLAVA...



MANTELLO

Fase 3.

A questo punto, ogni bambino prova a descrivere Arcobaleno nell'aspetto e nel carattere, basandosi sulle illustrazioni che ha visto: può scegliere fra **alcune parole ed espressioni della lista sottostante**, che l'insegnante pronuncia ad alta voce, ognuna delle quali viene resa alla lavagna con un'immagine esplicativa del concetto che esprime (si possono utilizzare le faccine o altri simboli grafici analoghi):



- serio
- fiero
- silenzioso
- allegro
- con gli occhi scuri
- brillante
- colorato
- grigio
- con la pelle liscia
- generoso

Altre attività possibili

1. Analisi dei personaggi: definizione dell'aspetto e del carattere
2. Analisi del contesto (spazi e tempi della storia)
3. Analisi dei comportamenti dei personaggi (elenchi di azioni)
4. Riscrittura della storia modificando personaggi e ambiente
5. Abstract (rapporto tra fabula e intreccio)

fabula:

insieme dei materiali di una narrazione considerati in rigorosa successione logico temporale, indipendentemente dalla disposizione in cui il narratore li ha organizzati nell'intreccio

intreccio

insieme delle vicende che costituiscono la trama di un testo letterario;

secondo T. Todorov, il racconto testuale nella strutturazione stilistica datagli dal narratore

oppure

1. Lettura del testo ad alta voce, mentre sullo schermo scorrono le schermate, prive di testo
2. Gioco con i personaggi: si muovono i personaggi negli scenari predisposti. Approccio libero alla 'pagina', come forma di contatto con il libro.
3. Gioco con le sequenze. Poche sequenze semplificate, da riordinare
4. Il racconto dei bambini. Registrazione del racconto e successiva visione della storia in sequenza.