

Lezione simulata di Italiano

1. Lezione simulata di italiano: il testo narrativo

Destinatari	alunni della secondaria di primo grado (secondo anno)
Obiettivo	riconoscere gli elementi della struttura di un testo narrativo; produrre un testo narrativo
Attività	imparare a leggere, decodificare e realizzare un testo narrativo
Tempi	8 ore
Situazione di partenza	i testi che l'alunno di scuola media può produrre sono tra loro strutturalmente differenti, perciò è necessario, per una pratica consapevole, che siano riconosciute le specificità testuali. Solo se lo studente ne comprenderà le caratteristiche più evidenti, le potrà assumere come regole di produzione personale. Trattandosi di peculiarità e strutture espositive da scoprire, comprendere e quindi applicare, l'itinerario operativo non può prescindere dall'approccio a testi preconfezionati. Si dovrà chiarire, inoltre, la differenza fra racconto realistico, nel quale vengono rappresentate vicende vissute nella realtà e racconto fantastico, cioè inventato, frutto di vicende costruite dall'immaginazione
Prerequisiti	a) Capacità di leggere e comprendere un testo b) Capacità di riconoscere un testo narrativo c) Capacità di lavorare in gruppo d) Capacità di ascoltare un testo letto dall'insegnante
Percorso didattico	1. Struttura di un testo narrativo 2. Schema per narrare 3. Costruisco il mio racconto 4. Riconosco la struttura di un racconto 5. Produzione di un testo narrativo

Itinerario metodologico

Attività 1 - Leggi il seguente testo, a cui manca il titolo.

«Anch'io a volte faccio i capricci.

Al mattino, quando la mamma mi veste e mi infila la maglia di lana, piagnucolo.

- Mi pizzica, mi pizzica!

La mamma allora mi dice: - Ma è una maglia buona, di pura lana!

Dopo che mi sono lavata, entro in sala da pranzo col muso per via della maglia e la mamma vedendomi imbronciata, dice: - Ecco Maria temporale!».

(da Natalia Ginzburg, *Lessico Familiare*).

Quale potrebbe essere, secondo te, il titolo di questo testo?

- *Al mattino in casa mia.*

- *Prima di colazione.*

- *I miei capricci.*

Qual è l'idea centrale?

A Maria non piace lavarsi.

A Maria danno fastidio gli indumenti di lana.

Ogni mattina Maria fa i capricci.

Come si sviluppa il racconto?

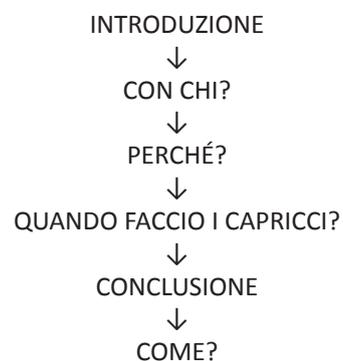
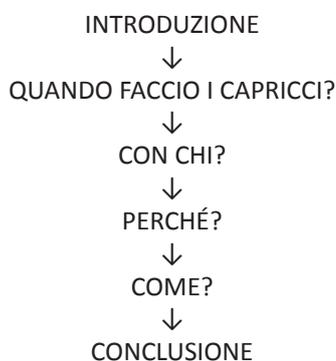
In modo logico e ordinato.

In modo disordinato e incomprensibile.

Con frasi slegate tra loro.

Quale di queste due tracce è quella seguita dall'autrice?

Indicla con una crocetta nel riquadro colorato dello schema che segue.



Attività 2 – Uno schema per narrare.

Ecco uno schema da seguire ogni volta che vorrai raccontare una tua esperienza.

Nel titolo devi lasciare chiaramente intendere ciò di cui vuoi parlare.	Titolo	Bici... fuoristrada.
Le prime frasi devono permettere a chi legge di orientare la propria attenzione.	Introduzione	Desideravo da molto una bicicletta e, per il mio compleanno, i miei genitori me ne regalarono una.
È opportuno spiegare chi è il personaggio «protagonista» che agisce nel racconto o di che cosa si vuole parlare.	Chi? Che cosa?	Era una bicicletta fuoristrada, tutta rossa. Aveva anche molte parti cromate, lucide come specchi. Una meraviglia!
Il racconto deve essere collocato nel tempo: ieri... la settimana scorsa... tanto tempo fa... ecc.	Quando?	Un giorno andai al parco con i miei amici per divertirmi a percorrere i vialetti e a superare le collinette dei prati.
Bisogna raccontare in che modo il fatto si è verificato.	Come?	Spingendo forte sui pedali ero riuscito a scalare una collinetta. Ero ormai in cima, quando mi trovai davanti un vigile che mi disse: - Non sai che è proibito passare in bici sui prati?
Si deve dare una spiegazione del perché si è verificato il fatto di cui si sta parlando.	Perché?	Purtroppo non avevo letto i cartelli all'entrata del parco e ora avevo paura di prendere una multa. Il vigile, però, mi lasciò andare, dicendomi di non farmi più pescare a fare una cosa del genere.
Nell'ultima parte si deve raccontare come si è concluso il fatto di cui si sta parlando oppure può trovare posto una riflessione, un commento.	Conclusione	Mentre meglio meglio me ne tornavo a casa, pensavo che se tutti avessero fatto come me, quel prato non avrebbe avuto un solo filo d'erba.

Nel raccontare, escludendo il titolo, l'introduzione e la conclusione che hanno un posto fisso nella narrazione, è possibile dare un altro ordine alle domande: chi? quando? dove? come? perché?

A queste se ne possono sempre aggiungere delle altre: con chi? cosa provavo? cosa dicevo io? cosa dicevano gli altri?

Attività 3 – Giochiamo con le sequenze.

Ecco un esempio di narrazione formata da un insieme di sequenze che si possono combinare in modo da ottenere racconti diversi. Prima di scegliere una nuova sequenza pensaci, perché dipenderà solo dalla tua decisione giungere ad un finale lieto o tragico.

1. Stai per lasciare San Francisco a bordo di una grande nave che tra poco affronterà l'Oceano Pacifico. Saluti con lo sguardo il ponte Golden Gate che si allontana alle tue spalle. Sei stato invitato a partecipare ad una spedizione nelle isole Galàpagos assieme al dottor Carleton Frisbee che studia le tartarughe per i giardini zoologici. Il viaggio è molto divertente, ma un giorno succede una cosa terribile. Mentre la barca sta navigando e tu sei disteso sulla sedia a sdraio, appare all'orizzonte un gigantesco cavallone che avanza minaccioso verso di voi. L'onda solleva la nave sempre più in alto. È troppo tardi per fuggire, in un attimo ti senti strappare via e vieni risucchiato in cima all'onda. Poi ti senti precipitare. Al tuo risveglio ti ritrovi disteso sulla sabbia, completamente solo. Per cercare cibo e acqua entri nella boscaglia e all'improvviso ti trovi davanti una grossa belva. Terrorizzato, non sai che fare, se arrampicarti su un albero vicino o rimanere immobile sperando che la belva non ti veda e non senta il tuo odore...

Se decidi di correre verso l'albero, vai al numero 2.

Se preferisci stare zitto e fermo, vai al numero 3.

2. Ti precipiti all'albero, ma la belva se ne accorge e balza verso di te. Senti un grande scossone quando l'animale si schianta contro il tronco. La belva ti guarda, poi scappa via, come messa in allarme da qualcosa. Subito dopo, infatti, ecco arrivare un gruppo di selvaggi armati di lancia...

Se ti metti a gridare per attirare l'attenzione, vai al numero 4.

Se preferisci rimanere nascosto sull'albero, vai al numero 5.

3. Osi appena respirare mentre stai lì in attesa. Finalmente la belva corre nella foresta. Tu fai qualche passo ma affondi nelle sabbie mobili! In un batter d'occhio sei immerso fino alle ginocchia. La terra solida dista soltanto pochi metri...

Se provi a camminare nelle sabbie mobili, vai al numero 6.

Se cerchi di avvicinarti alla terra solida galleggiando sul dorso, vai al numero 7.

4. I selvaggi guardano in su stupiti, poi si mettono a ballare intorno all'albero. Non fai in tempo a saltare giù che quelli ti afferrano portandoti via. Ti conducono al loro villaggio dove un gruppetto di indigeni ti viene attorno guardandoti di traverso e borbottando. L'uomo più alto di tutti sta dritto sulla testa e con i piedi in aria, mentre gli altri ti osservano minacciosi...

Se decidi di metterti anche tu a testa in giù, vai al numero 12.

Se ti chiudi dentro una capanna, vai al numero 13.

5. Te ne stai buono sull'albero sul quale sei nascosto e gli uomini si allontanano senza accorgersi di te. Salti a terra e ti avvii nella direzione opposta. Lasci la foresta e dopo un lungo girovagare ti appare davanti agli occhi una strana cupola d'argento grande come una casa. Appena ti avvicini si spalanca una porta mostrandoti l'interno soffuso di una tenue luce verde. Da dove sei non riesci a vedere altro...

Se entri nella cupola, vai al numero 8.

Se te ne stai alla larga, vai al numero 9.

6. Affondi sempre di più...Ti dimeni e ti contorci, ma ormai è troppo tardi. Glu-glu, glu-glu-glu...

FINE

7. Ondeggi di qua e di là sulla sabbia bagnata. Finalmente tocchi la terra solida e ti alzi tutto sporco e inzuppato, ma felice di essere vivo. – Bravissimo! –, esclama una voce pochi metri più in là. Ti volti e vedi lì vicino un ragazzo della tua età, con la pelle bruciata dal sole e i capelli che sembrano una scopa. Ti spiega che è naufragato un anno prima e che per vivere cattura gli animali che capitano nelle sabbie mobili. Ti dice di aver costruito una zattera e ti invita a prendere il mare con lui. Spera che la corrente vi porti lungo la costa, verso la civiltà...

Se sali con lui sulla zattera, vai al numero 10.

Se rimani sull'isola, vai al numero 11.

8. Dentro la cupola illuminata di verde ogni cosa ha un aspetto splendente. Quasi subito, però, la luce si affievolisce e cala il buio. Poi la cupola luminosa sembra irradiare una vivida luce. Ti guardi intorno, allarmato...Ma è il sole! Hai sognato e sei ancora sulla tua sedia a sdraio, in viaggio per le isole Galàpagos.

FINE

9. Scappi lontano dalla grande cupola che si solleva da terra rombando come un razzo per andare poi a navigare dolcemente nel cielo blu, lontano lontano. Mentre stai a guardare, sbucano dalla giungla alcuni indigeni che ti si avvicinano offrendoti latte di cocco, canditi di canna, focaccia di melassa, succhi di frutta e braccialetti di smeraldi e zaffiri. Sono convinti che tu sia un Dio dello spazio. Vai a vivere nel loro villaggio, poi vieni a sapere che a poche giornate di cammino c'è un porto dove arrivano navi da altre terre. Allora saluti per sempre i tuoi amici e ti metti in viaggio per tornare a casa.

FINE

10. Il tuo amico confeziona delle bisacce per l'acqua con pelli di animali e le lega alla zattera con delle liane. Ad un tratto si sente uno sciacquo, ti volti e vedi una grossa tigre che cammina poco lontano da te. Lasci la zattera e fuggi verso la spiaggia, dove sorge un grosso albero...

Ritorna al numero 2.

11. Aiuti il tuo nuovo amico a raccogliere noci di cocco. Lo aiuti a spingere la zattera in acqua e lo saluti con la mano. La zattera corre veloce, chissà dove lo porterà... Nei mesi che seguono tu te la cavi bene: ogni giorno diventi più forte e scopri cose nuove sulle piante e sulle strane creature che popolano la riva del mare. Dopo molti mesi anche tu decidi di costruirti una zattera per cercare di tornare a casa.

FINE

12. Gli indigeni sono soddisfatti e ti regalano un po' di canna e di germogli di garofano. La notte dormi tranquillo. Sei ospite di una famiglia molto gentile fino a quando, poche settimane dopo, approda una nave diretta a San Francisco. Il capitano ti offre un passaggio e tu, dopo aver detto addio ai tuoi amici, sei ben presto sulla via di casa.

FINE

13. I selvaggi ti prendono e ti buttano in una fossa piena di cocodrilli... è la fine.

FINE

(da Edward Packard, *Avventure nell'isola*, Nuove Edizioni Romane, rid. e adatt.)

Come avrai notato tu e i tuoi compagni avrete scelto sequenze diverse che hanno creato racconti differenti, pur partendo tutti dalla stessa situazione iniziale. Il racconto, infatti è costituito da tre parti fondamentali, che possono essere sviluppate in modo soggettivo. Si ottiene così questo schema:

SITUAZIONE INIZIALE → SITUAZIONE CENTRALE → SITUAZIONE FINALE

La parte centrale è quella più sviluppata perché narra i vari avvenimenti, che possono essere tutte le avventure vissute dal protagonista e dagli altri personaggi.

Attività 4 – La struttura del racconto.

Leggi il racconto e usando colori diversi, sottolinea:

1. La situazione iniziale.
2. La situazione centrale.
3. La situazione finale.

“Nel tempo dei tempi, il corvo aveva le penne bianche. Avvenne che un giorno esso propose alla cicogna una gara per vedere chi dei due avrebbe volato più alto. La cicogna accettò ed entrambi si slanciarono nell’aria.

Il corvo, con un volo impetuoso, salì altissimo e giunse così vicino al sole che le sue piume si bruciarono e diventarono tutte nere. Spaventata la cicogna ridiscese e preferì perdere la gara piuttosto che annerire il suo bel piumaggio bianco. Il corvo tentò in tutti i modi di far tornare le sue piume bianche: si lavò nel ruscello, si rivoltò nella sabbia. Tutto fu inutile, e da quel giorno il corvo ebbe le piume nere”.

Attività 5 - Raccontare.

Ora sei pronto per raccontare una tua esperienza, oppure inventare un racconto?

Ecco qualche suggerimento:

- In casa se ne andò via improvvisamente la luce
- Tornare a casa da solo al buio
- Che figura quella volta!
- Ho partecipato ad una partita di...
- Sono andato al circo
- Le mie avventure al mare/in montagna...
- Una storia incredibile
- Ricordo quella festa di compleanno!
- Una volta ho incontrato...

Metodologia

Lezione frontale, lezioni interattive, compilazione di schede, interventi e discussioni guidate.

Verifica

La verifica, intesa in tutta la sua valenza educativa, avrà come presupposto la raccolta dei dati atti ad accertare la situazione di ogni alunno. La verifica *in itinere* non servirà solo come mezzo per la valutazione dei livelli raggiunti dalla classe, ma anche per la promozione di eventuali interventi di recupero e la ristrutturazione delle procedure didattiche. Affinché la valutazione sia diagnostica, dinamica, adeguata ed obiettiva, le verifiche avverranno frequentemente, nel corso e alla fine della lezione. Le prove saranno sempre coerenti con l’obiettivo, graduali e proporzionate al tempo assegnato.

Tipologia delle forme di verifica scritta: test, questionari, analisi strutturale di un testo, produzione di testi secondo indicazioni date; lavori individuali.

Tipologia delle forme di verifica orale: interrogazioni, discussioni collettive, interventi, lavori e relazioni individuali e di gruppo.

Valutazione

La valutazione terrà conto della situazione di partenza degli alunni, degli obiettivi conseguiti e dell'impegno mostrato. I criteri di valutazione saranno improntati alla massima trasparenza, affinché si crei un clima di fiducia tra docente e discente e questi possa riconoscersi nel giudizio dell'altro, senza pregiudizi ed equivoci che non gioverebbero al processo educativo.

Strumenti

Libri di testo, testi didattici di supporto, libri di narrativa, schede predisposte dall'insegnante, quaderni, penne, computer, LIM.