

Kit Piumario

Laboratorio per insegnanti

scrittura creativa in classe



Gentile insegnante,

in questo kit troverai due proposte di attività legate a *Il Piumario*, di AKAbook di Edizioni Piuma.

Il Piumario è un **dizionario narrato** della lingua italiana che si arricchisce ogni anno con nuove parole: alcune scritte dai nostri autori, altre donate da ragazze e ragazzi che partecipano al progetto.

All'interno del kit è presente **tutto il materiale necessario** e alcune indicazioni operative per proporre le due attività di scrittura creativa in classe.

Le proposte sono pensate per essere **inclusive** anche nei confronti di studenti non madrelingua, con diversi livelli di comprensione della lingua.

Le attività sono state testate e perfezionate nel tempo: speriamo possano essere utili e stimolanti nel lavoro quotidiano con i tuoi studenti.

Se desideri condividere uno o più racconti prodotti in classe, puoi inviarli alla casa editrice in formato digitale (Word, RTF o documento Google), insieme alla **liberatoria compilata** e **firmata** che trovi in fondo a questo PDF, all'indirizzo: redazione@edizionipiuma.com.

Saremo felici di leggere i vostri testi e, dopo un piccolo lavoro di editing, inserirli nella nuova edizione del Piumario, che aggiorniamo ogni settembre.

Lessico e Definizioni semplificate

Durante l'attività potrebbero risultare utili le definizioni semplificate di alcuni termini, come supporto alla spiegazione in classe o come materiale da lasciare ai ragazzi.

In generale consigliamo di evitare spiegazioni astratte, ma di usare il più possibile esempi concreti, così da facilitare la comprensione di concetti complicati attraverso il contesto.

Segue un **breve glossario** dei termini più ricorrenti.

Dizionario: è un libro o un sito internet, che contiene tutte (o quasi) le parole di una lingua, con la spiegazione del significato della parola e alcuni esempi di come viene usata.

Vocabolario: è l'insieme delle parole (chiamate anche vocaboli) che fanno parte di una lingua o vengono usati da una persona. Può essere raccolto in un libro o in un sito, come il dizionario, e in questo caso le due parole hanno quasi lo stesso significato.

L'unica differenza è che il vocabolario contiene solo le parole di uso comune, come *casa, scuola, ragazzo, professore*.

Al contrario, il dizionario contiene anche le parole legate a diverse professioni, cioè il “gergo tecnico” come *metafora, anafora, tautologia*.

Etimologia: le parole non sono sempre esistite, qualcuno le ha inventate. L'etimologia studia la storia e l'origine delle parole, alla ricerca del loro significato più profondo. Per farlo, l'etimologia cerca di capire come è stata costruita la parola e se è formata, a sua volta, da altre parole. Per costruire una parola, spesso si mescolano due parole già esistenti che riassumono la definizione di quella parola.

Ad esempio, la parola *etimologia* significa “la scienza che studia il vero significato delle parole” ed è formata dalle parole greche antiche *étymon*, “vero significato”, e *logía*, “discorso, studio, trattazione”. Questo perché è più facile ricordare una parola nuova quando per noi ha un senso. Possiamo trovare l'etimologia di una parola all'interno di un tipo speciale di dizionario: il **dizionario etimologico**.

Narrato: raccontato con una storia, non solo spiegato con delle informazioni, ma proprio raccontato come una storia, non importa di che tipo: una favola, un racconto horror, una barzelletta.

Sinonimi: due o più parole che significano quasi la stessa cosa, ad esempio *casa* e *abitazione*. Possono indicare entrambe l'edificio in cui una persona vive, ma *casa* è anche una sensazione: quella di essere al sicuro con le persone che ami. *Casa* è perfetta per una poesia o un racconto, mentre *abitazione* è solo l'edificio in cui una persona abita, vive. È una parola più fredda, perfetta per un modulo.

Voce del narratore: c'è l'autore di una storia, la persona che la inventa e che la scrive, e c'è chi la racconta al lettore.

L'autore è il nome sulla copertina del libro.

Il narratore può essere uno dei personaggi del racconto.

Ad esempio:

“Cappuccetto Rosso era una bambina allegra e curiosa” ha un narratore che non vive nella storia, è fuori. È un **narratore esterno**.

“Ciao, io sono Cappuccetto Rosso e amo ridere e scoprire cose nuove” in questo caso il narratore è un personaggio della storia. È un **narratore interno**.

Scegliere chi racconta la storia è uno dei compiti importanti di un buon scrittore.

Lost in translation: è una parola che non può essere tradotta con una parola equivalente in un'altra lingua.

Ad esempio, *rosso* in inglese viene tradotto *red*, mentre *poronkusema* è una parola finlandese che in italiano non ha un equivalente. Per tradurla devo usare una frase: "la distanza che una renna può percorrere prima di dover fare una pausa".

E questo la rende un **lost in translation**: una parola che si perde un po' (*lost*) nella (*in*) traduzione (*translation*).

ATTIVITÀ N.1

PERDERSI PER ROMPERE IL GHIACCIO

Il primo laboratorio che vi proponiamo è un laboratorio di scrittura basato sul concetto di ***lost in translation***: una parola che manca alla lingua italiana.

Anche se all'inizio può sembrare complesso o non strettamente legato alla scrittura narrativa, questo laboratorio è ottimo per rompere il ghiaccio e aiutare i ragazzi a prenderne confidenza, anche in una lingua che non padroneggiano ancora con sicurezza.

TITOLO DELL'ATTIVITÀ

Lost in translation

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introduzione alla scrittura creativa
- Espansione del lessico
- Sintesi e rielaborazione
- Educazione emotiva attraverso il linguaggio

DESTINATARI E CLASSE

L'attività è adatta a tutte le classi della scuola primaria (classi finali) e della scuola secondaria di primo grado.

DURATA E TEMPISTICA

Un incontro di due ore è generalmente sufficiente per completare il laboratorio.

MATERIALI NECESSARI

- Un quaderno A5 dedicato alla scrittura (consigliato, per uso durante l'anno)
- Fogli e penne/matite
- Template allegato nel PDF (facoltativo)
- Slide "Lost in translation" allegate: potete usarle come supporto personale o proiettarle alla LIM
- Se possibile, tenere a disposizione un dizionario etimologico consultabile dagli studenti. L'interesse verso questo tipo di strumento da parte dei ragazzi può sorprendere.

FASI DEL LABORATORIO

Lost in translation

#1 INTRODUZIONE (STIMOLO INIZIALE)

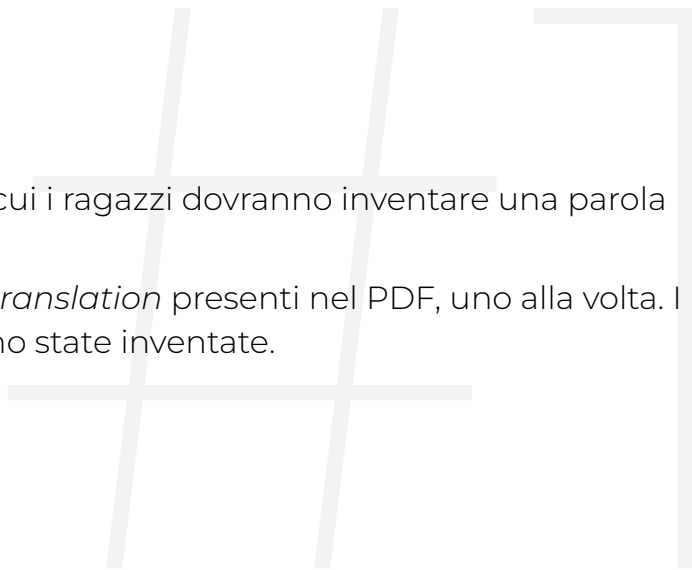
Spiegate che si tratta di un laboratorio di scrittura creativa, in cui i ragazzi dovranno inventare una parola che manca alla lingua italiana: un *lost in translation*.

Per iniziare, proponete un gioco: proiettate o leggete i *lost in translation* presenti nel PDF, uno alla volta. I ragazzi dovranno indovinare quali parole sono reali e quali sono state inventate.

Discutete insieme:

- Quali indizi li hanno convinti?
- Cos'ha reso una parola credibile o meno?

Esplorate poi insieme l'etimologia di alcune parole scelte.



FASI DEL LABORATORIO

Lost in translation

#2 SCELTA DELLA PAROLA

Terminato il gioco, chiedete ai ragazzi di inventare una parola che, secondo loro, manca alla lingua italiana, come quelle negli esempi o nel *Piumario*.

Ogni studente dovrà inventare:

- La parola
- La sua definizione
- La lingua da cui proviene (realistica o immaginaria)

L'attività si svolge liberamente, su foglio. Una volta terminato, chi desidera può condividere la propria parola con la classe.

Lost in translation

#3 SCRITTURA DELLA VOCE

Con l'aiuto delle slide (facoltativo), mostrate com'è strutturata una voce di dizionario etimologico. Soffermatevi su ogni parte della definizione, in particolare su chi ha “inventato” la parola e quando. Anche qui si può nascondere una storia.

Esempio: la parola *dinosauro* fu inizialmente usata da Richard Owen, che li chiamò semplicemente *sauri* (“lucertole”). Fu poi Darwin a ribattezzarli *dinosauri*, cioè “lucertole terribili”, e a prendersi tutta la fama. Owen, si dice, non la prese bene.

A partire da esempi come questo, invitate i ragazzi a trasformare la loro idea in un breve racconto strutturato, composto da:

- Definizione della parola
- Etimologia
- Racconto (chi l'ha inventata, quando, in quale contesto)

Il narratore, in questo caso, è il dizionario stesso.

Lost in translation

#4 CONDIVISIONE FINALE / RESTITUZIONE

I racconti possono essere letti e condivisi in classe. Se desiderate, potete anche inviarli alla casa editrice per la raccolta finale.

La struttura del dizionario etimologico, pur essendo inizialmente rigida e “strana”, risulta molto utile per chi non si sente sicuro nella scrittura: offre un’impalcatura rassicurante.

È consigliato tenere a disposizione la slide di esempio (come quella su *gnamfil* o *dinosauro*) stampata o proiettata durante l’attività.

Lost in translation

#5 VALUTAZIONE

Trattandosi di un laboratorio pensato per rompere il ghiaccio, non si consiglia di dare un voto. È possibile dare *feedback* personalizzati, valorizzando:

- L'originalità dell'idea
- L'impegno personale
- L'efficacia espressiva

Un'eventuale revisione del testo può essere fatta in dialogo con lo studente, lavorando insieme alla ricerca di sinonimi o a una maggiore chiarezza.

La brevità del testo rende possibile l'editing fatto con un dialogo alla ricerca della soluzione migliore e non solo una correzione "secca".

ATTIVITÀ N.2

LABORATORIO IL MIO RACCONTO

Dopo l'attività introduttiva (*Lost in translation*),
si può proporre la stesura di un **racconto più articolato**.

Nella nostra esperienza è molto utile introdurre questo passaggio
partendo dal concetto chiave di “**cuore della storia**”.

Scrivere è un'attività complessa e a volte anche faticosa, persino per uno
scrittore professionista. Ma questa fatica viene ripagata se il racconto
diventa una **metafora** di qualcosa che vogliamo **spiegare** o **spiegarci**.

ATTIVITÀ N.2

Per esempio, una storia d'amore può avere molti significati:

- Un colpo di fulmine può cambiare la vita, in meglio o in peggio
- L'amore può essere un rifugio, una cura, o una scoperta
- Oppure si può scoprire che, prima di amare qualcun altro, bisogna conoscere se stessi (come accade nel film *Brave*, della Pixar)

Scrivere una storia è anche un modo per dare voce a qualcosa che ci sta a cuore o per proporre una visione personale del mondo.

Questa consapevolezza aiuta i ragazzi a rimanere motivati durante tutte le fasi della scrittura.

È possibile proporre la scrittura in un **genere preciso**, che aiuti i ragazzi a uscire dalla zona di *comfort* e dai *cliché* narrativi: fantascienza, distopico, storico...

TITOLO DELL'ATTIVITÀ

Il mio racconto

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introduzione alla scrittura creativa
- Espansione del lessico
- Sintesi e rielaborazione
- Educazione emotiva attraverso il linguaggio

DESTINATARI E CLASSE

L'attività è adatta a tutte le classi della scuola primaria (classi finali) e della scuola secondaria di primo grado.

Si può lavorare in forma individuale o in piccoli gruppi, a discrezione dell'insegnante.

DURATA E TEMPISTICA

Da tre a cinque incontri, in base alla lunghezza del racconto.

MATERIALI NECESSARI

- Un quaderno A5 dedicato alla scrittura (consigliato)
- Fogli e penne/matite

Il mio racconto

#1 INTRODUZIONE (STIMOLO INIZIALE)

Presentate l'attività ai ragazzi. Se lo desiderate, potete leggere e analizzare un racconto breve come esempio prima di ogni fase.

Come primo passo, fate scegliere un'idea di base per il racconto. Introducete il concetto di “cuore della storia”: cosa voglio dire davvero con quello che racconto?

Se volete legare il racconto a una parola (come nel *Piumario*), in questa fase potete far scrivere ai ragazzi le prime cinque parole che associano alla storia che vogliono raccontare.

Il mio racconto

#2 WORLD-BUILDING

Guida alla costruzione del mondo narrativo:

- Scelta dei personaggi
- Definizione dell'ambiente
- Dettagli visivi o culturali (meme, vestiti, cibo...)

Concludete con una riflessione sulla **coerenza del mondo narrativo**: il lettore accetta anche che i cavalli volino, se il mondo della storia è coerente. Ma se i cavalli volano, ha senso che il protagonista prenda un aereo? Introduce anche il **patto con il lettore**: chi legge ci dedica tempo. Il nostro compito non è piacere a tutti, ma non **tradire la fiducia** di chi ci legge, evitando incoerenze o scelte narrative arbitrarie.

È sorprendente vedere la serietà con cui i ragazzi accettano il patto con il lettore.

Potete chiudere questa fase facendo disegnare ai ragazzi un “**recinto narrativo**”: ciò che serve alla storia per funzionare, entra; ciò che serve all'autore per conoscere il proprio personaggio (es. sapere se ama il giallo può aiutare lo scrittore, anche se non compare nella storia) resta vicino, ciò che non deve entrare viene spostato a parte (esempio gli aerei nel mondo dei cavalli volanti).

Il mio racconto

#3 TRAMA E SCALETTA

Discutete collettivamente le idee emerse. Ogni studente riassume la trama della propria storia rispondendo alla domanda: **Cosa fa andare avanti il racconto?**

Esempio: *Nei Promessi Sposi: riuscirà Renzo a sposare Lucia?*

Spiegate la struttura in **tre atti**, utile per scrivere anche brevi racconti:

- **Primo atto:** introduzione, ambientazione, personaggi. Si chiude con l'incidente scatenante
Incidente scatenante: cambia l'equilibrio iniziale e avvia l'avventura
- **Secondo atto:** il protagonista affronta ostacoli e scopre cosa gli manca per raggiungere il proprio obiettivo. Si chiude con una svolta
Svolta: il personaggio capisce cosa deve fare, ma ora deve riuscirci
- **Terzo atto:** conclusione. Il protagonista raggiunge (o non raggiunge) l'obiettivo

Nota sul finale: deve essere sorprendente ma inevitabile. I lettori devono poterlo intuire, anche solo in retrospettiva. Deve risolvere la storia senza forzature (no personaggi improvvisi o soluzioni casuali).

FASI DEL LABORATORIO

Il mio racconto

#4 SCRITTURA

Partendo dalla scaletta, guidate i ragazzi nella scelta:

- della **voce del narratore** (interna o esterna)
- dell'**ordine narrativo**: inizio dal finale? Dall'incidente? Uso flashback?

Nel caso di un giallo, ad esempio, posso mostrare il delitto all'inizio e far emergere gli indizi nel corso del racconto.

Il mio racconto

#5 EDITING E SCELTA DELL'INCIPIT

La prima stesura non è mai perfetta. Invitate i ragazzi a **rileggere** e **rivedere il testo**. Possono anche scambiarsi i racconti e dare pareri tra pari, prestando attenzione a:

1. chiarezza
2. coerenza
3. tono narrativo

Dedicate del tempo alla riscrittura dell'**incipit**: le prime righe sono fondamentali per catturare il lettore. Nel *Piumario*, i racconti iniziano sempre con una parola e la sua definizione.

continua →

Il mio racconto

#5 EDITING E SCELTA DELL'INCIPIT

Esempio serio:

Amore: se cerchi la parola sul dizionario trovi “affetto profondo verso qualcuno”. Tizia non ha mai capito quanto “profonda” possa essere quella parola, quanto ci si possa trovare immersi... e quanto possano diventare profondi quegli abissi. Questo almeno fino a stamattina.

Esempio ironico:

Ghigliottina: è quel macchinario per le condanne a morte con cui i Francesi sono soliti tagliare la testa ai loro re. Uno... due... tre... e zac! Una lama cala sulla tua vita e ti ritrovi senza testa. A volte penso che certi amori a prima vista siano una ghigliottina: zac, una lama cala sulla tua solita vita e tu perdi completamente la testa!

Il mio racconto

#5 ALCUNI CONSIGLI GENERALI

- Un racconto breve funziona meglio se racconta un evento **limitato nel tempo** (es. un'ora, un pomeriggio)
- **Pochi personaggi**: uno o due al massimo
- Preferire il **tempo presente**, soprattutto per azioni rapide
- I ragazzi possono scrivere nella **lingua preferita** (anche L1), poi tradurre in italiano anche con un traduttore automatico (consigliato: Google Traduttore, non un'IA). La traduzione più grezza stimola riflessioni lessicali, come nel confronto tra *rabbia* e *ira*
- Le sfumature tra sinonimi o le **frasi idiomatiche** fanno parte della cultura d'adozione e non sono sempre immediate per chi apprende l'italiano.

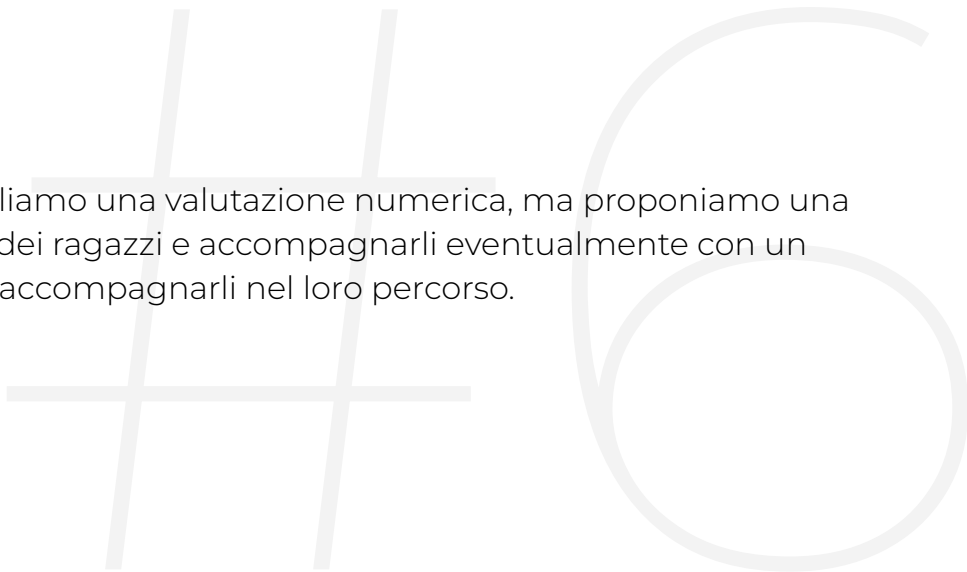
Autori come Jhumpa Lahiri (scrittrice americana di origini bengalesi che ha scelto l'italiano come lingua letteraria) dimostrano che non è mai troppo presto per iniziare a cercare “le parole giuste”.

FASI DEL LABORATORIO

Il mio racconto

#6 VALUTAZIONE

Trattandosi di un laboratorio creativo sconsigliamo una valutazione numerica, ma proponiamo una scheda per monitorare gli sforzi e i progressi dei ragazzi e accompagnarli eventualmente con un feedback contestualizzato sul loro lavoro per accompagnarli nel loro percorso.



Criterio	Descrittore base	Livello Base (1)	Livello Intermedio (2)	Livello Avanzato (3)	Livello Eccellente (4)
Ideazione e contenuto	Idea originale, pertinente e sviluppata con coerenza rispetto al tema e al “cuore” del racconto	Idea poco chiara o scollegata dal tema	Idea semplice ma coerente	Idea originale e ben sviluppata	Idea profonda, personale e significativa
Struttura del testo narrativo	Presenza di inizio, svolgimento, finale, eventi chiari e ben connessi	Struttura incompleta o confusa	Struttura lineare ma semplificata	Struttura ben costruita	Struttura completa, efficace e coinvolgente
Personaggi e ambientazione	Chiarezza e coerenza nella definizione dei personaggi e del contesto narrativo	Poco delineati o incoerenti	Semplici ma comprensibili	Ben descritti e coerenti	Ricchi, originali e vividi
Uso del lessico	Lessico adeguato, vario, pertinente rispetto al tono e al genere scelto	Lessico povero o ripetitivo	Lessico corretto ma poco vario	Lessico adeguato e consapevole	Lessico ricco, preciso e creativo

Criterio	Descrittore base	Livello Base (1)	Livello Intermedio (2)	Livello Avanzato (3)	Livello Eccellente (4)
Coesione e coerenza	Logica interna del testo, connessioni tra frasi e paragrafi, uso corretto di connettivi	Passaggi poco chiari o scollegati	Alcune connessioni poco fluide	Testo coeso e coerente	Testo fluido, ben articolato e scorrevole
Rispetto della sintassi e dell'ortografia	Rispetto delle regole ortografiche, grammaticali e sintattiche	Errori frequenti e ricorrenti	Errori occasionali ma non gravi	Errori rari e non compromettenti	Scrittura corretta e curata
Originalità e coinvolgimento <i>(facoltativo)</i>	Capacità di sorprendere, emozionare o coinvolgere il lettore con la propria visione o voce narrativa	Testo poco personale o prevedibile	Alcuni spunti interessanti	Presenza di tratti distintivi	Stile personale, autentico e coinvolgente