



# LINEE GUIDA PER GLI INSEGNANTI

**K.C.8\_Consapevolezza culturale e competenza espressiva**

CPIA Palermo 2

Sono state sviluppate tre unità di apprendimento, relative all'ottava competenza chiave. Costituiscono il modulo KAMISHIBAI e si concentrano su un'interessante "forma di *storytelling* nella quale l'uso di elementi visivi disegnati a mano si combina con la narrazione coinvolgente di un presentatore dal vivo".

**STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO**

<b>TITOLO DELLA PRIMA UNITÀ</b>	<b>LA FIABA: PROTAGONISTI E ANTAGONISTI</b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diventare consapevoli dell'importanza della comunicazione e della cooperazione</li> <li>• Conoscere culture diverse</li> <li>• Imparare che la <i>diversità</i> promuove valori positivi</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	<b>STUDENTI MIGRANTI ADULTI</b>
<b>LIVELLO</b>	<b>A2</b>
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnanti di Lingue, Storia, Geografia e Tecnologia
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	540 minuti – 2 lezioni
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	<b>Consapevolezza ed espressione culturali</b> Competenza alfabetica funzionale Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
<b>PREREQUISITI</b>	Funzionale capacità di comprensione/produzione di semplici testi, in ambito orale/scritto Capacità di comprensione globale/specifica di un testo Capacità di utilizzare dispositivi digitali

	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caratteristiche principali del genere fiabesco</li> <li>• Struttura delle fiabe</li> <li>• Ruolo dei personaggi nelle fiabe</li> <li>• Funzioni nelle fiabe tradizionali, secondo Vladimir Propp</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trovare somiglianze e differenze tra le culture</li> <li>• Utilizzare dispositivi digitali per ottenere informazioni</li> <li>• Mettere in ordine diacronico le conoscenze acquisite</li> <li>• Usare correttamente il "Kamishibai"</li> <li>• Comprendere le storie narrate</li> <li>• Identificare la struttura della fiaba</li> <li>• Riconoscere il ruolo del protagonista, dell'antagonista e degli altri personaggi principali</li> <li>• Riconoscere alcune funzioni, secondo la teoria di Propp</li> <li>• Identificare lo scopo educativo della storia</li> <li>• Riconoscere le caratteristiche generali della fiaba</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e utilizzare i mezzi di comunicazione più idonei per intervenire nei contesti sociali e culturali di riferimento, sia oralmente che in forma scritta</li> <li>• Agire in modo autonomo e responsabile</li> <li>• Lavorare in modo cooperativo</li> <li>• Acquisire e utilizzare, in modo efficace, qualsiasi informazione proveniente da fonti diverse</li> </ul>

<b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b>	Ambiente organizzato per facilitare l'apprendimento, con banchi disposti a forma di U; pareti delle aule decorate con materiali didattici; strumenti e materiali audiovisivi e digitali a disposizione degli studenti.	
<b>METODOLOGIE</b>	<i>Brainstorming</i> , giochi di ruolo, lavoro individuale/di coppia/di gruppo, attività dinamiche, <i>problem solving</i> , apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari, insegnamento ludico/attivo	
<b>STRUMENTI DIDATTICI</b>	LIM, computer, tablet e smartphone, teatro di cartone, fogli di lavoro e schede/tavole stampate e realizzate a mano.	
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>25 min.</b>	<b>Brain storming.</b> L'insegnante scrive alla lavagna la parola "FIABA" e chiede agli studenti di associarvi idee o parole. Per facilitare la comprensione, aggiunge i termini "storia" e "racconto". Sviluppa gradualmente l'argomento da trattare e, invitando i discenti a riflettere sui punti più rilevanti, pone domande quali: "Sapete cosa sia una fiaba?", "Vi è mai stata raccontata una fiaba?".
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>35 min.</b>	Ricorrendo al "Kamishibai" (una forma di <i>storytelling</i> di origine giapponese), l'insegnante racconta la storia di "____" (gli insegnanti/educatori possono scegliere i racconti che preferiscono). L'insegnante prende il teatrino di cartone, nel quale inserisce delle tavole stampate su entrambi i lati: i disegni/le illustrazioni da una parte e il testo da leggere dall'altra. Gli studenti ascoltano la fiaba raccontata attraverso le immagini, mentre l'insegnante la legge. Ponendo delle domande, l'insegnante raccoglie informazioni utili sulla comprensione della storia da parte degli studenti. Verifica che essi abbiano colto la correlazione tra "narrazione" e "immagini" e li aiuta a ripercorrere la sequenza della FIABA NR.1. L'insegnante scrive, dunque, parole chiave e frasi sulla LIM; gli studenti sono incoraggiati a spiegarle, al fine di ricostruire le opportune sequenze.

<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b>	<b>180 min.</b>	<b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>60 min.</b>	<p>Utilizzando la tecnica dell'apprendimento cooperativo, l'insegnante divide gli studenti in due gruppi (A e B), e distribuisce alcune schede che mostrano personaggi femminili e maschili delle fiabe, provenienti dalla tradizione di diversi paesi.</p> <p>I due gruppi decodificano il ruolo e le caratteristiche dei personaggi visualizzati, con l'ausilio di un foglio di lavoro contenente indicatori specifici e domande sul ruolo dei personaggi ritratti.</p> <p>Il gruppo "A" analizza i personaggi femminili, mentre il gruppo "B" si concentra su quelli maschili.</p>
		<b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>75 min.</b>	<p>I due gruppi si scambiano le schede ricevute in precedenza e l'attività prosegue come detto sopra.</p> <p>L'insegnante raccoglie i dati, chiedendo a tutti di osservare le risposte date rispettivamente dal gruppo "A" e dal gruppo "B".</p>
		<b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>45 min.</b>	<p><b>Circle time.</b> Sotto la guida dell'insegnante, gli studenti parlano delle caratteristiche generali dei personaggi maschili e femminili. In un secondo momento, si concentrano sulle differenze e le somiglianze tra le figure analizzate, appartenenti a culture diverse. Infine, supportati dal docente, gli studenti redigono una definizione relativa al ruolo del protagonista e la scrivono sul retro della scheda, riportante l'immagine di riferimento.</p>
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>30 min.</b>	<p>L'insegnante mostra agli studenti ulteriori schede, raffiguranti diversi tipi di protagonisti tipici delle fiabe: re, regine, principesse, principi, uomini e donne comuni. Inoltre, conduce gli studenti a riflettere sulle caratteristiche positive dei personaggi e sui ruoli chiave della storia, introducendo - con l'ausilio di immagini adeguate - la presenza degli "aiutanti" nelle fiabe.</p>	
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>35 min.</b>	L'insegnante inserisce nel teatro di cartone delle tavole con disegni/illustrazioni, attraverso le quali verrà raccontata una nuova storia (FAVOLA NR.2). Gli studenti ascoltano il racconto. Successivamente, uno di essi scrive alla lavagna frasi e parole chiave, utili alla realizzazione di un riassunto. Gli altri compagni spiegano e usano i termini evidenziati, con l'obiettivo di ricostruire le sequenze della storia che l'insegnante ha appena raccontato.	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b>	<b>180 min.</b>	<b>Step 1 Fase introduttiva 60 min.</b>	Divisi in due gruppi (A e B), gli studenti lavorano insieme, sostenendosi a vicenda. Vengono fornite schede, contenenti descrizioni sia fisiche che caratteriali di "antagonisti", appartenenti a tradizioni fiabesche di altre culture. I due gruppi decodificano il ruolo e le caratteristiche dei diversi personaggi, con l'aiuto di un foglio di lavoro che elenca indicatori specifici e domande stimolo. Il gruppo "A" costruisce gli identikit dei personaggi femminili, mentre il gruppo "B" si concentra su quelli maschili.
		<b>Step 2 Fase intermedia 75 min.</b>	L'insegnante distribuisce fogli, sui quali sono stati parzialmente disegnati i personaggi già analizzati. Chiede agli studenti dei due gruppi di completare e colorare uno dei personaggi - a loro scelta - aggiungendo dettagli, che possano consentire di connotare/riconoscere la figura prescelta.
		<b>Step 3 Fase conclusiva 45 min.</b>	<b>Insegnamento ludico/attivo.</b> Assicurandosi che tutti gli studenti abbiano completato l'attività, l'insegnante invita i componenti dei due gruppi a scambiarsi le schede, contenenti descrizioni e disegni. Dopo aver osservato tutti i disegni realizzati, gli studenti devono associare quello che ritengono più rappresentativo alla relativa descrizione dell' "antagonista"

<p align="center"><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p align="center"><b>20 min.</b></p>	<p>L'insegnante chiede agli studenti di esprimere le proprie preferenze rispetto ad uno dei protagonisti/antagonisti analizzati, fornendo spiegazioni sulla scelte attuate. Uno degli studenti deve prendere nota di tutte le preferenze, inserendole in una griglia (precedentemente preparata dall'insegnante), nella quale sono elencati i nomi dei personaggi delle fiabe.</p>
<p align="center"><b>COMPITO AUTENTICO</b></p> <p>(È richiesto alla fine dell'Unità e non necessariamente alla fine di ogni lezione)</p>	<p align="center"><b>35 min.</b></p>	<p><b>Insegnamento ludico/attivo.</b> L'insegnante scrive alla lavagna le parole "PROTAGONISTA" e "ANTAGONISTA". Divisi in due gruppi, "A" e "B", gli studenti devono proporre - in cinque minuti - quante più parole possibili da associare ai caratteri evidenziati. Successivamente, l'insegnante elenca tutte le parole alla lavagna, inserendole nella COLONNA di riferimento della squadra ("A" o "B"). Vincitore è il team i cui membri siano riusciti a scrivere il maggior numero di termini propri, entro il limite di tempo stabilito.</p>
<p align="center"><b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b></p>		
<p align="center"><b>TITOLO DELLA SECONDA UNITÀ</b></p>	<p align="center"><b>AIUTANTI E OGGETTI MAGICI</b></p>	
<p align="center"><b>DURATA</b></p> <p>(Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)</p>	<p align="center">540 minuti – 2 lezioni</p>	
	<p align="center"><b>TEMPI PREVISTI</b></p>	<p align="center"><b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1</b></p> <p align="center"><b>(Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b></p>
<p align="center"><b>FASE MOTIVAZIONALE</b></p>	<p align="center"><b>40 min.</b></p>	<p><b>Insegnamento ludico:</b> "Una storia alla rinfusa" Dopo aver formato gruppi di due/tre studenti, l'insegnante (a sua discrezione) distribuisce alcune schede con frasi relative a quattro diverse fiabe. Gli studenti devono ricostruire la struttura della fiaba incollando le frasi, in ordine sequenziale, su fogli A4 di diverso colore (uno per ogni fiaba da ricostruire).</p>

ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE	230 min.	<b>Step 1</b> <b>Introductory phase</b>  90 min.	Dopo aver raccolto le storie ricostruite, l'insegnante chiede agli studenti di riconoscere, in ciascuna di esse, le figure di aiutanti/donatori. <b>Lavoro individuale.</b> Poiché in molte fiabe compare un "alleato", che tira fuori dai guai il protagonista o lo aiuta nelle sue imprese, gli studenti devono cercare <i>online</i> l'alleato/aiutante di fiabe famose quali "Kirikù" o "I sette nani", creando appositi file di riferimento.
		<b>Step 2</b> <b>Intermediate phase</b> 80 min.	<b>Circle time</b> Sotto la guida del docente, gli studenti fanno riferimento alle immagini salvate, parlando delle caratteristiche generali degli aiutanti/donatori più rappresentativi.
		<b>Step 3</b> <b>Conclusive phase</b> 60 min.	<b>Insegnamento giocoso</b> Gli studenti, divisi in due squadre, devono rivedere nomi e ruoli già studiati, giocando al "gioco dell'impiccato".
INDICAZIONI/SUGGERIMENTI			
	TEMPI PREVISTI	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ</b> <b>LEZIONE 2</b> <b>(Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>	
FASE MOTIVAZIONALE	30 min.	<b>Discussione guidata a partire da domande stimolo</b> L'insegnante pone agli studenti domande quali: 1. Se fosse possibile avere poteri magici, quali sceglieresti? Perché? 2. Se fosse in tuo potere, cosa trasformeresti in un oggetto magico? Perché? 3. Cosa faresti con un oggetto magico? Perché?	



<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b></p>	<p><b>170 min.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Step 1</b> <b>Fase Introduttiva</b> <b>75 min.</b></p>	<p>L'insegnante veicola l'attenzione degli studenti sulle quattro fiabe precedentemente analizzate. Gli studenti devono riconoscere eventuali oggetti magici nei racconti ricostruiti.</p> <p><b>Lavoro individuale.</b> Poiché un oggetto magico (o qualcosa di essenziale per il protagonista) appare in molte fiabe, gli studenti devono effettuare una ricerca <i>online</i> e identificare l'oggetto magico di fiabe famose, salvando ulteriormente i risultati trovati in un file.</p>
		<p style="text-align: center;"><b>Step 2</b> <b>Fase Intermedia</b> <b>60 min.</b></p>	<p><b>Circle time.</b></p> <p>Sotto la guida del docente, gli studenti parlano delle caratteristiche generali degli oggetti magici, partendo dalle immagini salvate delle figure di riferimento più rappresentative.</p>
		<p style="text-align: center;"><b>Step 3</b> <b>Fase Conclusiva</b> <b>35 min.</b></p>	<p>Con l'aiuto di una presentazione in <i>power point</i>, l'insegnante fa un riassunto di ciò che gli studenti hanno imparato.</p> <p><b>(flipped classroom).</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>COMPITO AUTENTICO</b></p> <p>(È richiesto alla fine dell'Unità e non necessariamente alla fine di ogni lezione)</p>	<p><b>70 min.</b></p>	<p><b>Insegnamento giocoso: "Indovina chi?"</b></p> <p>Per rivedere i ruoli principali dei personaggi delle fiabe, gli studenti devono abbinare tali ruoli con le definizioni appropriate e indovinare il nome del personaggio a cui fa riferimento una breve descrizione.</p> <p>L'insegnante consegna agli studenti <i>quiz-card</i> e, fissando un limite di tempo, chiede loro di lavorare in coppia e completare il compito assegnato. La coppia più veloce scriverà alla lavagna i termini indovinati.</p> <p><i>es.: L'* _____ sostiene il protagonista (*aiutante).</i></p>	

<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			
<b>TITOLO DELLA TERZA UNITÀ</b>	<b>DIAMO LE ALI ALL'IMMAGINAZIONE!</b>		
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	540 minuti – 3 lezioni		
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1</b> (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>30 min.</b>	<p>Inizia una discussione guidata, basata su domande stimolo poste dall'insegnante:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hai mai ricevuto un ordine da rispettare?</li> <li>2. Hai sempre eseguito gli ordini ricevuti?</li> <li>3. Cosa intendi per “partenza/allontanamento”?</li> <li>4. Sei mai stato aiutato da qualcuno, nei momenti difficili?</li> <li>5. Hai mai affrontato prove più o meno difficili?</li> <li>6. Ti sei mai sentito danneggiato da qualcuno/qualcosa?</li> <li>7. Ti identifichi con i personaggi buoni o cattivi delle fiabe? O forse preferisci il ruolo di aiutante/donatore?</li> </ol>	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b>		<b>Step 1 Fase introduttiva 55 min.</b>	<p><b>Indagine di gruppo.</b> Gli studenti formano liberamente dei gruppi e ricevono sia i fogli colorati contenenti le quattro fiabe riordinate, sia le schede con le sequenze principali delle due fiabe raccontate dall'insegnante.</p> <p>Devono completare un foglio di lavoro contenente domande guida, che permetta loro di confrontare due racconti alla volta, oltre a riconoscere le</p>

	150 min.		<p>azioni del <i>protagonista</i> e dell'<i>antagonista</i>. Il loro compito è così strutturato:</p> <p>a) analizzare i racconti, individualmente  b) condividere le analisi, lavorando in coppia  c) raccogliere le osservazioni fatte</p> <p>L'insegnante spiega agli studenti come deve essere svolta l'attività: la richiesta è di analizzare i racconti, in particolare le azioni del <i>protagonista</i> e dell'<i>antagonista</i>, entro il termine massimo di 10 minuti.</p>
		<p><b>Step 2</b>  <b>Fase intermedia</b>  <b>45 min.</b></p>	<p><b>Presentazione del lavoro e discussione guidata</b></p> <p>Gli studenti presentano il loro lavoro e partecipano a una discussione, sotto la guida del docente. Viene chiesto loro di annotare le funzioni chiave (da decodificare durante l'attività), sulle schede precedentemente preparate dal docente.</p>
		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase conclusiva</b>  <b>50 min.</b></p>	<p><b>Apprendimento cooperativo</b></p> <p>Utilizzando una mappa semi-strutturata, gli studenti devono fare una sintesi di tutti i ruoli e le funzioni importanti analizzati (il focus è su "protagonisti", "antagonisti", "aiutanti" e "oggetti magici").</p>
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ  LEZIONE 2  (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>30 min.</b>	<p><b>Gioco di ruolo.</b> Gli studenti formano due squadre ed eleggono il loro leader/portavoce. Su suggerimento dell'insegnante, ogni studente deve mimare un ruolo, una funzione o un personaggio ai giocatori dell'altra squadra, che dovranno indovinare. Se uno studente</p>	

		trova una parola particolarmente difficile da mimare, passerà la mano a un compagno di squadra. La squadra vincente è quella che per prima riesce ad ottenere 5 punti.	
ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE	150 min.	Step 1 Fase Introduttiva 15 min.	L'insegnante spiega le regole del <i>Gioco dell'Oca</i> e fornisce le carte contenenti i ruoli/le funzioni già studiati.
		Step 2 Fase Intermedia 60 min.	Agli studenti viene chiesto di attingere alla loro immaginazione per creare, una fiaba in modo collaborativo, mentre partecipano al <i>Gioco dell'Oca</i> . Dopo aver lanciato - a turno - i dadi, si sposteranno sul tabellone e arricchiranno gradualmente la storia iniziata dal primo giocatore, utilizzando i personaggi delle fiabe visualizzati sulle caselle.
		Step 3 Fase Conclusiva 75 min.	Utilizzando il "Kamishibai" e le schede a disposizione, due volontari raccontano la fiaba inventata con il <i>Gioco dell'Oca</i> . Successivamente, gli altri studenti parlano della struttura e del filo conduttore di tale fiaba
	TEMPI PREVISTI	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ</b> <b>LEZIONE 3</b> <b>(Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>	
ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/	140 min.	Step 1 Fase Introduttiva 40 min.	L'insegnante distribuisce tutte le schede precedentemente realizzate. Lavorando in coppia, gli studenti scelgono eventuali personaggi significativi, utili per creare un'ulteriore fiaba da raccontare in classe.

<b>COMPETENZE</b>		<b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>70 min.</b>	Gli studenti realizzano una bozza della loro fiaba, assegnandole un titolo e prendendo come riferimento tutte le caratteristiche contenute in un foglio riassuntivo/una mappa concettuale. Quindi, dotano la fiaba di immagini adeguate, scegliendole tra quelle a loro disposizione (preliminarmente disegnate, scaricate da Internet o trovate su riviste).
		<b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>30 min.</b>	Scrittura e rvisione della fiaba.
<b>COMPITO AUTENTICO</b> (È richiesto alla fine dell'Unità e non necessariamente alla fine di ogni lezione)	<b>40 min.</b>	Ricorrendo al "Kamishibai", gli studenti leggono/raccontano - a turno - una fiaba ai loro compagni di classe, che ne godono attraverso l'ascolto e la contestuale visualizzazione delle immagini. <b>Circle Time.</b> Al termine dell'attività, gli studenti esprimono la loro preferenza sulle fiabe raccontate, decretando vincitrice quella più bella e originale.	
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			



Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.