



A.S. 2025/2026
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

Sezione 1 – Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

Codice progetto*	Denominazione del progetto
	SCRITTURA CREATIVA

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto
MARIA SCHINGARO-MARIA PIA DI TURI

1.3 Obiettivi

Finalità:

La finalità primaria del laboratorio è offrire un canale sicuro e stimolante per l'**auto-espressione**. La scrittura diventa un potente strumento terapeutico e conoscitivo: i bambini imparano a dare un nome alle proprie emozioni, paure e desideri, trasformando i vissuti complessi in materiale narrativo gestibile. Questo processo non solo **potenzia l'autostima** — poiché ogni bambino è riconosciuto come "autore" capace di creare mondi propri — ma sviluppa anche una profonda **autonomia di pensiero**, incoraggiando a esprimere la propria voce unica, libera da conformismi. In sostanza, si scrive per *capirsi* e per *farsi capire* profondamente.

Formare Lettori e Pensatori Critici

Un'altra finalità cruciale è quella di **educare alla letteratura** da un punto di vista attivo. Il bambino, mettendosi nei panni dello scrittore, smette di essere un ricevente passivo del testo. Impara a decostruire i meccanismi narrativi — come si costruisce la suspense, come si usa un dialogo efficace, o come si sceglie un punto di vista — trasferendo questa consapevolezza nella lettura. Il laboratorio, inoltre, sviluppa il **pensiero divergente**, la capacità di guardare oltre la soluzione più ovvia e di risolvere problemi in modo creativo, una competenza fondamentale che va ben oltre la disciplina linguistica.

Sviluppare la Competenza Sociale e Digitale

In un'ottica moderna, il laboratorio di scrittura non è un atto solitario. Attraverso metodologie come il *Cooperative Learning* e il *Digital Storytelling*, la finalità è creare una vera e propria **comunità di scrittori**. I bambini imparano a **lavorare in squadra**, a rispettare i tempi e le idee altrui, e ad esercitare la difficile arte del **feedback costruttivo**. L'integrazione degli strumenti digitali, infine, mira a far percepire la narrazione come un processo che utilizza **linguaggi multipli** (testo, immagine, audio), preparando gli alunni a muoversi con competenza e creatività nel panorama comunicativo contemporaneo.

In conclusione, il laboratorio di scrittura creativa per la classe quarta persegue la finalità di rendere i

bambini **autori attivi del proprio apprendimento e della propria vita**, fornendo loro le "parole per dirlo" e gli strumenti per costruire il proprio immaginario.

Obiettivi:

Il laboratorio di scrittura creativa in classe quarta si propone di trasformare l'alunno da "esecutore di temi" a **scrittore consapevole e versatile**, fornendogli una vera e propria cassetta degli attrezzi tecnica e mentale.

Acquisire Struttura e Coerenza Narrativa

L'obiettivo primario è insegnare ai bambini a **gestire la trama**. Non si tratta solo di scrivere un inizio, uno svolgimento e una fine, ma di imparare a **pianificare** la storia prima di buttarla giù. L'alunno deve essere capace di identificare il problema centrale (il *conflitto*), sviluppare le azioni in modo logico e poi elaborare una conclusione che sia risolutiva, magari con un **finale a sorpresa** ben camuffato. Impareranno a usare la scaletta e la mappa mentale come strumenti essenziali prima di toccare la penna.

Dipingere con le Parole: Lessico e Descrizione

Un obiettivo fondamentale è superare la "scrittura piatta" e rendere i testi vivi. Per fare questo, i bambini si focalizzeranno sull'**arricchimento del lessico**, imparando a selezionare aggettivi specifici e a utilizzare figure retoriche semplici come similitudini e metafore. L'obiettivo chiave è la **padronanza della descrizione**: imparare a *mostrare* anziché solo *raccontare*. Invece di dire "il personaggio era triste", dovranno descrivere come le spalle erano curve o come la pioggia batteva lenta sul vetro, usando tutti e cinque i sensi.

Liberare l'Immaginazione e il Pensiero Divergente

Il laboratorio punta a sbloccare la creatività naturale. L'obiettivo non è solo usare la fantasia, ma stimolare il **pensiero divergente**: trovare idee originali e inusuali, anche partendo dall'assurdo. Tecniche come il **Binomio Fantastico** o l'**errore creativo** spingono l'alunno a creare connessioni impensabili, vincendo la paura del giudizio e scoprendo che le storie migliori nascono spesso dalle idee più folli.

Diventare Esperti di Revisione e Feedback

Infine, un obiettivo cruciale è far comprendere che la scrittura è un **processo, non un prodotto finito**. I bambini si alleneranno a **revisionare e correggere** i propri lavori e quelli dei compagni. Impareranno a controllare la coerenza narrativa (i fatti tornano?), la chiarezza dei **dialoghi** (usando correttamente la punteggiatura) e la fluidità generale del testo. Diventano così **lettori critici** dei propri scritti, capaci di migliorarli autonomamente prima di considerarli conclusi.

Metodologie:

Giochi linguistici per esplorare le diverse forme della lingua;
Laboratorio "inventastorie"
Creazione di e-book attraverso la web app "Book creator"
Pensiero divergente (binomio fantastico, errore creativo)
Storytelling e digital storytelling
Cooperative learning (scrittura collettiva, peer feedback)
Modeling

<u>Destinatari e classi coinvolte</u> CLASSI QUARTE
<u>Monitoraggio e valutazione:</u> La verifica e la valutazione di questo percorso sarà fatta esaminando la risposta che i bambini hanno dato agli stimoli proposti. Il progetto permetterà loro di iniziare un lungo viaggio nella creatività.

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.				
Data Inizio:	Data Termine:			
<i>Fasi Operative</i>	Anno 2025_ (in ore)	*	Anno 2026_ (in ore)	*
Giochi linguistici SCHINGARO MARIA	10			
Realizzazione di un libro digitale DI TURI MARIA PIA			10	

* Specificare se *curricolari* o *extracurricolari* *c* = *curricolari* *e* = *extracurricolari*

1.5 Risorse umane

	Nominativi - Profili di riferimento (competenze, compiti affidati, ruolo svolto all'interno del progetto - Es.: Progettazione, tutoraggio, coordinamento gruppi, insegnamento, formazione, ecc.)	Anno 2025_ (in ore)	Anno 2026 (in ore)
Gruppo di progetto			
Esperti	MARIA SCHINGARO MARIA PIA DI TURI		
Tutor			
Personale ATA			
Altre figure : consulenti,...)			

1.6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per realizzazione. Separare gli acquisti per

anno finanziario. (Trasporti, noleggio, affitti, materiale di consumo, cancelleria, beni strumentali, sussidi didattici Libro di narrativa Smart board Cartoncini colorati Colla Forbici Pennarelli Materiale vario
--

<i>Bari, 07/10/2025</i>	<i>LE RESPONSABILI DEL PROGETTO</i> <i>MARIA SCHINGARO</i> <i>MARIA PIA DI TURI</i>
-------------------------	---