



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

**USRLAZIO**  
Ufficio Scolastico Regionale



*Classe di concorso ADMM Sostegno per la scuola secondaria di I grado*

*Intervento educativo - didattico :  
Storytelling con le carte di Propp*

*Docente: Francesca Anselmo*

# *INTERVENTO EDUCATIVO - DIDATTICO*

1

## *MONITORAGGIO*

Contesto classe

Presentazione alunna – Punti di forza e debolezza

Prerequisiti di base



2

## *PROGETTAZIONE*

Individuazione obiettivi formativi, educativi e didattici

Individuazione tempi, metodologie e strumenti

Articolazione fasi intervento didattico



3

## *VALUTAZIONE*

Valutazione ed autovalutazione

Risultati raggiunti



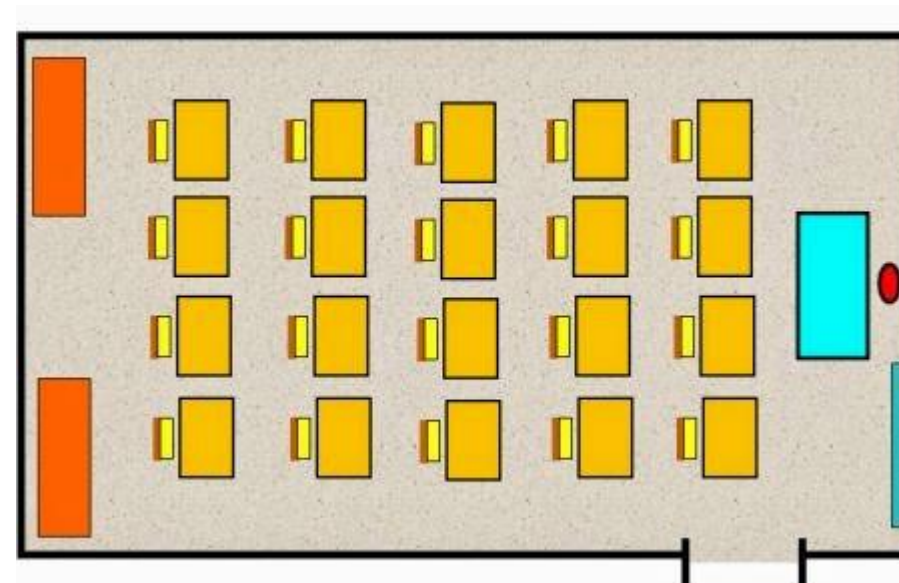


### Classe I

La classe è formata da 13 alunni, 9 maschi e 4 femmine.  
Tra questi sono presenti **due alunni con certificazione di disabilità** e tre alunni con BES.

Certificazioni di disabilità: disturbo evolutivo specifico misto; disturbo dello spettro autistico.

BES: DSA; ADHD.





## Presentazione alunno – Schede di osservazione

In classe è presente Alessandra, un' alunna con diagnosi di disturbo evolutivo specifico misto e disturbo specifico delle capacità motorie.

**Classificazione ICD 10 F83** (Disturbo evolutivo specifico misto) in comorbilità con F82 (Disturbo evolutivo specifico delle abilità motorie)

Il disturbo evolutivo specifico misto è una categoria residua per i disturbi in cui è presente una mescolanza di disturbi evolutivi specifici dell'eloquio e del linguaggio, delle capacità scolastiche e della funzione motoria, ma in cui nessun disturbo prevale in maniera tale da costituire la diagnosi principale. Tale categoria mista viene utilizzata quando c'è una sovrapposizione tra questi specifici disturbi evolutivi, i quali sono frequentemente, ma non in ogni caso, associati a un certo grado di deterioramento cognitivo generale.

✓ **COSA PENSA DI SE':**

- L'alunna ha scarsa **autostima** e **fiducia** in sé.

✓ **ATTEGGIAMENTO TRA PARI ED ADULTI:**

- L'alunna tende a chiudersi quando in evidente **stato di imbarazzo**.
- Ha difficoltà ad esprimere sé stessa e le proprie emozioni. E' inserita nel gruppo classe, anche se predilige il rapporto con alcune compagne.

✓ **SITUAZIONE SCOLASTICA ED EXTRASCOLASTICA:**

- È ripetente a causa delle tante assenze.
- Non è seguita in ambiente extra scolastico.
- Le difficoltà maggiori si denotano nell'area linguistica.



## Presentazione alunno – Punti di forza e debolezza





## *Storytelling con le carte di Propp*

L'attività strutturata si è posta come finalità quella di **stimolare le capacità di scrittura creativa** negli alunni della classe, favorendo la collaborazione tra gli stessi.

L'utilizzo di strumenti ad hoc ha consentito la partecipazione di tutti gli alunni, garantendo la creazione di un **clima positivo**. In particolare, l'intervento didattico si è incentrato sull'argomento curricolare della **Fiaba** e ha previsto la **scrittura di una fiaba in gruppo e la successiva creazione di un fumetto digitale**.







Prerequisiti di base

Prerequisiti della classe e di  
Alessandra

Conoscenze ed abilità di base

- Saper rielaborare un testo narrativo semplice
- Saper leggere e comprendere testi narrativi semplici
- Saper sintetizzare il contenuto di un testo narrativo semplice
- Saper individuare i nuclei fondanti di un testo narrativo

Cosa so....

Cosa so fare....



Equality

Isn't the  
same as

Equity

Prerequisiti dell'alunno con autismo

Conoscenze ed abilità di base

- Saper collocare in ordine logico e sequenziale immagini per costruire una storia

Cosa so....

Cosa so fare....



## Individuazione obiettivi



- imparare ad imparare in un'ottica di didattica metacognitiva;

- sviluppare relazioni e scambi tra compagni creando un clima positivo.

**Obiettivi formativi** (in linea con le competenze europee)

- potenziare l'autostima

- rafforzare la fiducia nel rapporto con gli altri;

- sviluppare l'attitudine al lavoro di gruppo;

- Potenziare attenzione e partecipazione.

**Obiettivi educativi**

Italiano

**Obiettivi didattici** (seguono le Indicazioni nazionali)





## Obiettivi di apprendimento

### Programmazione della classe

in linea con le Indicazioni Nazionali per il curriculum del 2018

#### Obiettivi di apprendimento

- Conosce e riconosce le caratteristiche della fiaba
- E' in grado di leggere un testo di genere fiabesco
- E' in grado di riscrivere un testo di genere fiabesco
- Sa utilizzare spunti narrativi a spunto creativo per inventare fiabe
- Sa ritrovare e confrontare elementi comuni di fiabe di luoghi diversi
- Sa riflettere sulle somiglianze/diversità all'interno di fiabe di epoche e luoghi diversi
- Sa cogliere il valore culturale e sociale della fiaba

Gli O. A. individuano conoscenze e abilità ritenuti indispensabili per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.



**P. E. I.**  
**Progetto di vita**

Il P.E.I. è il documento che fa da “**cerniera**” tra il curriculum della classe ed i bisogni dell'alunno in condizione di disabilità.

### Programmazione personalizzata introdotta dalla Legge n°104/92

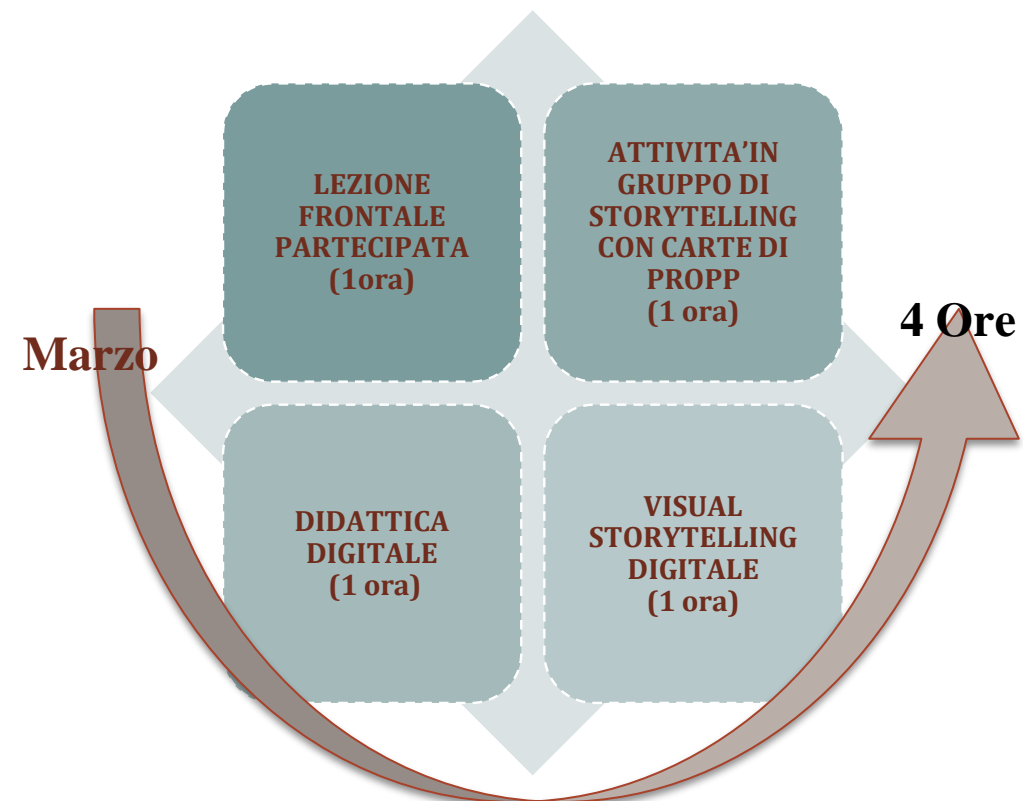
#### Obiettivi delineati nel PEI

- Conosce le principali caratteristiche della fiaba
- E' in grado di leggere un semplice testo di genere fiabesco
- E' in grado di riscrivere un semplice testo di genere fiabesco
- Sa utilizzare spunti narrativi a scopo creativo per inventare fiabe



Strategie didattiche per l'inclusione adoperate:  
didattica dell'accoglienza e metacognitiva.

Tempi e metodologie:



### Individuazione tempi, metodologie e strumenti

Strumenti:



**LAVAGNA  
INTERATTIVA  
MULTIMEDIALE  
IN CLASSE**



**CARTE DI  
PROPP**



**CARTE  
FIGURATE  
INVENTAFIABE  
PER ALUNNO  
ASD**



**PC E TABLET**



## Individuazione tempi, metodologie e strumenti

L'uso delle TIC, favorito dal PNSD nella legge 107/2015 ha previsto:

Spazi fisici necessari:



SITO WEB Storyboard That



AULA



LABORATORIO DI  
INFORMATICA



### Fase 1 (lezione frontale partecipata)

- Visualizzazione video riepilogo sulle caratteristiche della fiaba
- Approfondimento: le funzioni di Propp
- Presentazione alla classe del mazzo di carte di Propp



### Le 31 funzioni

Situazione iniziale di pace, calma, serenità...

- 1) allontanamento
- 2) ordine o divieto
- 3) infrazione
- 4) investigazione
- 5) delazione
- 6) tranello
- 7) connivenza
- 8) danneggiamento o mancanza
- 9) mediazione
- 10) consenso dell'eroe
- 11) partenza dell'eroe

12) l'eroe messo alla prova (interrogazione)

- 13) reazione dell'eroe
- 14) conseguimento del mezzo magico
- 15) trasferimento dell'eroe
- 16) lotta tra eroe e antagonista
- 17) marchiatura dell'eroe
- 18) vittoria sull'antagonista
- 19) rimozione della sciagura o della mancanza iniziale
- 20) ritorno dell'eroe
- 21) sua persecuzione
- 22) l'eroe si salva

23) l'eroe arriva in incognito a casa

- 24) pretese del falso eroe
  - 25) all'eroe è imposto un compito difficile
  - 26) esecuzione del compito
  - 27) riconoscimento dell'eroe
  - 28) smascheramento del falso eroe o dell'antagonista
  - 29) trasfigurazione dell'eroe
  - 30) punizione dell'antagonista
  - 31) nozze dell'eroe
- Situazione finale di pace, calma, serenità...
- La fine (o il Fine)



### Fase 2 (Storytelling con carte di Propp)



**13 alunni**

2 gruppi da 4 alunni

1 gruppo da 5  
alunni

- Ogni gruppo ha ricevuto il suo mazzo di carte e ciascun membro del gruppo pescando dal mazzo ha ideato un pezzo di fiaba che unito a quello dei compagni potesse dar vita alla fiaba intera!
- I due alunni con disabilità, posti in due gruppi diversi, hanno avuto l'importante ruolo di ideare l'inizio della fiaba
- L'alunno con autismo ha utilizzato un mazzo di carte diverso, delle carte figurate da mettere in sequenza per ideare l'inizio della fiaba.









### Strumento didattico: StoryboardThat

#### Fase 3: didattica digitale

Mediante utilizzo della LIM è stato mostrato ai ragazzi l'utilizzo del sito web Storyboard That per la creazione di fumetti digitali.



#### Fase 4: visual storytelling digitale

In laboratorio di informatica i ragazzi, singolarmente, hanno convertito la fiaba creata dal loro gruppo in fumetto digitale.

L'alunno con autismo, guidato da noi insegnanti, ha creato il suo fumetto mediante l'utilizzo di un tablet, per lui più accessibile in quanto il trascinamento delle immagini non richiede utilizzo di mouse.

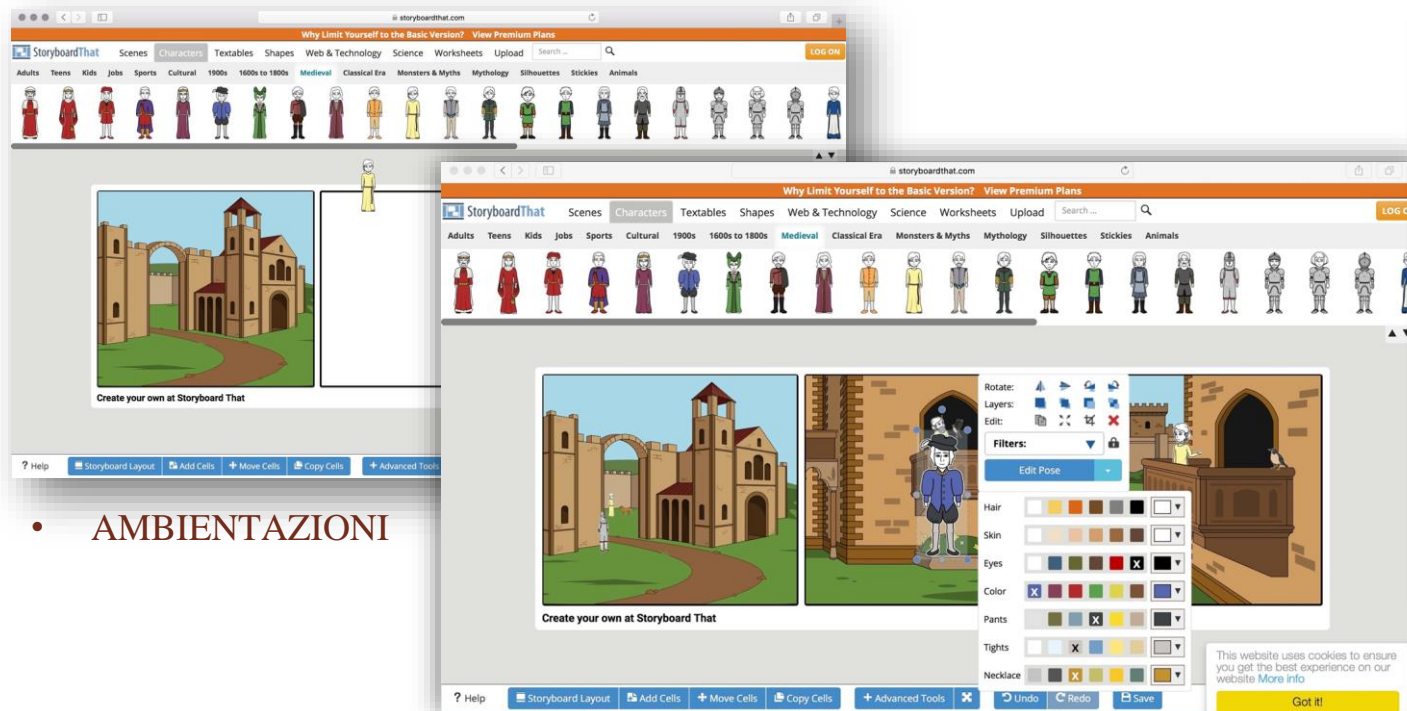




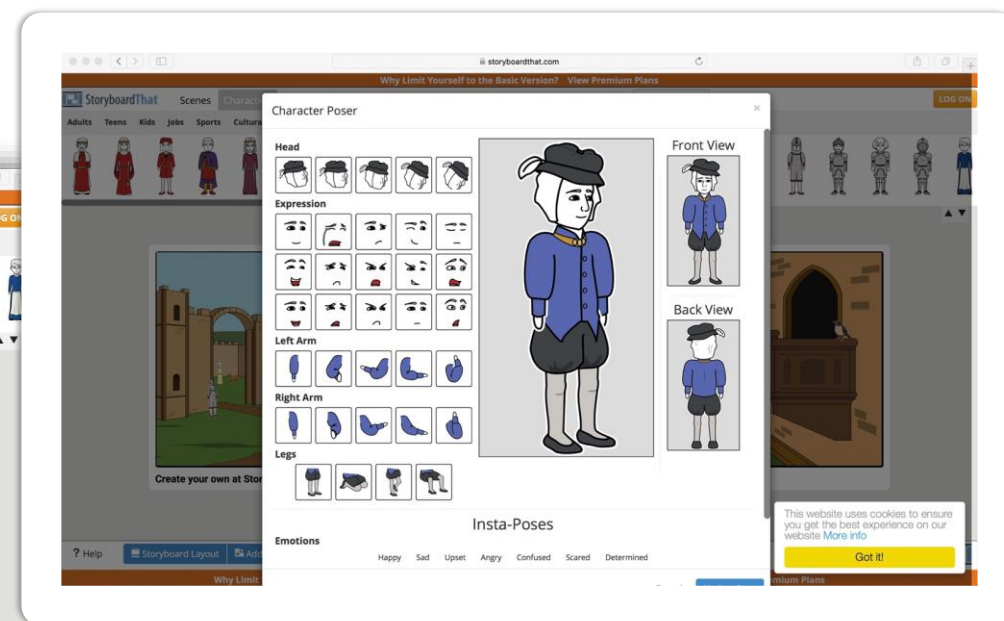
## StoryboardThat

**Alessandra** ama i fumetti e l'utilizzo delle tecnologie; con quest'applicazione, immediata e divertente, esprime al meglio le sue **potenzialità**, diventa collaborativa e partecipe.

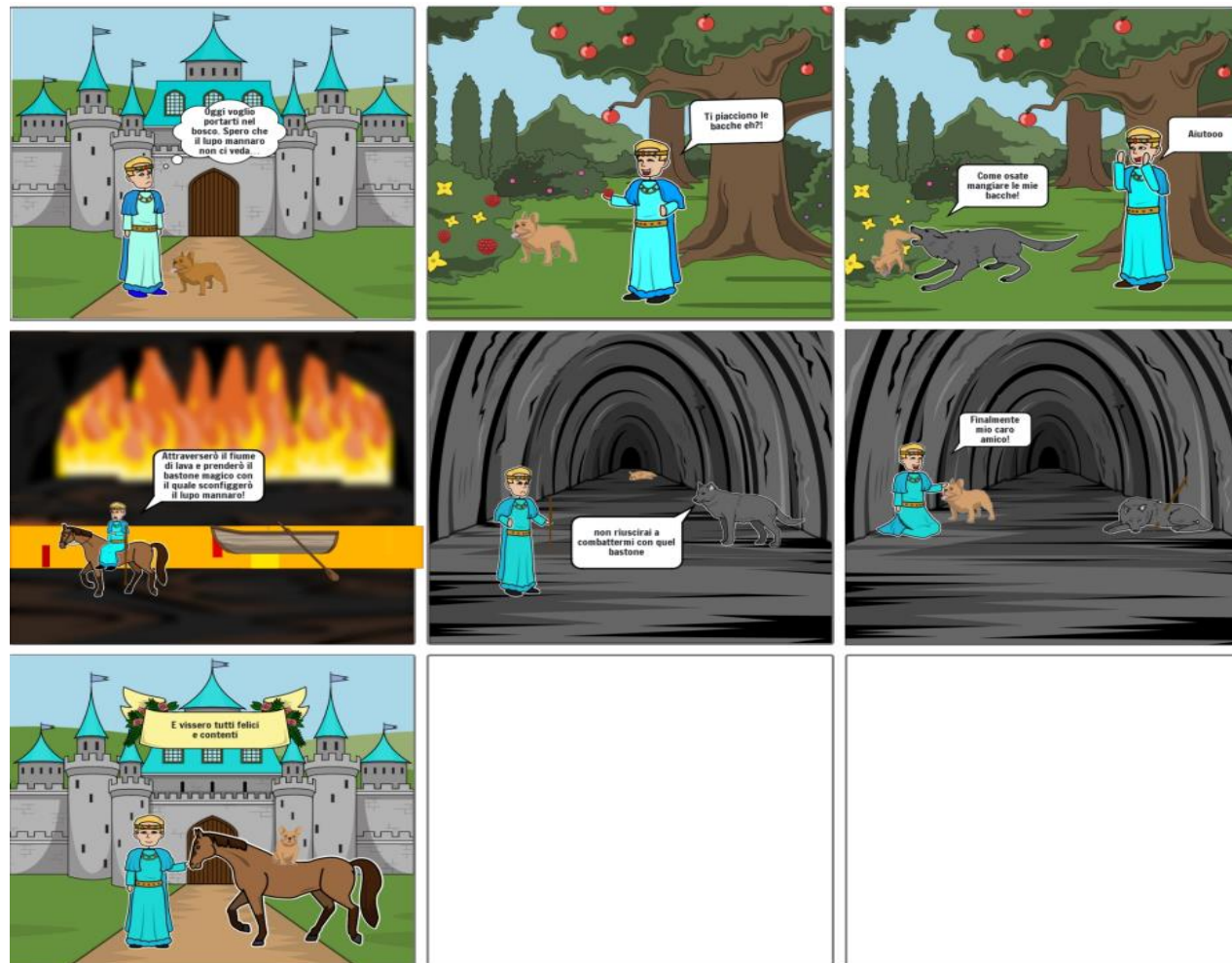
- Caratterizzazione dei PERSONAGGI



- AMBIENTAZIONI



- Personalizzazione delle SCENE





### **Perché il visual storytelling digitale?**

La scelta di tale metodologia è stata supportata da varie motivazioni:

- la passione per i fumetti dell'alunna e la passione per le nuove tecnologie
- Il fatto che sia supportata scientificamente nell'intervento didattico per gli alunni con spettro autistico, in quanto privilegia il canale visivo
- Può facilitare l'apprendimento di contenuti e nozioni disciplinari complesse in modo divertente e coinvolgente!



Possibile utilizzo futuro in classe per facilitare la comprensione all'alunno con disturbo dello spettro autistico



## Valutazione ed autovalutazione

La **valutazione** ha una funzione formativa, perché «...riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di giudicare le prestazioni degli alunni, perché esplora e incoraggia lo sviluppo di tutte le loro potenzialità...» (**Indicazioni Nazionali 2018**)

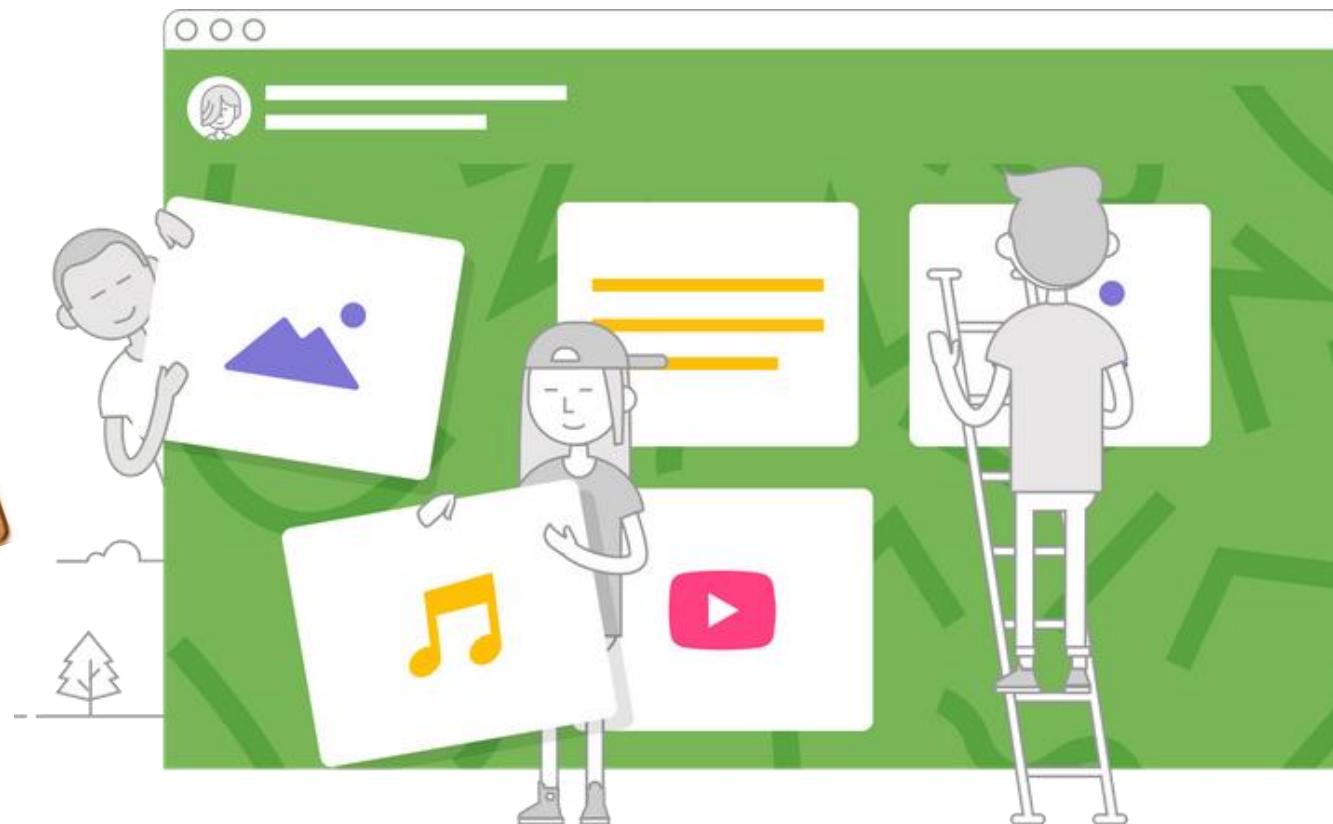
Il docente valuterà il livello di competenze raggiunto attraverso una **rubrica di valutazione**.

Indicatori di processo	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
• <b>RELAZIONE</b>	Interagisce con i compagni solo con la mediazione dell'adulto	Interagisce autonomamente in coppia creando un clima positivo e sereno	Interagisce autonomamente in un piccolo gruppo creando un clima positivo e sereno	Interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima positivo
• <b>RESPONSABILITA'</b>	Porta a termine la consegna solo se opportunamente guidato	Rispetta il tema ma necessita dell'adulto per portare a termine la consegna	Esegue autonomamente le varie fasi del lavoro in situazioni nuove	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta
• <b>PARTECIPAZIONE</b>	Partecipa alle attività solo se opportunamente guidato	Partecipa alle attività su richiesta dell'insegnante	Partecipa attivamente offrendo semplici contributi formula richieste di aiuto anche ai compagni	Partecipa attivamente, formula richieste di aiuto, offre il proprio aiuto se richiesto
• <b>PRODUZIONE</b>	Il prodotto finale è ottenuto solo con il supporto dell'insegnante in ogni fase di lavoro	Il prodotto finale è ottenuto con il supporto dell'insegnante nelle fasi avanzate di lavoro	Il prodotto finale è ottenuto con il supporto dell'insegnante nella fase finale di lavoro, collaborazione costruttiva con i compagni	Il prodotto finale è ottenuto senza il supporto dell'insegnante, collaborazione attiva e costruttiva con i compagni





Il **feedback** sull'attività svolta è valutato attraverso un'**intervista cognitiva**, da svolgere a casa, le cui impressioni degli alunni sono inserite nella piattaforma **Padlet** usata come **bacheca virtuale**.























## VALUTAZIONE

### Autovalutazione



Autovalutarsi significa compiere **un'operazione metacognitiva**.

Un soggetto che costruisce il suo apprendimento, in una prospettiva di possibile **auto-apprendimento lungo tutto l'arco della propria vita**, non può fare a meno di una forte componente metacognitiva, perché qui è in gioco proprio il suo saper apprendere, cioè **l'imparare a imparare**.

	Per niente	In parte	Tanto	Tantissimo
• Ho partecipato attivamente a tutte le attività?				
• Ho collaborato con i miei compagni?				
• Ho rispettato le regole stabilite?				
• Sono soddisfatto del lavoro svolto?				



# I risultati



## Obiettivi raggiunti dall'intera classe:

Il progetto ha contribuito a sviluppare un **clima inclusivo**.

La classe si è mostrata **partecipe e collaborativa**, alcune fasi del lavoro sono state affrontate con particolare entusiasmo, specialmente quelle che hanno previsto l'uso delle tecnologie.



## Obiettivi raggiunti da Alessandra e alunno con autismo :

Il progetto ha costituito una forte occasione per potenziare l'**autostima** di Alessandra e facilitarne la collaborazione tra compagni. Il visual storytelling digitale ha fortemente motivato l'intero gruppo classe e ha permesso all'alunno con autismo di migliorare la comprensione del testo della fiaba.

*Grazie per l'attenzione!*