

GIOCANDO SI IMPARA

Inventare una fiaba è un'esperienza accattivante nella scuola dell'infanzia ma la teoria senza la pratica è vuota quindi. Giocare con la storia, con le parole, con gli ambienti e personaggi permette ai bambini di calarsi nella fiaba in prima persona, compiendo una catarsi.

L'identificazione empatica dei bambini nella fiaba permette di promuovere lo sviluppo del pensiero narrativo, facoltà che contribuisce a convertire l'esperienza in significati condivisi, così come diceva Bruner, potenziando lo sviluppo linguistico e metacognitivo. La narrazione della fiaba rappresenta, in altre parole, la chiave per aprire un universo di significati con l'attivazione di funzioni psichiche superiori.

Il percorso ha avuto come sfondo la narrazione secondo le indicazioni di W. Propp.

La trama narrativa ha fatto da collante tra la realtà e il fantastico. I bambini hanno ascoltato attivamente gli intrecci della fiaba osservando ed esplorando le caratteristiche della storia, studiando il testo narrativo. La visione della fiaba in dvd ha contribuito a dare un volto ai personaggi e agli ambienti che sono stati, poi, rielaborati personalmente e compresi. I bambini hanno rappresentato graficamente i momenti più significativi della storia e i suoi personaggi. Quest'ultimi, con l'aiuto dell'insegnante, hanno avuto un significato in base ai principi di Propp:

1. protagonista;
2. coprotagonisti;
3. antagonista;
4. aiuto;
5. analisi degli ambienti,
6. trasposizione dal reale al fantastico.

La creazione di un lavoro fantastico-cartaceo-narrativo ha portato poi alla realizzazione di un fumetto della storia, un lavoro avventato per l'età cronologica ma un progetto che ha catturato immediatamente il loro interesse. Le insegnanti hanno convenuto di creare un lavoro aggiuntivo, come il libro cartaceo. La lettura delle immagini ha portato ad arricchire il proprio bagaglio iconico-cognitivo.