

Il computer ci aiuta a pensare e a scrivere le storie

di Marco Beltrametti, Dario Corno, Simone Fornara, Angelo Morinini e Corrado Scaroni

Introduzione

L'offerta 2007-2008 di formazione continua dell'Alta scuola pedagogica prevedeva il corso *Interagire con il testo narrativo attraverso le ICT. Il computer ci aiuta a pensare e a scrivere le storie*. Il corso, che trae origine dal progetto "Giochiamo con la fiaba", avviatosi nel biennio 2000-2002 (cfr. riquadro), propone un itinerario didattico di italiano con il supporto delle ICT. L'obiettivo principale è di fornire a docenti e allievi di scuola elementare un nuovo strumento che, oltre a sviluppare una riflessione sulla struttura narrativa della fiaba, faciliti l'apprendimento dei due principali criteri di testualità, cioè coesione e coerenza, con tutti i meccanismi a essi collegati (parole-legame, anafora, uso dei pronomi, ecc.)¹. Il progetto, oltre a essere stato sperimentato e poi applicato negli anni precedenti in alcune classi ticinesi, ha recentemente suscitato l'interesse di un plesso scolastico italiano, l'Istituto Comprensivo di Serravalle Sesia, dove è stato attuato con risultati molto incoraggianti nell'anno scolastico 2007-2008. L'articolo propone un inquadramento generale sulla struttura del corso, sulla genesi del progetto e una sintesi dell'applicazione di Serravalle, con l'indicazione di alcune possibili prospettive.

Perché lavorare sulla fiaba e sul testo

Raccontare una fiaba è una delle pratiche più consolidate e tradizionali della società umana. Per un bambino, l'ascolto di una fiaba raccontata da un adulto è uno dei passaggi più importanti nell'avvicinamento al mondo delle storie e della narrazione, tanto da stimolarlo spesso a cimentarsi nella non facile invenzione di fiabe nuove. Il progetto parte proprio da qui, parte cioè dall'idea di mettere a disposizione dei bambini la possibilità di creare delle fiabe sempre nuove e di utilizzare un database capace di contenere tutte le situazioni inventate. È passato molto tempo da quando Propp ha scoperto il suo modello². La sua idea ha fatto molta strada e c'è chi – negli Stati Uniti – ha deciso addirittura di parlare di grammatica delle storie, proprio per intendere il fatto che quando inventiamo una storia usiamo una grammatica speciale³. Questa grammatica è fatta di

La storia del progetto "Giochiamo con la fiaba"

- **2000-2002.** Il progetto "Giochiamo con la fiaba" è nato nell'ambito di un itinerario proposto in due classi da Angelo Morinini e Sabrina Ballabio (2000), con lo scopo di far scoprire e rendere operativo il modello della fiaba agli allievi. I risultati sono stati presentati in un corso d'aggiornamento centrato sul linguaggio verbale nel VI circondario (agosto 2002).
- **2003-2004.** Durante il corso P1, finalizzato alla formazione di formatori-consulenti nell'impiego delle ICT nell'ambito delle scuole dell'infanzia o delle scuole elementari dei cantoni Ticino e Grigioni, il progetto è stato integrato con l'uso delle ICT e presentato come scenario pedagogico per la certificazione finale da Angelo Morinini e Corrado Scaroni. In questa occasione è stato creato un database in FileMaker Pro utilizzato per far scoprire e usare gli elementi linguistici che rendono possibile la coerenza e la coesione del testo narrativo, con riferimento al genere della fiaba.
- **2004-2005.** Sperimentazione del progetto in tre classi (terze elementari) sempre utilizzando il database in FileMaker.

- **2006-2007.** Inserimento del progetto nel concorso federale *Good Practice*. Si tratta di un'iniziativa federale alla quale hanno partecipato insegnanti di tutti i livelli scolastici di vari cantoni, allo scopo di sviluppare prodotti integranti le ICT per diverse materie e tematiche educative. Il concorso ha dato l'opportunità ai docenti Morinini e Scaroni, in collaborazione con l'ASP, di creare il sito web "Giochiamo con la fiaba" (www.aspti.ch/fiaba). Il progetto è stato poi inserito nei corsi di formazione continua proposti dall'ASP, ottenendo la partecipazione di 12 docenti, 7 dei quali hanno realizzato l'itinerario didattico con le loro classi (quattro terze e tre quarte elementari). Anche al di fuori dell'offerta di formazione continua, il sito web ha suscitato l'interesse di diversi docenti, che hanno successivamente richiesto l'attivazione del progetto con i loro allievi.
- **2007-2008.** Riproposta del progetto nei corsi di formazione continua dell'ASP con applicazione nella vicina penisola italiana, presso 16 classi dell'Istituto Comprensivo di Serravalle Sesia, grazie all'interesse di Simone Fornara e ai contatti stabiliti con le docenti Elisa Deagostini e Anna Bondonno e con la preside Emilia Mezzanino.

poche componenti fisse che possono funzionare come contenitori di personaggi, situazioni, vicende sempre nuove. Il database rappresenta dunque uno spunto per riflettere sulla struttura narrativa, dal momento che è concepito sulla base del modello di Propp e utilizzando le carte-fiaba che derivano dalla sua modellizzazione. Un altro grande ambito di riflessione che si apre grazie al database è rappresentato dalla testualità. La possibilità di combinare casualmente le componenti tipiche della fiaba, individuate secondo una semplificazione del modello di Propp⁴, comporta degli abbinamenti (o accostamenti) non sempre felici a livello di coesione e di coerenza, che costituiscono uno spunto interessante per interagire con gli allievi sul piano della riflessione sulla lingua.

Il progetto consiste in due fasi. Nella prima fase, l'analisi di alcune carte-fiaba interscambiabili permette agli

allievi di scoprire un semplice schema della fiaba. In seguito si evidenziano le componenti linguistiche che permettono il funzionamento di queste carte. Nella seconda fase gli allievi inventano delle fiabe che sono immesse nel sito www.aspti.ch/fiaba appositamente creato. Il database all'interno del sito permette di incrociare le fiabe e ottenere tante nuove storie arricchite da disegni creati dai bambini. Un momento essenziale di apprendimento è proprio la necessità di modificare e adattare le fiabe in modo che la struttura narrativa, la coesione e la coerenza siano mantenute anche al termine degli incroci casuali. È proprio in questa fase, infatti, che i bambini prendono coscienza dei legami tra le sequenze (evidenziati dall'uso di parole-legame che stabiliscono le relazioni di coesione all'interno del testo) e di che cosa significhi per una storia essere fondata su una grammatica ben definita.

La voce degli ideatori: Angelo Morinini e Corrado Scaroni

Abbiamo ideato il progetto “Giochiamo con la fiaba” con il preciso intento di affrontare le competenze testuali degli allievi in maniera un po' diversa. L'obiettivo fondamentale era duplice: offrire agli allievi uno strumento attraverso il quale poter acquisire e rendere operative le regole della struttura del testo narrativo, affinché risulti coerente e coeso, e richiedere una continua interazione con il testo; abbiamo voluto integrare le due attività citate in un unico lavoro e ciò è stato possibile grazie alle ICT, senza le quali il progetto, così come concepito, non si sarebbe potuto realizzare.

Il modello narrativo della fiaba ci è sembrato il più idoneo da proporre, in quanto essenziale, lineare e comprensibile per tutti gli allievi, anche per coloro che incontrano delle difficoltà. Non si tratta di un lavoro che ha quale obiettivo principale la conoscenza della fiaba, bensì l'uso e la conoscenza della lingua italiana.

Nel proporre questo itinerario i dubbi erano molti: gli allievi sarebbero riusciti a caricare di senso il lavoro? Sarebbero stati in grado di modificare i testi fino a ottenere delle carte-fiaba funzionanti? Avrebbero saputo utilizzare il computer senza il nostro aiuto? Sarebbero stati autonomi nella fase di discussione e modifica delle carte-fiaba?

Malgrado questi dubbi abbiamo deciso di proseguire con il nostro progetto. All'inizio, grazie alla manipolazione delle carte-fiaba, gli allievi hanno capito che era possibile creare storie diverse scambiando le carte a piacimento, ma per alcuni allievi l'idea di intercambiabilità dei blocchi narrativi senza il supporto concreto è stata abbastanza laboriosa. Nelle attività successive si è poi dimostrato che, grazie alla possibilità di lavorare costantemente a piccoli gruppi o a coppie, tutti gli allievi hanno compreso e sono riusciti a portare il loro contributo alla creazione di nuove carte-fiaba.

La parte centrale del percorso, che comprende la modifica dei blocchi delle storie per renderli intercambiabili, è stata la più intensa e redditizia a livello linguistico, nell'interazione fra gli allievi e nell'uso delle ICT.

Dal punto di vista linguistico abbiamo lavorato in parallelo sulla coerenza e

la coesione del testo. La ricerca della coerenza, attraverso la continua manipolazione dei testi, ha evidenziato le difficoltà di comprensione della lettura da parte degli allievi più fragili, infatti alcuni di essi faticavano a trovare le contraddizioni all'interno del testo. In queste situazioni a volte però è bastato un piccolo intervento da parte nostra o di un compagno per vedere volti illuminati nello scoprire qualcosa di importante.

L'aver portato a termine, con successo, il progetto in classi comprendenti allievi molto eterogenei ci permette di concludere che l'esperienza è proponibile in qualsiasi classe del secondo ciclo. È ovvio che l'itinerario deve essere adattato alle esigenze e alle capacità degli allievi, e i vari aspetti devono essere approfonditi o meno a dipendenza della classe in cui si opera.

La struttura del corso proposto a Serravalle

Grazie anche alle esperienze del passato, l'applicazione proposta a Serravalle Sesia – oltre ad aver conseguito risultati eccellenti in termini di obiettivi raggiunti – ha permesso di dare al corso una fisionomia ben definita, che è da considerare, salvo qualche aggiustamento marginale, quella definitiva. Il corso è iniziato con una parte introduttiva piuttosto corposa (6 ore di lezione, dall'inquadramento teorico ai suggerimenti pratici per l'uso del database e per la costruzione dell'itinerario didattico), che ha permesso ai docenti di acquisire le necessarie conoscenze per realizzare le attività nelle classi. L'inquadramento teorico, svolto da Simone Fornara (novembre-dicembre 2007), ha avuto l'obiettivo di ripercorrere a grandi linee la storia dello studio della fiaba, con particolare attenzione alle teorie di Propp, che sono servite anche per introdurre il progetto – descritto dettagliatamente insieme all'itinerario didattico – e la struttura del database. Parallelamente all'inquadramento teorico, attraverso un sondaggio condotto tra gli iscritti (16), sono stati verificati i requisiti minimi per poter seguire il corso e realizzare l'applicazione nelle classi. La selezione iniziale si è rivelata assai importante perché ha consentito di lavorare solo con docenti motivati (e di escludere dalla fase speri-

mentale quelli con classi non idonee al tipo di lavoro proposto, come le prime e le seconde SE o le classi non abituate al lavoro di gruppo). A dimostrazione di ciò, sei degli otto docenti che hanno proseguito il corso hanno pubblicato il progetto, mentre i restanti due hanno lavorato solo su carta, senza poter utilizzare il supporto informatico (a causa di problemi tecnici). Di fondamentale importanza è stato anche il terzo incontro, durante il quale la presenza di uno degli ideatori del progetto, Angelo Morinini, ha permesso ai docenti coinvolti di sciogliere tutti i dubbi riguardo al percorso didattico e di avere rassicurazioni grazie agli esempi concreti portati alla loro attenzione (cartelloni, casi esemplari, casi problematici, ecc.).

La fase centrale del corso (da gennaio a maggio 2008) è stata seguita dai formatori sia attraverso visite dirette nelle classi, che hanno permesso loro di verificare sul campo l'attitudine dei docenti e degli allievi in situazione didattica, sia con l'assistenza online, che ha avuto la funzione principale di risolvere questioni pratiche nell'utilizzo del database. Questo tipo di assistenza è stato sfruttato da alcuni docenti per aggiornare continuamente i formatori sull'evoluzione del progetto e sulla risposta degli allievi; ha inoltre raggiunto il non trascurabile obiettivo di rassicurare i docenti in alcuni momenti difficili o comunque problematici del percorso personale.

La parte conclusiva del corso (giugno 2008) è stata invece dedicata a un approfondito bilancio (4 ore complessive) che si è rivelato utilissimo sia per i formatori, sia per i docenti, in quanto ha permesso di mettere in comune e confrontare esperienze diverse. Esso è stato inoltre la base per la redazione di un dettagliato documento di sintesi.

L'interazione tra didattica e ICT: il plusvalore del corso

Dal punto di vista metodologico, l'approccio seguito dal corso è di tipo essenzialmente induttivo: l'itinerario didattico si fonda sul lavoro concreto degli allievi sul “materiale lingua” (testi, fiabe, ecc.) per arrivare a una generalizzazione degli apprendimenti, guidata ma non imposta dal docente; in altre parole, si tratta della metodologia oggi largamente preferita a quel-

la tradizionale, di tipo deduttivo, che prevede invece lezioni a carattere frontale, durante le quali il docente “riversa” sugli allievi le proprie conoscenze e i principi generali, senza che gli allievi stessi contribuiscano a individuarli e a costruirli attraverso un lavoro laboratoriale. L’approccio induttivo presuppone che gli allievi siano in grado di lavorare a gruppi e che raggiungano una certa autonomia di lavoro. Il docente, infatti, svolge un ruolo di guida non invadente.

Tuttavia, l’aspetto realmente innovativo non risiede nell’approccio metodologico in sé, già ampiamente accolto nella SE, ma nell’interazione tra questo e gli strumenti messi a disposizione del corso, cioè il database e il computer. Integrare uno strumento informatico in un contesto formativo di classe significa mettere il computer al servizio della metodologia didattica per raggiungere, con qualità accresciuta, gli obiettivi previsti. In altre parole, lo strumento o il servizio informatico si inseriscono nel processo didattico, passando però in secondo piano per rapporto al compito che supportano, integrandosi. Infatti, l’integrazione delle ICT nella formazione ha come scopo la valorizzazione del compito da eseguire, usando lo strumento come mezzo e non come fine.

Nell’itinerario “Giochiamo con la fiaba”, il computer viene impiegato per i seguenti compiti:

- digitazione delle sequenze narrative della fiaba in un database usando un browser;
- controllo su schermo o su stampa della coerenza delle sequenze narrative;
- correzione dei testi risultati non coerenti;
- creazione di nuove fiabe tramite rimescolamento delle varie sequenze attraverso il browser;
- inserimento dei disegni dei bambini (dopo acquisizione tramite scanner) a illustrare le corrispondenti sequenze narrative.

Con questi impieghi al computer, gli allievi lavorano per raggiungere lo scopo principale dell’itinerario, che attiene alla scoperta e all’uso degli elementi linguistici che rendono possibile la coerenza e la coesione del testo, riferendosi alla struttura narrativa della fiaba. Così facendo rendono possibili



Foto TiPress/G.P.

operazioni che senza il computer sarebbero difficili da attivare, o che comunque richiederebbero tempi di assimilazione molto maggiori: per esempio, il rimescolamento delle sequenze che permette l’analisi della coerenza del testo; oppure, il favorire la presa di coscienza del proprio lavoro; o, ancora, la visione globale del lavoro svolto da parte dell’insegnante o la messa a disposizione delle fiabe create a un pubblico invisibile, tramite internet.

Inoltre, l’uso del computer obbliga gli allievi a esplorare gli strumenti e i servizi che si usano per l’itinerario (in questo caso il funzionamento del database, la spiegazione del percorso didattico e i materiali di esempio), nonché ad attenersi a una logica d’impiego hardware/software all’interno della quale muoversi.

Infine, è importante sottolineare come questo itinerario permetta agli allievi di porre l’attenzione sui temi linguistici in modo approfondito, valorizzando situazioni didattiche che, senza i mezzi informatici, sarebbero difficilmente attivabili: pensiamo alla creazione di fiabe tramite l’interscambio di sequenze narrative, oppure alla comunicazione verso l’esterno, passando per la correzione delle incongruenze e altro ancora. Queste funzionalità appartengono all’insieme dei plusvalori che tramite l’integrazione dello strumento informatico sono evidenziabili nel presente itinerario linguistico. E quando ciò avviene, si può allora affermare che l’integrazione

dello strumento informatico è pertinente ed efficace, come risulta inoltre evidente dall’analisi delle produzioni scritte conclusive condotta al termine del percorso sperimentale delle classi di Serravalle Sesia, che hanno dimostrato di aver raggiunto obiettivi testuali e linguistici di rilievo.

Prospettive

Il sito ASP “Giochiamo con la fiaba” è liberamente accessibile e offre la possibilità a qualunque docente interessato di richiedere l’attivazione di un progetto. L’esperienza insegna, però, che se la richiesta di attivazione non è contestuale alla partecipazione al corso, è assai difficile che si concretizzi nella pubblicazione dell’itinerario concluso. Il percorso didattico, pur non essendo eccessivamente complesso, richiede infatti un inquadramento teorico rigoroso e una fase di avviamento all’uso del database accompagnata dai formatori. In altre parole, corso e database sono strettamente legati tra loro, tanto che finora non si è mai verificato che un progetto richiesto da docenti non coinvolti nel corso sia stato portato a termine con successo, cioè con il raggiungimento degli obiettivi prefissati. Come la maggior parte dei corsi di formazione continua dell’ASP, anche questo ha il vincolo del numero minimo di iscritti, 12, al quale si aggiunge l’esigenza della disponibilità di almeno una postazione informatica in classe e dell’attitudine da parte degli allievi e del docente a praticare il lavoro di

gruppo. Data la sua natura prevalentemente pratica, è prevedibile che il corso venga inserito nell'offerta di corsi certificati della formazione continua, con una certificazione in ECTS ottenibile dopo aver portato a termine il progetto e con la redazione di documenti di bilancio e riflessione sull'esperienza svolta in classe (a titolo di esempio, citiamo il caso di una docente di Serravalle che ha sperimentato di propria iniziativa la redazione di un diario di classe, il quale ha permesso di tenere sotto controllo la progressione degli apprendimenti dei bambini).

La voce dei docenti: l'entusiasmo alla base di tutto

Gli eccellenti risultati ottenuti dalla sperimentazione di Serravalle Sesia sono stati possibili anche grazie al grande entusiasmo manifestato dai docenti coinvolti, che hanno intuito le potenzialità del progetto e ne hanno abbracciato la metodologia sin dalle prime fasi, trasmettendo la "voglia di fare" ai propri allievi. A questo proposito, Loredana Barbaglia (docente di quinta SE) ci ha rivelato: «Io mi sono avvicinata positivamente al progetto (le nuove sfide mi sono sempre piaciute) e forse questo ha fatto sì che anche i miei alunni abbiano accolto con entusiasmo le attività e si siano applicati con passione. Lavorare sulla coerenza e sulla coesione testuale non è sempre stato facile ma pian piano i bambini hanno "rispolverato" tutte le competenze acquisite negli anni (senza interventi forzati da parte mia) e questo ha sicuramente suscitato, in me, orgoglio e soddisfazione professionale. Vedere i miei alunni attendere con ansia le ore dedicate al progetto, collaborare positivamente ed essere fieri del proprio lavoro pubblicato su Internet, mi ha riempita di gioia». Al di là delle soddisfazioni personali, dovute in larga parte all'ottenimento di obiettivi disciplinari come il consolidamento delle abilità testuali, Loredana ha sottolineato la qualità degli obiettivi formativi raggiunti dai suoi bambini: «Li ho visti discutere, argomentare le proprie proposte e accettare compromessi. Nel piccolo gruppo anche i "meno capaci" sono stati ascoltati e valorizzati, e questo ha accresciuto la loro autostima. Stimolati dai compagni, anche i meno partecipativi

si sono sforzati di dare il proprio contributo. Accettare l'idea che altri potessero apportare modifiche alla propria fiaba ha inizialmente scontentato alcuni alunni, per lo più i "leader", ma il rendersi conto che anche loro hanno dovuto fare lo stesso li ha resi consapevoli dell'importanza della collaborazione per il raggiungimento di un fine condiviso: credo che tutto questo sia stata un'ottima lezione di vita».

La classe di Loredana non è stata l'unica a conseguire ottimi risultati. Greta Varvesi (terza SE) ci ha spiegato che «l'attività è stata apprezzata dalla maggior parte della classe, la quale ha evidenziato miglioramenti nella stesura dei testi narrativi», mentre Anna Bondonno (terza SE) ci ha confermato che «tutti gli alunni alla fine del percorso sono stati in grado di scrivere una fiaba secondo la struttura data, mantenendo la coerenza e utilizzando i connettivi adeguati». Oltre ai progressi nella padronanza dei criteri di testualità (coesione e coerenza), alcu-

ni docenti ci hanno segnalato considerevoli progressi nella cura per la "pulizia" della pagina, facilitata dalla visualizzazione a schermo. Tale cura si è concretizzata nell'uso più accorto dei segni di punteggiatura e, più in generale, della videoscrittura.

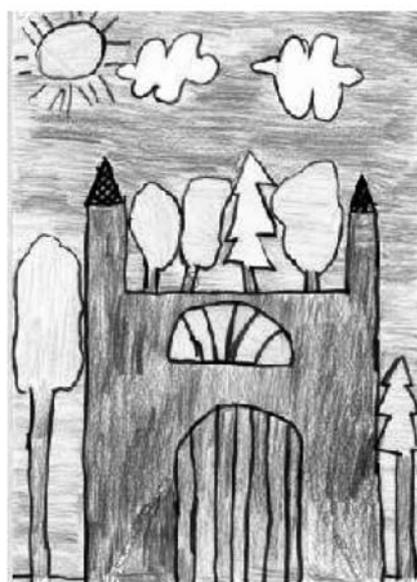
La parola ai bambini: una fiaba di Serravalle

A titolo di esempio, riportiamo una fiaba tratta dal progetto *Da una storia all'altra* della terza elementare della maestra Anna Bondonno, ricavata sul database (www.aspti.ch/fiaba) da una combinazione casuale delle sequenze narrative (Luogo 4, Protagonista 1, Antagonista 5, Eroe 3, Finale 2).

[1. Luogo] *C'era una volta in un lontano bosco fitto, fitto vicino ad un grigio castello, con delle torri molto alte...*

[2. protagonista] *...una ragazza molto bella di nome Stella. Si chiamava così perché i suoi occhi brillavano come le stelle. Un giorno mentre stava lavando i panni nel ruscello...*

1 - Luogo



C'era una volta in un lontano bosco fitto, fitto vicino ad un grigio castello, con delle torri molto alte...

2 - Protagonista



...una ragazza molto bella di nome Stella. Si chiamava così perché i suoi occhi brillavano come le stelle. Un giorno mentre stava lavando i panni nel ruscello...

[3. antagonista] all'improvviso arrivò un mostruoso orco verde fogna, che voleva tagliare i suoi bei capelli, perchè voleva regalarli alla sua fidanzata. Lei, spaventata e tremante, gridò: "Aiutoooo!"

[4. eroe] Per fortuna un ragazzo, che aveva sentito le sue urla, arrivò come un fulmine. Lui con la sua forza affrontò l'orribile essere e poi lo uccise.

[5. finale] Subito la ragazza chiese al ragazzo: "Mi vuoi sposare". Il ragazzo le rispose: "Molto volentieri". Così i due andarono a sposarsi alle Hawaii e vissero felici e contenti.

La fiaba è complessa e molto ben strutturata; funziona sia per coesione sia per coerenza, ed è arricchita da precise sequenze descrittive. Il risultato è davvero notevole, se si pensa che siamo in una terza elementare! Le sequenze si intrecciano tra di loro senza intoppi, e la narrazione procede in modo assai scorrevole. Non si registrano problemi di forma linguistica, eccezion fatta per l'assenza del punto interrogativo nella domanda *mi vuoi sposare* e per l'accen-

to grave sulla congiunzione *perchè* (il programma di videoscrittura offre la possibilità di far esercitare i bambini anche su questi aspetti, che normalmente nella scrittura su carta non vengono curati); si tratta tuttavia di un dettaglio trascurabile, sicuramente rimediabile con il tempo.

Marco Beltrametti, docente di Didattica delle ICT presso l'ASP

Dario Corno, docente di Didattica dell'italiano presso l'ASP e ricercatore presso l'Università del Piemonte Orientale

Simone Fornara, docente di Didattica dell'italiano presso l'ASP

Angelo Morinini, docente SE con certificazione ICT federale

Corrado Scaroni, docente SE con certificazione ICT federale

Note

1 Sui criteri di testualità, cfr. R. de Beaugrande e W.U. Dressler, *Introduzione alla linguistica testuale*, Bologna, Il Mulino, 1984.

2 D'obbligo il riferimento a V. Propp, *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1966 (I ed. russa 1928); sulla storia e sulla struttura della fiaba, cfr. anche D. Corno, voce *Fiaba* in *Enciclopedia*, Torino, Einaudi, vol. 6, 1979, pp. 116-134; sulle prospettive didattiche che la modellizzazione di Propp apre, cfr. G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, Torino, Einaudi, 1973 (I ed.); in C. Marazzini, *Le fiabe*, Roma, Carrocci, 2004, si può trovare invece una puntuale e accurata ricostruzione storica dei diversi metodi adottati in ambiente folcloristico allo studio della fiaba, soprattutto allo studio dei suoi temi e motivi. Questi testi costituiscono la bibliografia essenziale del corso.

3 Per una rendicontazione accurata degli studi americani sulla grammatica delle storie ci si può utilmente riferire al volume di Maria Chiara Levorato, *Racconti, storie e narrazioni. I processi di comprensione dei testi*, Bologna, Il mulino, 1988.

4 La semplificazione del modello di Propp adottata nel progetto si basa sull'individuazione di tre momenti principali (1. situazione iniziale, 2. sviluppo, 3. finale), a loro volta suddivisi in cinque unità narrative, che corrispondono alle carte che i bambini devono creare (1. luogo, 2. protagonista, 3. antagonista, 4. eroe, 5. situazione finale). Si tratta delle unità o sequenze alla base della "grammatica delle storie".

3 - Antagonista



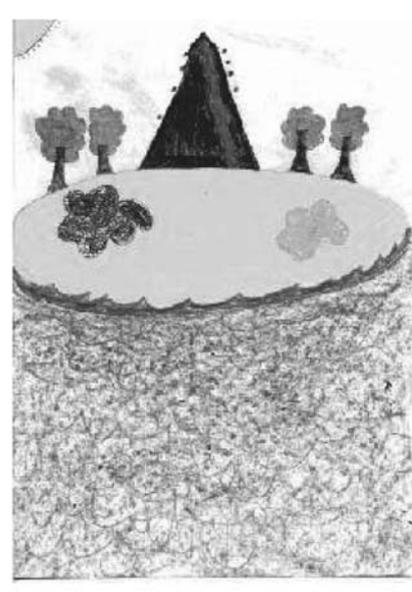
all'improvviso arrivò un mostruoso orco verde fogna, che voleva tagliare i suoi bei capelli, perchè voleva regalarli alla sua fidanzata. Lei, spaventata e tremante, gridò: "Aiutoooo!"

4 - Eroe



Per fortuna un ragazzo, che aveva sentito le sue urla, arrivò come un fulmine. Lui con la sua forza affrontò l'orribile essere e poi lo uccise.

5 - Finale



Subito la ragazza chiese al ragazzo: "Mi vuoi sposare". Il ragazzo le rispose: "Molto volentieri". Così i due andarono a sposarsi alle Hawaii e vissero felici e contenti.