

Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ce-Sturia



Il castello della fantasia è un programma che offre al bambino la possibilità di essere il regista e autore dei propri lavori. Dando libero sfogo alla creatività il bambino inventa, costruisce e risolve problemi che sorgono durante la progettazione del suo operato e in piena autonomia, grazie a icone di facile funzionamento, mette in scena e anima i personaggi dei suoi racconti.

Gli scenari dentro cui far muovere i personaggi, che sono diversi, sono le varie stanze del castello e il bosco. Il bambino dapprima può esplorare i vari ambienti, ciascuna stanza offre un ambiente di gioco con caratteristiche uniche, cliccando sui diversi oggetti può giocare con varie attività ad esempio l'attività del labirinto che stimola il senso d'orientamento e la capacità di soluzione dei problemi o giocare con gli svariati memory che trova nelle segrete del castello. Oltre a giocare il bambino può esprimere le proprie capacità artistiche componendo musica con l'arpa che c'è nel salone oppure dipingere quadri per la camera

da letto, o creare nuovi stemmi araldici per il castello. Quando il bambino vorrà progettare una storia farà uso dell'editor di interazioni che gli permetterà di attribuire ai vari personaggi personalità e caratteristiche uniche e dar loro voce con i dialoghi che avrà inventato e registrato.

Non è semplice spiegare tutte le potenzialità offerte dal programma, come non è semplice riportare raccontare tutte le fasi della progettualità di una scena fatta dai bambini perchè molteplici sono le fasi di costruzione e decostruzione dettate dalla fantasia in corso d'opera. Mi limiterò a fare un piccolo esempio di una storia creata da un gruppo di alunni di una classe III tralasciando, per ovvie ragioni, tutti i commenti e i ragionamenti che stanno dietro ad ogni proposta di dialogo e di messa in scena. Parte dell'attività per altro importantissima ed interessantissima per l'insegnante perchè seguendo l'evoluzione del lavoro scopre un modo disinibito di ragionare del bambino che mentre gioca, scopre aspetti della sua personalità e mette in pratica abilità cognitive che talvolta non fa emergere nell'ambito delle attività tradizionali.

Potrà invece riportare, anche se succintamente, le fasi di: **familiarizzazione** con il software, **preparazione** dello schema, di **sviluppo** della storia **progettazione** delle azioni e la messa in opera con **animazione** della stessa.

Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Familiarizzazione con il software

Ai bambini della classe è stato presentato il software "Il castello della fantasia" sul grande schermo per spiegar loro come interagire attraverso i simboli forniti dal programma. Dopodiché la classe è stata divisa in gruppi di lavoro di quattro bambini ciascuno, i bambini hanno potuto così esplorare il software in piena libertà, scoprendo personaggi e ambienti del castello, sperimentare le varie funzioni delle icone e le diverse possibilità d'uso, giocare con le varie attività che via via andavano scoprendo.

Senza rendersene conto sono entrati nell'editor ed hanno sperimentato con l'uso delle icone-azioni, l'interazione fra alcuni personaggi.



Hanno poi scoperto la possibilità di far parlare i personaggi non soltanto con le frasi predefinite, ma con la registrazione dei loro dialoghi con la loro voce, grazie ad un'icona microfono. Alla fine del lavoro durante la fase di ricognizione dell'esplorazione svolta, i bambini dei vari gruppi si sono scambiati informazioni, scoprendo così che ogni gruppo non aveva sperimentato tutto ciò che il programma proponeva.

Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Preparazione dello schema

Alla proposta "Volete scrivere e sceneggiare una storia?" la risposta all'unisono è stata affermativa ed entusiasta. Qualcuno ha espresso il desiderio di saperne di più sui castelli e sui draghi; così si è deciso di consultare qualche libro, magari già letto e di vedere una videocassetta proposta da un compagno "Elliott il drago invisibile".

E quindi... al lavoro con carta, penna e computer.

Le fasi del lavoro sono state:

- scelta del titolo da dare alla storia, con la postilla che si sarebbe potuto ridiscutere
- scelta dei personaggi e dei loro ruoli (protagonista, antagonista ed altri)
- scelta degli ambienti del castello in cui farli agire
- trama della storia secondo lo schema narrativo
- interazione tra i personaggi
- animazione della storia.

Titolo: Un drago per amico

Il drago
(protagonista)



Anselmo Ciccio (il mago buono)



Personaggi:

La strega
(antagonista)

Ugolina



Sara (la bambina)



Nico (il bambino)



Ambienti: Salone, camera, stanze segrete, bosco.

Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Sviluppo della storia

C'era una volta un drago di nome Anselmo che viveva in un castello, prigioniero della strega Ugolina che lo aveva rapito perché era sola e soffriva di solitudine. Non lo trattava male, anzi, gli dava molto cibo, lo faceva dormire in una bella **stanza** in un letto a baldacchino e lo lasciava libero di andare nel **salone** a sedersi sul trono, a suonare l'arpa oppure a **disegnare**, e qualche volta lo lasciava giocare nel **cortile** interno con la catapulta oppure sotto la sua sorveglianza lo portava a giocare nel labirinto del **bosco**, ma appena Anselmo si faceva triste e la implorava: "Lasciami tornare a casa!" , la strega s'infuriava e minacciosa tuonava "Non devi ribellarti! Sei mio prigioniero, rassegnati!" e lo rinchiodava per qualche giorno nelle **prigioni segrete** del castello finché il povero drago chiedeva di ritornare nelle stanze superiori con la promessa di non chieder più di tornare libero.

Ogni tanto Ugolina lo trasformava in **ranocchio** o in cigno o in serpente per fargli capire che con lei non si scherzava perché i suoi poteri erano magici.

Un giorno, però, due bambini Sara e Nico, mentre giocavano a rincorrersi nel bosco, finirono proprio davanti al castello che aveva il portone socchiuso per un forte colpo di vento. I due bambini incuriositi saltarono il fosso che circondava il castello ed entrarono. Non videro nessuno e, attirati dal suono di un'arpa attraversarono le stanze fino a giungere nel salone dove videro il drago che suonava.

Immediatamente Anselmo disse: "Non abbiate paura, sono un drago buono, sono prigioniero della strega che abita qui"

"Coraggio" dissero i bambini.

"La porta è aperta, ti faremo scappare noi!"

Insieme, in silenzio cominciarono a percorrere le stanze con la paura di incontrare la strega, ma la strega quel giorno si era ubriacata e dormiva profondamente. Comunque Anselmo aveva lasciato lungo le stanze tante bucce di banana per far scivolare la strega e rallentare la sua corsa.

Uscirono e si trovarono nel bosco del castello davanti a un labirinto pieno di ostacoli insuperabili, da cui non sapevano come uscire. Erano disperati, il tempo passava e sicuramente la strega era già sulle loro tracce anche se perdeva tempo perché scivolava sulle bucce; ed ecco che improvvisamente apparve un piccolo mago "Conosco la tua storia Anselmo, vi aiuterò io a uscire dal labirinto". Prese la sua bacchetta magica e fece sparire tutti gli ostacoli "Grazie buon mago, ci hai salvato la vita, ci ricorderemo sempre di te!" disse Anselmo. Felici, Anselmo, Nico e Sara poterono ritornare contenti alle loro case e la strega? La strega sbraitò gridò, si disperò e rimase nel bosco intrappolata nel labirinto.

Si dice che qualcuno passando di lì senta ancor oggi i suoi pianti.

Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

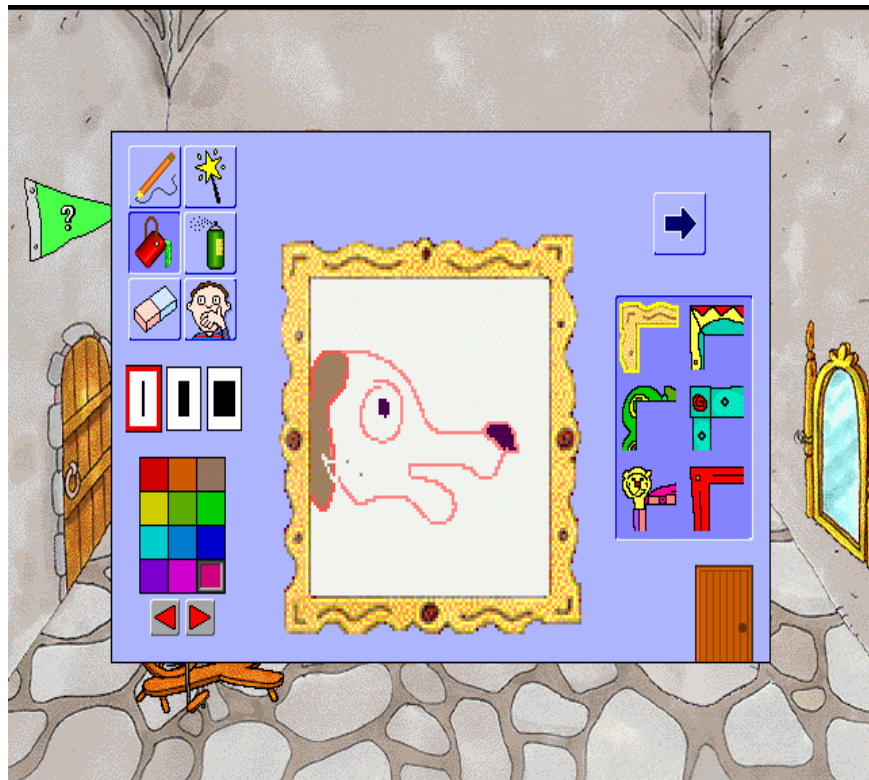
Stanza



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Disegnare



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Salone



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Cortile



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Bosco



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Prigioni



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Ranocchio



Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

Progettazione delle azioni da animare

Nella stanza da letto il drago dorme (uso dell'icona col personaggio che sbadiglia)

Nel salone il drago siede sul trono (posizionare il personaggio sul trono)

Nel salone il drago suona l'arpa (cliccare sulle corde per comporre i suoni)

Nel cortile interno il drago gioca con la catapulta (posizionare un frutto nel cucchiaio della catapulta e farlo rimbalzare, saltando sulla catapulta, sulla bacinella dell'acqua)

La strega rinchiude il drago nelle prigioni segrete (trascinare il drago dietro le sbarre)



La strega trasforma il drago in ranocchietto e serpente (uso della bacchetta magica)

La strega fa uscire il drago dalla cella (trascinare la chiave per aprire la cella)

I due bambini nel bosco (collocare i bambini con il trascinamento nel bosco)

I due bambini saltano il fosso (posizionare davanti ai loro piedi la scarpa con la molla)

Il drago lascia le bucce di banana nelle stanze (posizionare le bucce lungo il cammino che si vuol far fare alla strega)

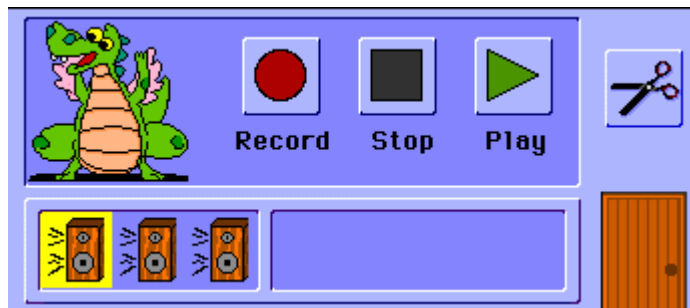
La strega scivola sulle bucce, cade e si rialza

I bambini e il drago sono davanti ad un labirinto pieno di ostacoli.....

Appare il mago (trascinare il personaggio nel bosco)

Gli ostacoli scompaiono (usare l'icona con la forbice)

DIALOGHI



Non devi ribellarti!
Sei mio prigioniero,
rassegnati!

Ugolina

Non abbiate paura, sono
un drago buono. Sono
prigioniero della strega
che abita qui

Anselmo

Lasciami tornare
a casa!

Anselmo

Coraggio! La porta è
aperta. Ti faremo scappare
noi!

Grazie, buon mago, ci
hai salvato la vita. Non
ti scorderemo.

Conosco la storia di
Anselmo, vi farò uscire io
dal labirinto.

I bambini

Il mago

I bambini

Il castello della fantasia: un palcoscenico per le nostre storie

a cura di **Eliana Aiello** - Direzione didattica Ge-Sturla

L'animazione

Il gruppo, terminato il lavoro di progettazione e, dopo aver verificato la coerenza del testo ha provato a mettere in funzione l'animazione delle scene attraverso il bottone verde del semaforo che segnala la messa in "onda". Le parti che necessitavano di correzioni sono state ritoccate e finalmente tutti hanno potuto vedere le sequenze per intero. A questo punto i bambini vedendolo l'animazione della favola in silenzio, pur divertendosi molto per le scene buffe, interpretate dai personaggi, si sono accorti che la loro storia per essere compresa nella sua totalità aveva bisogno di un lettore fuori campo che introducesse con le parole quello che sarebbe accaduto sulla scena. I bambini hanno verificato ciò che avevano ipotizzato e tutti si sono trovati d'accordo sull'inserimento del lettore fuori campo.

