



PIANO ESTATE 2026/2027

Una fiaba per amica: laboratorio di storie e immagini

(Docente Esperto: Prof.ssa Emmanuela Grasso;
Docente Tutor: Maria Concetta Castro)



Descrizione e Destinatari:

Progetto per il recupero, il consolidamento e il potenziamento delle competenze morfosintattiche e di scrittura per **gli studenti del biennio dell'ITIS**, finalizzato alla realizzazione di una fiaba attraverso le funzioni di Propp che verrà animata attraverso la creazione di un video con IA.



Obiettivi Educativi (Formazione della persona e competenze trasversali):

Gli obiettivi educativi mirano allo sviluppo dello studente come cittadino consapevole, capace di collaborare e di utilizzare gli strumenti digitali in modo etico e critico.

- **Sviluppo del pensiero critico e della creatività:** Capacità di rielaborare strutture narrative classiche in chiave personale e tecnologica, comprendendo l'evoluzione dei linguaggi (dal testo scritto al prompt per l'IA).
- **Collaborazione e spirito di squadra** (Cooperative Learning): Saper lavorare in gruppo per la pianificazione, la divisione dei compiti (scrittura, storyboard, generazione multimediale) e la negoziazione di scelte creative e linguistiche.
- **Competenza digitale e Media Literacy:** Sviluppare un approccio consapevole e critico verso l'Intelligenza Artificiale, intesa non come sostituto del pensiero umano ma come strumento di amplificazione espressiva e di problem solving.
- **Gestione del tempo e del progetto** (Project Management): Rispettare le scadenze delle diverse fasi di lavoro (dalla scaletta al montaggio video finale).



Obiettivi Didattici (Competenze disciplinari e interdisciplinari):

Questi obiettivi si concentrano sui nuclei fondanti della lingua italiana (morfosintassi e scrittura), della letteratura (narratologia) e della tecnologia.

1. Recupero, consolidamento e potenziamento morfosintattico e lessicale:

- *Consolidamento dei tempi verbali della narrazione:* Uso corretto e consapevole del passato remoto (azioni puntuali/avanzamento della storia) e dell'imperfetto indicativo (descrizioni/sfondi), oltre alla concordanza dei tempi (consecutio temporum).
- *Potenziamento della sintassi:* Controllo della struttura della frase, con particolare attenzione all'uso della subordinazione (temporali, causali, finali) per rendere il ritmo della fiaba fluido e coerente.
- *Arricchimento lessicale:* Uso di un vocabolario appropriato al genere fiabesco (aggettivazione, sinonimi, formule fisse) e precisione terminologica nella redazione dei prompt per l'IA.
- *Ortografia e punteggiatura:* Revisione autonoma del testo per eliminare errori ortografici e per utilizzare la punteggiatura come regolatore del ritmo narrativo ed espressivo.

2. Competenze di Scrittura e Narratologia:

- *Applicazione del modello di Propp:* Saper analizzare e applicare la struttura delle 31 funzioni di Propp e la teoria dei ruoli dei personaggi (Eroe, Antagonista, Aiutante, Mandante, ecc.) per pianificare un plot coerente.
- *Pianificazione del testo (Scrittura di processo):* Capacità di ideare e redigere un testo narrativo seguendo le fasi di brainstorming, scaletta, stesura e revisione (editing).
- *Scrittura per il video (Sceneggiatura e Storyboard):* Tradurre il testo narrativo della fiaba in sequenze visive e dialoghi/voci fuori campo adatte a essere animate.

3. Competenze Tecnologiche e Multimediali:

- *Ingegneria del prompt (Prompt Engineering)*: Imparare a formulare istruzioni testuali chiare, dettagliate e sintatticamente precise per guidare l'IA nella generazione di immagini e video coerenti con lo stile della fiaba.
- *Sintesi multimediale*: Capacità di assemblare testo, traccia audio (voce narrante/musica) e video generati dall'IA in un prodotto finale unitario attraverso software di montaggio video.

 **TEMPI**: 10 incontri di 3 ore, in orario extrascolastico, per un totale di **30 ore** complessive.



LUOGHI: ambiente di apprendimento Aula 4.0 piano 1- sede di Belpasso.



FASI OPERATIVE e DATE DEGLI INCONTRI

1° incontro: PRESENTAZIONE DEL PIANO DI LAVORO E LAVORI PROPEDEUTICI Durata: Ore 3	-Conoscenza degli alunni; -Presentazione del Piano di lavoro; -VERIFICA D'INGRESSO per la valutazione dei prerequisiti; -Lezione introduttiva sul genere testuale e sulla struttura della FIABA (<i>lezione espositiva</i>)
2° incontro: ANALISI DEL TESTO Durata: ore 3 Focus Didattico Principale: Competenze narratologiche e logico-strutturali	- Notizie biografiche su I. Calvino e lettura della fiaba: <i>Il palazzo delle scimmie</i>. -Suddivisione degli studenti in gruppi e individuazione di un capogruppo (<i>cooperative learning</i>): analisi della fiaba di I. Calvino secondo le funzioni di Propp e individuazione dei personaggi della fiaba (protagonista, antagonista, aiutanti del protagonista, aiutanti dell'antagonista...); riflessione linguistico-grammaticale (piano dei tempi verbali, piano della sintassi, piano

	lessicale e stilistico, piano della punteggiatura e del discorso diretto, piano morfologico)
3° incontro: ELABORAZIONE GUIDATA DI UNA FIABA Focus Didattico Principale: Recupero e consolidamento (Ortografia, tempi verbali, coesione del testo). Durata: ore 3	-Elaborazione guidata di una fiaba mediante l'uso delle funzioni di Propp (<i>brainstorming</i>).
4° incontro: Attività presso la BIBLIOTECA COMUNALE Durata: Ore 3 Dalle 15.30 alle 18.30	- Visita guidata e visione dei libri di fiabe “di tutto il mondo” per orientare alla lettura e individuare soprattutto la differenza tra le fiabe europee e quelle orientali.
5° incontro: VERIFICA IN ITINERE Durata: ore 3	-Valutazione del lavoro finora svolto da ogni gruppo (<i>interim assessment - progress review</i>)
6° incontro Attività presso il MUSEO ETNOANTROPOLOGICO E ARCHEOLOGICO “V.Bruno” e il MUSEO Mechané di Belpasso	Visite guidate per contestualizzare la fiaba nel patrimonio siciliano. Nel <i>Museo etnoantropologico e archeologico</i> gli studenti vedranno gli attrezzi di cui parlano le fiabe. Nel <i>Museo Mechané – museo multimediale dei Carri di Santa Lucia</i>, gli studenti capiranno che i carri nascono per raccontare, come le fiabe. Ogni carro racconta e tiene unita la comunità. Ha la funzione didattica della fiaba.

Durata: Ore 3 Dalle 15.30 alle 18.30	
7° incontro: SCENEGGIATURA e STORYBOARD Focus Didattico Principale: Potenziamento sintattico e lessicale (La precisione linguistica determina la qualità dell'output dell'IA). Durata 3 ore	- Traduzione del testo narrativo della fiaba in sequenze visive e dialoghi/voci fuori campo adatte a essere animate; - Individuazione di AI Video Generator; -Utilizzo di dispositivi digitali mobili per la produzione di un video-narrazione sui contenuti della fiaba (<i>Laboratorio video: la fiaba diventa filmato</i>)
8° incontro: LAVORO SUL TESTO Durata: ore 3	Lettura e analisi della fiaba: <i>Grattula Beddattula</i>
9° incontro: LAVORO SUL TESTO Durata: ore 3	Lettura e analisi della fiaba: <i>Cola Pesce</i>
10° incontro: VERIFICA FINALE Focus Didattico Principale: Competenze digitali, oralità ed espressività Durata: ore 3	Visione del prodotto multimediale finale Riflessioni condivise sulle fiabe siciliane (<i>Grattula Beddattula, Cola Pesce</i>)



Risultati attesi:

Competenze Linguistiche e Testuali (Recupero e Consolidamento)

- *Correttezza morfosintattica*: Riduzione degli errori grammaticali e miglioramento dell'uso dei tempi verbali, della punteggiatura e della struttura della frase.
- *Padronanza della struttura narrativa*: Capacità di pianificare e scrivere un testo lineare e coerente, applicando correttamente lo schema logico delle funzioni di Propp.
- *Arricchimento lessicale*: Utilizzo di un vocabolario più ampio, preciso e adeguato al genere fantastico/fiabesco.

Competenze Digitali e Tecnologiche (Potenziamento)

- *Uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale*: Capacità di utilizzare tool di IA generativa (per immagini, video o text-to-speech) in modo critico, etico e creativo.
- *Competenze di Prompt Engineering*: Capacità di formulare istruzioni testuali (prompt) efficaci e dettagliate per ottenere l'output visivo desiderato per l'animazione.
- *Digital Storytelling e Video Editing*: Acquisizione di competenze base nella strutturazione di uno storyboard e nel montaggio di un prodotto video finale.

Competenze Trasversali (Soft Skills)

- *Teamwork e Co-progettazione*: Capacità di lavorare in gruppo, negoziare idee e spartirsi i compiti (scrittura, generazione IA, montaggio) per un obiettivo comune.
- *Problem Solving*: Capacità di superare i limiti tecnici dei software di IA e di adattare il testo scritto alle necessità della resa visiva.
- *Aumento della motivazione*: Maggiore coinvolgimento degli studenti dell'ITIS (spesso più orientati alle materie tecniche) verso le discipline umanistiche grazie all'uso delle nuove tecnologie.



Report dei risultati:

Il docente tutor condividerà le valutazioni formulate dal docente esperto con i docenti di Lingua e Letteratura Italiana degli studenti, tramite e-mail, al fine di permettere il monitoraggio del percorso di recupero e potenziamento.

Il docente Esperto

Prof.ssa
Emmanuela Grasso
