

# LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA

Metodologia WRW (Writing and Reading Workshop) • Alunni di 10 anni (Classe Quinta Primaria)

Questo percorso didattico è strutturato per lasciare la massima libertà di scelta riguardo al genere narrativo (fantasy, giallo, avventura, horror, realistico, fantascienza) e sostenere una sessione di lavoro continuo e immersivo di circa **due ore**, alternando una breve fase di attivazione a una lunga fase di scrittura autonoma e consulenza individualizzata.

## Struttura della Sessione (Modello WRW)

| Fase e Durata                             | Descrizione delle Attività                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>0:00 - 0:15</b><br>Minilesson          | Presentazione degli stimoli, attivazione delle idee e riscaldamento sui taccuini. Spiegazione delle opzioni di genere narrativo.                            |
| <b>0:15 - 1:45</b><br>Scrittura Immersiva | Lavoro autonomo di scrittura. Gli alunni scelgono il laboratorio e il genere preferito. L'insegnante gestisce le consulenze individuali o a piccoli gruppi. |
| <b>1:45 - 2:00</b><br>Condivisione        | Momento conclusivo sulla "Sedia dell'Autore". Chi desidera può leggere un estratto significativo o un cliffhanger del proprio testo alla classe.            |

## I Laboratori di Scrittura Creativa

### Laboratorio 1: L'Emporio degli Oggetti Smarriti e Misteriosi

**Generi consigliati:** *Fantasy, Giallo, Fantascienza, Horror, Avventura*

**Lo stimolo:** Immagina di entrare in un vecchio negozio polveroso, nascosto in un vicolo secondario della città. Il proprietario vende oggetti singolari che possiedono una storia incredibile. Ciascun alunno sceglie uno dei seguenti elementi di partenza (o ne inventa uno simile):

- Un vecchio orologio da taschino in argento le cui lancette girano costantemente al contrario.
- Una chiave d'ottone pesante con inciso un simbolo antico mai visto prima.
- Una macchina fotografica istantanea che sviluppa immagini relative al futuro.

**La sfida:** Fai entrare il protagonista nel negozio. In quale modo viene in possesso dell'oggetto? Cosa accade quando lo porta a casa e ne scopre accidentalmente il potere o il segreto?

## Laboratorio 2: Incroci di Destini nella Notte

**Generi consigliati:** *Suspense, Horror, Avventura, Realistico*

**Lo stimolo:** Fornisci un incipit potente da cui i ragazzi devono obbligatoriamente avviare la narrazione del proprio testo libero:

*"Il display del telefono segnava le 23:23. Non avrei mai dovuto accettare quella sfida, ma ormai era decisamente troppo tardi per tornare indietro."*

**La sfida:** Chi è il protagonista? In cosa consiste la sfida accettata? L'atmosfera e lo sviluppo cambiano radicalmente in base al genere narrativo scelto dall'alunno: esplorare una dimora abbandonata (Horror), intrufolarsi a scuola di notte per recuperare un documento segreto (Avventura/Realistico), o attendere un segnale radio insolito sul tetto (Fantascienza).

## Laboratorio 3: L'Intervista Impossibile al Cattivo

**Focus didattico:** *Sviluppo del Personaggio e dell'Antagonista*

**Lo stimolo:** Spesso le grandi storie nascono dalla caratterizzazione dei personaggi. In questo esercizio l'alunno non scrive subito la trama, ma un dialogo serrato. Interpreta un giornalista d'assalto di una testata clandestina che riesce a intervistare l'antagonista principale nel suo rifugio segreto.

**La sfida:** Inventi l'antagonista perfetto per il genere scelto (un mago oscuro, un detective corrotto, uno scienziato pazzo o un rivale scolastico) e scrivi l'intervista includendo obbligatoriamente:

- La profonda motivazione del "cattivo" (perché agisce in quel modo?).
- Un punto debole o una debolezza che rivela senza rendersene conto.
- La descrizione dell'ambiente circostante per trasmettere tensione e atmosfera.

*Sviluppo avanzato per la seconda ora:* Trasforma questa intervista nella scena madre del racconto completo, dove il protagonista affronta l'antagonista sfruttando l'elemento debole scoperto.

## Laboratorio 4: La Mappa dei Luoghi Proibiti

### *Focus didattico: Scrittura Visiva e Ambientazione (Worldbuilding)*

**Lo stimolo (Primi 20 minuti):** Prendi un foglio bianco separato e disegna la mappa dettagliata di un luogo. Può essere un'isola remota, un castello medievale, un quartiere di periferia o una stazione orbitante. Segna sulla mappa almeno tre aree contrassegnate da una **X** rossa: i *Luoghi Proibiti*.

**La sfida:** Scrivi il racconto di un gruppo di tre amici che decide di violare i confini di uno di quei luoghi proibiti per scoprire cosa vi si nasconde. Concentrati sulla strategia WRW del **"Mostra, non raccontare"** (**Show, don't tell**): descrivi accuratamente le sensazioni fisiche (il ritmo del battito cardiaco, i rumori soffocati, il cambio improvviso di temperatura, l'odore dell'aria chiusa).

### Strategie di Facilitazione WRW durante la Sessione

- **Quick Write di riscaldamento (5 minuti):** Prima della scelta del laboratorio, avvia una scrittura a cascata libera sul taccuino associando parole chiave a concetti come "Paura", "Soglia" o "Segreto" per sbloccare la penna.
- **L'Angolo della Consulenza:** Durante la scrittura immersiva in totale silenzio (con sottofondo di musica strumentale leggera), l'insegnante gestisce il tavolo delle consulenze individuali per supportare chi sperimenta il "blocco dello scrittore" o vuole rifinire un cliffhanger.
- **Tecnica del "Pausa e Rilancia":** A metà sessione (dopo circa 45 minuti), ferma la classe per due minuti netti e lancia una micro-sfida improvvisa: *"Inserite immediatamente nei prossimi tre righi del vostro testo un rumore improvviso e inspiegabile. Chi o cosa lo ha provocato? Continuate a scrivere!"*