

#LEPAROLECHESIAMO, IL FUTURO CHE SCRIVIAMO



KIT PER LA

**SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO GRADO**

IL CONCORSO

PAROLE PER RACCONTARCI AL MONDO, PAROLE PER RACCONTARE IL NOSTRO MONDO, PAROLE PER DARE CORPO E VISIONE AL FUTURO CHE VOGLIAMO E POSSIAMO COSTRUIRE. IMMAGINARE UN FUTURO SOSTENIBILE, INCLUSIVO, PIÙ VIVIBILE PER TUTTI: ECCO LA NUOVA INIZIATIVA DEDICATA ALLE SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO.

COME RACCONTARE IL FUTURO? QUALI PAROLE SCEGLIERE?

Impegno, innovazione, sostenibilità: sono le prime parole che danno corpo alla visione del futuro che vogliamo e dobbiamo costruire. E quando si parla di futuro sostenibile (in termini ambientali, economici e sociali) è cruciale avere a disposizione un lessico vario.

È dalla consapevolezza del potere che le parole rivestono che nasce **#Leparolechesiamo, il futuro che scriviamo**, il concorso promosso dal Nuovo Devoto-Oli e dal Devoto-Oli Junior che accende i riflettori sulle speranze, i sogni e le idee delle nuove generazioni in termini di sostenibilità. Bambine e bambini, ragazze e ragazzi sono chiamati a dare voce al futuro che immaginano, cimentandosi in progetti narrativi diversi, a seconda dell'ordine scolastico di appartenenza.

#Leparolechesiamo, il futuro che scriviamo è una **sfida concreta** in cui gli studenti, accompagnati dai docenti, potranno dare voce alle proprie idee, a partire dai 17 Obiettivi sostenibili dell'Agenda 2030 dell'ONU. Un percorso che ha origine dalla consapevolezza del mondo che ci circonda e prosegue nella creazione di storie sostenibili che possano informare e ispirare.

TUTTI I CONTENUTI REALIZZATI VERRANNO ESAMINATI DA UNA GIURIA DI ESPERTI.

IN PALIO PER IL VINCITORE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO:



LA REALIZZAZIONE
CONCRETA E LA
PUBBLICAZIONE ONLINE
DEL CONTENUTO
PRODOTTO



BUONI DEL VALORE
DI 500 EURO PER
L'ACQUISTO DI LIBRI E
MATERIALI DIDATTICI



5 COPIE DEL NUOVO
DEVOTO-OLI + LICENZE
DIGITALI DEL VOCABOLARIO
PER OGNI CLASSE DELLA
SCUOLA

PERCHÉ UN CONCORSO SULLA SOSTENIBILITÀ?

PER DUE BUONE RAGIONI:

1

Per aiutare studenti e studentesse a entrare in contatto con gli Obiettivi dell'Agenda 2030, comprendendo gli step necessari al cambiamento per un futuro più sostenibile dal punto di vista ambientale, sociale ed economico.

2

Per offrire strumenti e percorsi ingaggianti, in grado di favorire la crescita e la consapevolezza a partire da un uso corretto del lessico.

PERCHÉ È IMPORTANTE PARTECIPARE:



PER GLI STRUMENTI CHE VENGONO MESSI A DISPOSIZIONE:

un approccio completo che aiuta gli studenti a riconoscere, nominare e confrontarsi con gli aspetti più centrali della sostenibilità.



PER LA TEMATICA ATTUALE E RILEVANTE:

l'Agenda 2030 e gli Obiettivi sostenibili sono di fondamentale importanza per generare negli studenti e nelle studentesse consapevolezza del presente e speranza per il futuro.



PERCHÉ VIENE MESSA IN PALIO LA POSSIBILITÀ DI PARTECIPARE A UN WORKSHOP SULLA SCRITTURA CREATIVA E SCENICA.

CHE COSA PUOI REALIZZARE

LE **CLASSI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO** SONO CHIAMATE A SCRIVERE UN RACCONTO DI VARIO GENERE (FANTASY, HORROR, GIALLO, DI FANTASCIENZA, DI AVVENTURA) INCENTRATO SU UNO O PIÙ **OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030**.

DOVRANNO QUINDI REALIZZARE UN LAVORO COMPOSTO DA:



UN TESTO SCRITTO DI VARIO GENERE
(FANTASY, HORROR, GIALLO,
DI FANTASCIENZA, DI AVVENTURA)

All'interno del **racconto** dovrà emergere in modo chiaro l'**ambientazione**, dando rilevanza agli scenari, passati o futuri, che trarranno ispirazione dagli Obiettivi sostenibili dell'Agenda 2030 (che dovranno essere esplicitamente dichiarati nel testo).

LA SOSTENIBILITÀ COME VALORE PER RAGAZZI E RAGAZZE

I DATI LO DIMOSTRANO

Il **60%** dei **GIOVANI** sottolinea che è necessaria
**UNA MAGGIORE ATTENZIONE ALLA
SOSTENIBILITÀ NELL'ISTRUZIONE**
PER AUMENTARE LA CONSAPEVOLEZZA NELLE PERSONE



ETHICS

Il **78%** della **GENERAZIONE
ALPHA**
È ATTENTO ALLE TEMATICHE
ETICHE E AMBIENTALI



Il **67%** dei **BAMBINI NATI DOPO IL 2010**
afferma che la **SALVAGUARDIA DEL PIANETA**
sarà **AL CENTRO DELLA PROPRIA CARRIERA**

Per la **Gen Alpha**, i **TOP 3 SDG** includono



La **PARITÀ
DI GENERE**
(71%)

Il **CAMBIAMENTO
CLIMATICO (60%)**

La **SALUTE** e il
BENESSERE
(60%)

FONTI:

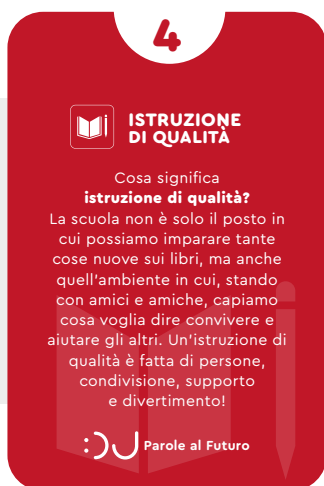
Credit Suisse, 2023
Donna moderna, 2024
LifeGate, 2020
EY sustainability report, 2023

PARLARE DI SOSTENIBILITÀ AI RAGAZZI

Come supportare studenti e studentesse nell'approcciare temi importanti e densi di significato come la povertà nel mondo, la parità di genere, l'innovazione e, in generale, la sostenibilità?

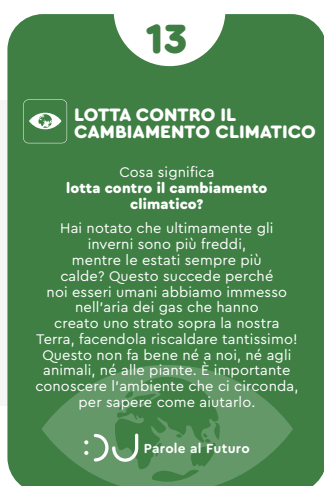
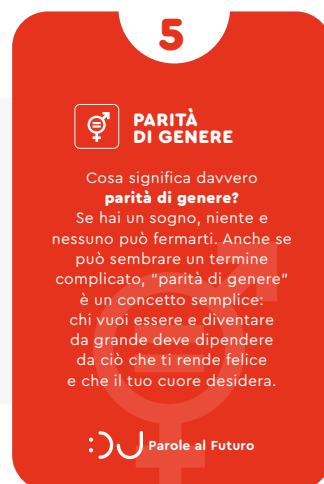
Mondadori Education e il vocabolario Nuovo Devoto-Oli hanno ideato un **percorso di apprendimento alla scoperta dei 17 Obiettivi sostenibili dell'Agenda 2030 e delle parole per raccontarli.**

Le attività proposte sono disponibili sul sito www.devoto-oli.it e costituiscono uno spunto di lavoro interessante da proporre alla tua classe! Di seguito trovi alcuni esempi.



Obiettivo 4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ

Obiettivo 5 PARITÀ DI GENERE



Obiettivo 13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

UN VELOCE RIPASSO

SCRIVERE UN TESTO NARRATIVO

Un **testo narrativo** racconta una storia e, come tale, presenta alcune caratteristiche fondamentali: si basa su una **successione di avvenimenti** legati in maniera logica tra di loro; gli avvenimenti accadono in un determinato tempo e luogo; devono esserci **uno o più personaggi** che con le loro azioni contribuiscono allo sviluppo della storia; il racconto degli avvenimenti è affidato a un **narratore** che può essere **interno** o **esterno**.

I GENERI DEL TESTO NARRATIVO

I GENERI DEL TESTO NARRATIVO POSSONO ESSERE:



FANTASY



HORROR



GIALLO



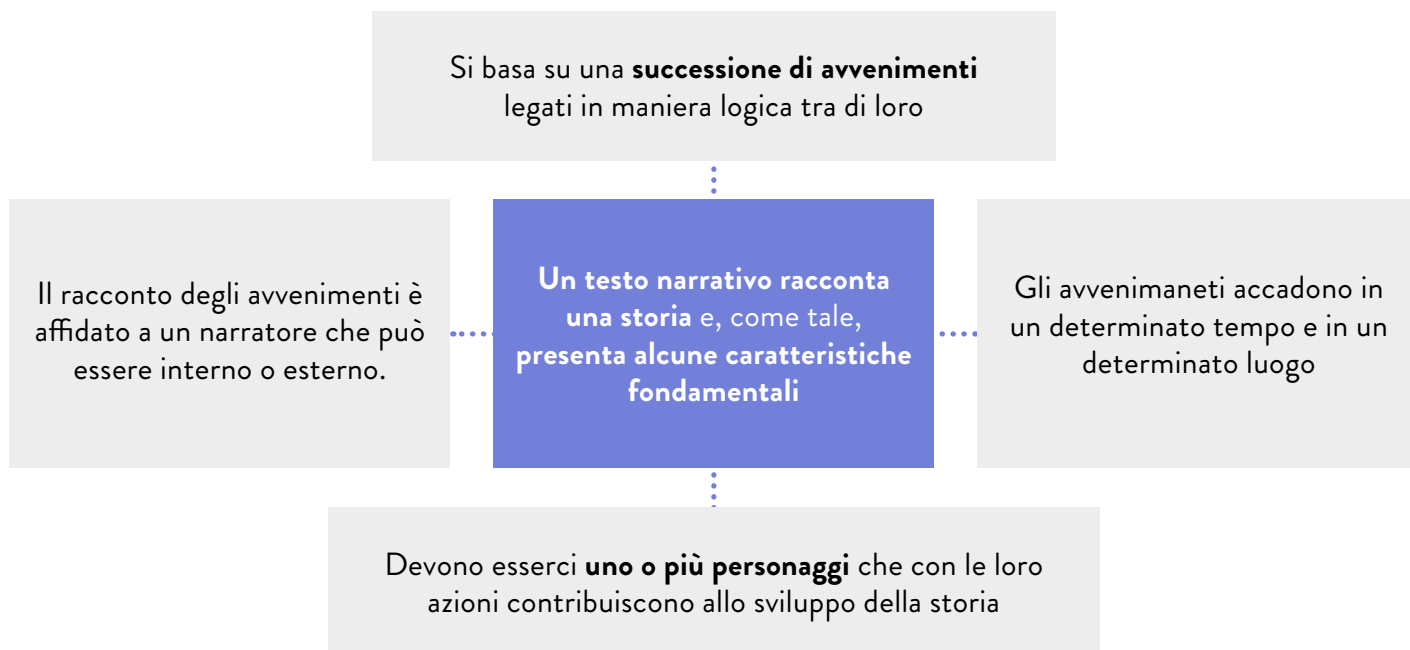
FANTASCIENZA



DI AVVENTURA

SCRIVERE UN TESTO NARRATIVO: UN PO' DI AIUTO

CHE COS'È UN TESTO NARRATIVO



CHE COSA SONO LE SEQUENZE

Le sequenze sono le parti in cui possono essere suddivisi i testi narrativi. In base al loro contenuto, è possibile individuare diversi tipi di sequenze:

Tipi di sequenze	Caratteristiche
Narrative	In esse predomina la narrazione degli avvenimenti , dei fatti.
Descrittive	Il racconto si ferma e l'autore si dedica alla descrizione di un paesaggio , di un personaggio , di un oggetto .
Dialogiche	In esse si registrano i dialoghi fra i personaggi.
Riflessive	L'autore spiega qualcosa, analizza la psicologia di un personaggio, espone le sue idee su un determinato argomento.

CHE COSA SONO LA FABULA E L'INTRECCIO



Fonte: Nuovo Amicolibro. *Classici e altre storie*, di V. Calvani, C. Ferri, L. Mattei, edito da A. Mondadori Scuola.

SCRIVERE UN TESTO NARRATIVO: UN PO' DI AIUTO

QUALI SONO GLI ELEMENTI RICORRENTI NELLA FABULA

Elementi ricorrenti della fabula	Definizioni e caratteristiche
Antefatto o prologo	È ciò che è accaduto prima dell'inizio della fabula vera e propria e spesso resta sottinteso.
Situazione iniziale	È la situazione esistente nel momento in cui la storia inizia e di solito si tratta di una situazione di equilibrio, di tranquillità.
Esordio o rottura dell'equilibrio	È l'avvenimento che rompe l'equilibrio iniziale e dà avvio alla storia.
Peripezie	Sono le avventure che rappresentano l'argomento della storia.
Climax/momento culminante/Spannung	È il momento (o i momenti) in cui la vicenda raggiunge il massimo della tensione.
Scioglimento	È il momento in cui la vicenda si avvia alla conclusione, in cui accade qualcosa che ristabilisce una nuova situazione di equilibrio.
Epilogo	È ciò che avviene dopo la conclusione della vicenda vera e propria.

QUALI SONO LE TECNICHE PER MODIFICARE L'ORDINE DEI FATTI

Tecnica	Descrizione
Flashback o analessi	Tecnica per cui, a un certo punto della storia, il narratore spiega qualcosa che è accaduto in precedenza e quindi compie un salto all'indietro .
Flash forward o prolessi	Tecnica opposta a quella del flashback, consiste nell'interrompere l'ordine degli avvenimenti per anticiparne alcuni, compiendo cioè un salto in avanti per inserire nella narrazione il racconto di un episodio che avverrà in seguito.
Montaggio incrociato	Tecnica che permette di passare da una scena a un'altra e viceversa, facendo capire che due o più scene si svolgono contemporaneamente, attraverso l'uso di connettivi come "intanto", "nel frattempo", "mentre"...

COME POSSONO ESSERE I LUOGHI IN UN TESTO NARRATIVO

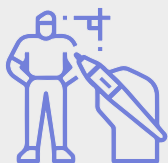


IL FANTASY



CHE COS'È IL FANTASY

Il fantasy è un **genere letterario** che racconta le imprese di **personaggi con poteri straordinari**.



I PERSONAGGI SONO CREATURE CHE APPARTENGONO AL REGNO DELLA FANTASIA

Nei racconti fantasy troviamo **creature** che appartengono al regno della fantasia, come elfi, gnomi, troll, streghe, maghi, orchi, demoni, dèi e semidei.

I personaggi si dividono in “**buoni**” e “**cattivi**”. Compaiono spesso anche animali fantastici, primi tra tutti i draghi, ora pericolosi e feroci, ora, invece, fedeli compagni degli eroi guerrieri. Inoltre, i personaggi hanno poteri magici, che possono essere innati o acquisiti.



TEMPO INDEFINITO E LUOGHI IMMAGINARI

Il **tempo** in cui avviene la vicenda è di solito **indefinito**: spesso si tratta di un passato remoto che ha le caratteristiche di un Medioevo magico e fiabesco; a volte, invece, la storia si colloca in un futuro lontano o in una dimensione temporale parallela.

Le storie fantasy si collocano in mondi alternativi al nostro, che sono presentati tuttavia come reali. Nel fantasy ci sono **indicazioni precise** riguardo ai popoli, alla storia, alle lingue del mondo in cui la storia è ambientata. In questo modo il lettore entra nel mondo fantastico come se fosse un mondo reale e si **immedesima** nei personaggi della storia.



LA LOTTA FRA IL BENE E IL MALE

Al centro del racconto fantasy c'è lo **scontro tra il Bene e il Male**. L'eroe **protagonista** e l'**antagonista** combattono usando la magia. L'eroe protagonista è generoso e leale, l'antagonista è invece malvagio.



IL LINGUAGGIO E LO STILE

Le storie fantasy presentano un **lessico vario e articolato**, arricchito talvolta con termini antiquati, adatti all'ambientazione in un lontano passato e al **tono solenne della narrazione** tipici di questo genere.

Frequenti sono anche le **invenzioni linguistiche**, ossia parole nuove che servono per descrivere al meglio i mondi immaginari rappresentati, e le **alterazioni del linguaggio**, per caratterizzare il modo di parlare delle creature fantastiche.

L'HORROR



CHE COS'È L'HORROR

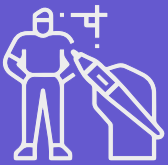
L'horror è un testo narrativo che ha l'obiettivo di suscitare nel lettore una sensazione di paura e di angoscia, se non addirittura di terrore.



AMBIENTI RICORRENTI

L'**ambientazione delle storie horror è fondamentale**, perché è proprio a partire dalla descrizione dei luoghi che l'autore comincia a creare ansia e timore nel lettore. Gli ambienti tipici delle storie del terrore sono spaventosi cimiteri e tombe spettrali, vecchi castelli, case abbandonate, antiche cattedrali. Ma i racconti horror possono essere ambientati anche in luoghi comuni come abitazioni, scuole, chiese ecc.

Nelle storie horror vengono descritti anche **elementi sonori** che contribuiscono a creare l'atmosfera horror: versi di animali, voci o risate inquietanti, rumori del vento, ma anche il silenzio assoluto. Spesso la storia si svolge di notte o in condizioni atmosferiche avverse.



PERSONAGGI REALISTICI E CREATURE SOPRANNATURALI

I personaggi sono diversi. A figure reali, che possono essere positive o negative, si affiancano **creature soprannaturali**, legate al mondo dei morti, quali **fantasmi**, **vampiri** e **zombie**, o comunque frutto dell'immaginazione, come **streghe**, **licantropi**, ecc.



STRUTTURA RICORRENTE

I testi horror seguono uno **schema** ricorrente:

- si parte da una situazione normale di **equilibrio iniziale**;
- poi avvengono dei **fatti inquietanti** che rompono l'equilibrio iniziale;
- da qui, inizia lo sviluppo della vicenda durante la quale il protagonista dimostra il proprio coraggio attraverso delle **prove**, in un susseguirsi incalzante di pericoli e rischi;
- infine il racconto si conclude con un ritorno alla situazione iniziale o con un finale a sorpresa, cioè un vero e proprio **colpo di scena**.

I racconti dell'orrore non sempre hanno un lieto fine.

IL LINGUAGGIO E LO STILE



Il linguaggio ha molti termini che si riferiscono a "paura", "terrore", "bruttezza", "deformità".

Il linguaggio crea **tensione**, **suspense**.

Nei racconti horror ci sono:

- narrazioni in prima persona per coinvolgere il lettore e dare credibilità ai fatti inquietanti narrati;
- sequenze di diverso tipo, che possono essere narrative, ricche di azione o riflessive, e che trasmettono angoscia e terrore; con sequenze descrittive si possono raffigurare luoghi e creature orribili;
- momenti culminanti in cui la tensione raggiunge il massimo effetto.

IL GIALLO



CHE COS'È IL GIALLO

Il **racconto giallo** (o poliziesco) è un testo narrativo che ruota attorno a tre principali ingredienti: **un crimine**; **l'indagine**; **la scoperta del colpevole, delle modalità con cui è avvenuto il crimine e del movente**. Il genere prende questo nome dal colore della copertina della prima serie di polizieschi pubblicata alla fine degli anni Venti da Mondadori.



L'AMBIENTAZIONE

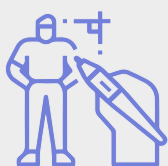
L'**ambientazione è realistica**. I luoghi in cui si sono svolti i fatti che sono oggetto di indagine sono generalmente **chiusi e circoscritti**. Questo permette all'investigatore di analizzare la scena del crimine e di restringere il numero dei sospettati. Riguardo alla collocazione nel **tempo**, di solito, gli autori di gialli prediligono il **presente**, ovvero la propria epoca.



LA STRUTTURA

Nella maggior parte dei racconti e dei romanzi gialli si possono individuare **quattro fasi**:

1. la **situazione iniziale**, che introduce i personaggi, le loro caratteristiche e l'ambientazione;
2. la **presentazione del problema**, ovvero il crimine commesso e il mistero che lo avvolge;
3. lo **sviluppo**, che consiste nell'indagine;
4. il **finale** con la soluzione del caso: il colpevole, il movente e l'arma con cui è stato commesso il crimine vengono svelati grazie a una serie di prove, e il mistero viene risolto.



I PERSONAGGI

Nel genere giallo sono presenti personaggi ricorrenti:

- l'**investigatore**, cioè la figura che conduce l'indagine per risolvere il mistero;
- l'**aiutante** di cui talvolta l'investigatore si avvale per il suo lavoro, e che spesso è anche colui che narra la storia;
- la **vittima**, cioè la persona che ha subito le conseguenze del crimine;
- il **colpevole**, cioè chi ha commesso il crimine.

Altri personaggi secondari possono essere: il complice, il mandante, il testimone oculare e il sospettato.



IL LINGUAGGIO E LO STILE

Il **linguaggio dei gialli è semplice e quotidiano** e rispecchia il livello sociale dei personaggi. Non mancano però **termini tecnici**, tipici del lessico poliziesco e giudiziario.

Nei racconti e nei romanzi gialli prevalgono i **dialoghi**, che rivelano la psicologia dei personaggi e permettono di cogliere eventuali indizi utili all'indagine (in particolare nelle sequenze di interrogatori).

Il **ritmo della narrazione è incalzante**: si susseguono imprevisti e colpi di scena, che creano una forte suspense, fino alla conclusione a sorpresa.

LA FANTASCIENZA



CHE COS'È LA FANTASCIENZA?

Il nome “**fantascienza**” nasce da “**fantasia**” e “**scienza**”: infatti i romanzi e i racconti di fantascienza raccontano storie in cui sono descritti **personaggi di fantasia e invenzioni scientifiche** che potrebbero esistere in luoghi diversi dal mondo che conosciamo e in un **tempo futuro**.

L'AMBIENTAZIONE



Gli **ambienti** sono molto **diversi** rispetto al mondo che conosciamo. A volte le vicende si svolgono sulla **Terra**, altre volte su pianeti che vengono raggiunti con avventurosi **viaggi nello spazio**.

In alcuni racconti gli esseri umani sono descritti in pace con i loro simili, e le invenzioni tecnico-scientifiche sono usate per dare a tutti una vita migliore. Le storie di questo tipo descrivono **mondi utopici**, cioè mondi che non esistono ma in cui tutti vorrebbero vivere.

In altri racconti, invece, viene descritto un mondo angosciante, per motivi diversi: invasioni di alieni ostili, carenza di risorse (per esempio l'acqua), dominio delle macchine, perdita della libertà. I **mondi** immaginati in storie di questo tipo sono detti **distopici**. Una caratteristica di tutti i racconti di fantascienza è la collocazione in un tempo futuro.



I PERSONAGGI

I **personaggi** delle storie di fantascienza sono **molto vari**. Quando si tratta di esseri umani, sono “**uomini del futuro**” in cui stentiamo a riconoscerci. Ci sono poi gli **alieni**, che spesso svolgono il ruolo di **antagonisti**. Gli alieni possono essere: extraterrestri, mutanti, creature meccaniche (robot, androidi, cyborg, intelligenze artificiali).

TEMI RICORRENTI



Nei racconti e nei romanzi di fantascienza si possono individuare alcuni temi specifici: la relazione tra gli esseri umani e il pianeta Terra; la relazione tra gli esseri umani e la tecnologia; l'incontro con l'altro, il diverso da sé, ossia l'alieno. La fantascienza dunque è un genere che racconta anche i **timori più profondi** di oggi.



IL LINGUAGGIO E LO STILE

Il linguaggio è **preciso e realistico** e contribuisce a rendere verosimili i mondi immaginari descritti. Questo effetto è accentuato dall'utilizzo di termini specialistici di scienze come l'astronomia, la fisica e l'informatica.

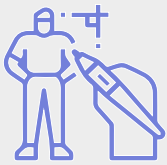
AVVENTURA



CHE COS'È L'AVVENTURA

Il racconto e il romanzo d'avventura sono testi narrativi che parlano di **esperienze eccezionali, imprevedibili, pericolose, lontane dalla realtà della vita quotidiana**. Proprio per questo le storie sono **avvincenti** e affascinanti e spingono il lettore a condividere le **forti emozioni del protagonista**, in trepidante attesa del **lieto fine**.

Va ricordato, però, che le storie d'avventura non presentano mai elementi fantastici o soprannaturali: sono **racconti realistici**, anche se talvolta al limite della credibilità.



I PERSONAGGI

Il **protagonista** è una persona con qualità fisiche eccezionali (forza, agilità, resistenza...). Il protagonista inoltre è coraggioso, intelligente, generoso. L'eroe protagonista ha un **obiettivo**: trovare un tesoro, sconfiggere un nemico, salvare qualcuno... L'eroe deve sempre lottare contro i malvagi.

L'**antagonista** ha capacità fisiche eccezionali, ma è sleale, disonesto, malvagio.

Sia il protagonista sia l'antagonista hanno degli **aiutanti**.



L'AMBIENTAZIONE

L'**epoca** in cui si colloca un racconto d'avventura viene **talvolta indicata** chiaramente, **talvolta solo suggerita** indirettamente dal riferimento a personaggi o fatti storici oppure attraverso la descrizione di tradizioni, oggetti, modi di vestire.

La maggior parte delle avventure è ambientata in **luoghi lontani, insoliti, misteriosi**, dove regna la natura selvaggia e si percepisce un senso di minaccia e di pericolo: il deserto, la giungla, la foresta, il mare, un'isola disabitata ecc. Si tratta di luoghi di cui il lettore di solito non ha esperienza diretta, e ciò contribuisce ad accendere la sua fantasia, a farlo **evadere** dalla vita di tutti i giorni.



LA STRUTTURA

Le storie d'avventura si caratterizzano per la **prevalenza dell'azione** su tutti gli altri elementi narrativi. I fatti si susseguono a **ritmo incalzante** e ogni situazione di tranquillità è ben presto interrotta da un evento che rimette in moto la catena delle avventure. Spesso gli eventi non sono prevedibili, ma si presentano come **colpi di scena**, cioè mutamenti che colgono di sorpresa il lettore. Caratteristico del genere è il **lieto fine**.



IL LINGUAGGIO E LO STILE

Il racconto d'avventura è caratterizzato da **sequenze narrative** dominate dall'azione, con **brevi descrizioni** che evidenziano i pericoli dello scenario e **riflessioni sintetiche sui pensieri del protagonista**. Anche i **dialoghi** sono rapidi, le **frasi semplici e brevi**. Il lessico, talvolta specialistico, aggiunge realismo alla narrazione.

COME PARTECIPARE CON LA TUA CLASSE

Per partecipare al concorso **SEGUI QUESTI STEP:**

1

Vai sul sito del **NUOVO DEVOTO-OLI**: www.devoto-oli.it



2

Leggi il **REGOLAMENTO COMPLETO** e **CANDIDA** la tua classe **ENTRO IL 31/03**

3

Scarica **LE LIBERATORIE** e **L'AUTORIZZAZIONE** del dirigente scolastico

4

Sviluppa il **PROGETTO** con i tuoi **STUDENTI**

5

CARICA I MATERIALI (elaborato, autorizzazione e liberatorie) nella tua area riservata **ENTRO IL 07/05**

Per tutte le informazioni relative al concorso
CONSULTA IL REGOLAMENTO

www.mondadorieducation.it/regolamento

