

## LA LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE (LIM) NELLA SCUOLA PRIMARIA: Un esempio di applicazione nell'apprendimento delle regole sintattiche

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Informazioni generali</b>  | <b>2</b>  |
| <b>2. Introduzione</b>   | <b>5</b>  |
| <b>3. Strumento utilizzato</b>   | <b>6</b>  |
| <b>4. Prerequisiti organizzativi ed elementi di supporto</b>   | <b>7</b>  |
| <b>5. Descrizione/"Copione" della sequenza</b>   | <b>8</b>  |
| FASE 1: UTILIZZARE LA TECNICA NARRATIVA DEL FUMETTO PER EVIDENZIARE IL DIALOGO IN FORMA DI DISCORSO DIRETTO.                       | 8         |
| FASE 2: CONOSCERE E UTILIZZARE CORRETTAMENTE LE PROCEDURE DI TRASCRIZIONE DEL DIALOGO MEDIANTE IL DISCORSO DIRETTO.                | 8         |
| FASE 3: TRASFORMARE IL DISCORSO DIRETTO IN DISCORSO INDIRETTO, UTILIZZANDO LA PUNTEGGIATURA IN FUNZIONE DEMARCATIVA ED ESPRESSIVA. | 9         |
| FASE 4: UTILIZZARE STRUMENTI, TECNICHE MULTIMEDIALI, PER FAVORIRE L'APPRENDIMENTO E L'AUTOAPPRENDIMENTO.                           | 9         |
| FASE 5: RIELABORARE E MANIPOLARE CREATIVAMENTE TESTI, DISEGNI E IMMAGINI.  | 10        |
| FASE 6: RIELABORARE E MANIPOLARE CREATIVAMENTE TESTI, DISEGNI E IMMAGINI.  | 10        |
| <b>6. Possibili sviluppi</b>   | <b>11</b> |

## 1. Informazioni generali

| <b>Storia del documento</b>              |   |
|--|---|
| Creato il                                | 30 aprile 2009  |
| Aggiornato il                            | 28 settembre 2009   |
| <b>Autore</b>                            |   |
| Nome della scuola, Città, Paese          | Scuola Primaria "G. Falcone", Funo (Bologna) - Istituto Comprensivo di Argelato (Bologna)   |
| Nome dell'insegnante                     | M. Giuseppina Grasselli   |
| Livello scolastico                       | Scuola Primaria   |
| Disciplina/e                             | Italiano - Tecnologia e Informatica - Arte e immagine   |
| <b>Sequenza / unità di lavoro</b>        |   |
| Livello della classe coinvolta           | 9 – 10 anni (classe 4 <sup>a</sup> )  |
| Durata della sequenza/unità              | Lezioni di 2 ore, 2 volte alla settimana. In tutto 12 ore per 6 lezioni in classe a breve distanza (il martedì e giovedì). La durata complessiva è di 3 settimane.  |
| <b>STRUMENTI TIC</b>                     |   |
| Nome                                     | /   |
| Sito web                                 | /   |
| Tipo                                     | Lavagna Interattiva Multimedia (LIM)  |
| <b>Descrizione della sequenza /unità</b> |   |
| Obiettivi dell'insegnante                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborare strategie e metodologie didattiche per facilitare l'apprendimento delle convenzioni sintattiche, che regolano la verbalizzazione corretta di un dialogo.</li> <li>- Favorire l'apprendimento della struttura grammaticale nel discorso diretto e nel discorso indiretto.</li> <li>- Far comprendere agli alunni che attraverso l'uso del discorso diretto si possono riprodurre le parole pronunciate, mentre nel discorso indiretto si descrive il dialogo rendendolo comprensibile attraverso una narrazione, che non ricorre alle parole enunciate in modo letterale.</li> <li>- Semplificare il processo di acquisizione delle competenze linguistiche necessarie per riprodurre l'intenzione comunicativa.</li> </ul> |
| Descrizione delle fasi della sequenza    | <p><b>Attività / fase 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Utilizzare la tecnica narrativa del fumetto per evidenziare il dialogo in forma di discorso diretto.</b></li> <li>○ Viene proposta dall'insegnante, mediante la LIM, la lettura di una breve storia a fumetti, al termine della quale si chiede agli alunni di individuare chi sono i protagonisti, come si sviluppa la storia e cosa si deduce dai dialoghi che sono riportati nei ballon (le nuvolette). La LIM viene utilizzata per evidenziare i personaggi che parlano e ciò che dicono.</li> </ul>  |

|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mediante la LIM, i ballon vengono isolati e riportati su una nuova schermata per raccontare verbalmente la storia presentata a fumetti. Il testo viene scritto collaborativamente usando la LIM. Non avendo ancora affrontato le regole per il corretto utilizzo della punteggiatura per la scrittura del discorso diretto, i ballon vengono lasciati inalterati, così come sono stati “ritagliati” dal fumetto.</li> <li>○ Al termine, viene stampata per ogni alunno una copia del lavoro fatto, mentre sul computer collegato alla LIM si salva il lavoro della giornata.</li> </ul> <p><b>Attività / fase 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Conoscere e utilizzare correttamente le procedure di trascrizione del dialogo mediante il discorso diretto.</b></li> <li>○ L’insegnante presenta, mediante la LIM, le regole grammaticali per scrivere il discorso diretto. La presentazione è stata precedentemente preparata dal docente, ma durante la lezione può essere integrata, modificata, evidenziata con diversi colori, arricchita di sottolineature, o note a margine ed esempi.</li> <li>○ Si apre il file del lavoro salvato con la LIM nell’incontro precedente e utilizzando le regole appena imparate, si sostituiscono i ballon con gli enunciati del discorso diretto.</li> <li>○ Al termine, viene stampata per ogni alunno una copia del lavoro fatto, mentre sul computer collegato alla LIM si salva il lavoro della giornata.</li> </ul> <p><b>Attività / fase 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Trasformare il discorso diretto in discorso indiretto, utilizzando la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva.</b></li> <li>○ L’insegnante presenta nuovamente con la LIM il racconto in forma di discorso diretto, come era stato completato nell’ultimo incontro e invita gli alunni a rielaborare nuovamente il testo: questa volta in forma indiretta.</li> <li>○ Si allarga la schermata e accanto al testo scritto si comincia a riscrivere da capo utilizzando un colore diverso. Anche in questa fase si lavora in modo collaborativo tutti insieme.</li> <li>○ Al termine, viene stampata per ogni alunno una copia del lavoro fatto, mentre sul computer collegato alla LIM si salva il lavoro della giornata.</li> </ul> <p><b>Attività / fase 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Utilizzare strumenti, tecniche multimediali, per favorire l’apprendimento e l’autoapprendimento.</b></li> <li>○ Viene utilizzato il collegamento a internet della LIM per connettersi al sito di “Kerpoof” (<a href="http://www.kerpoof.com">www.kerpoof.com</a>) che consente di realizzare on-line storie a fumetti. ●</li> <li>○ Dopo aver mostrato qualche esempio e visto insieme come si utilizzano le funzioni di Kerpoof, si invitano gli alunni a lavorare con la LIM a coppie per realizzare un disegno con almeno due</li> </ul> |
|--|--|

|  |   |
|--|---|
|  | <p>personaggi che dialogano attraverso i ballon.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Ogni immagine completa viene salvata sul PC.</li></ul> <p><b>Attività / fase 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Rielaborare e manipolare creativamente testi, disegni e immagini.</b></li><li>○ Vengono riproposte le immagini generate con Kerpoof e questa volta si chiede di inserire a sinistra la descrizione utilizzando il discorso diretto.</li><li>○ Nuovamente le coppie si alternano alla LIM e compongono insieme il testo.</li><li>○ Il lavoro della giornata viene salvato sul computer.</li></ul> <p><b>Attività / fase 6</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Rielaborare e manipolare creativamente testi, disegni e immagini.</b></li><li>○ Infine, viene richiesto agli alunni di rielaborare il discorso diretto, passando al discorso indiretto. Viene sempre utilizzata la LIM e il nuovo testo viene aggiunto sulla parte destra dell'immagine.</li><li>○ Il lavoro completo viene stampato e assemblato in un fascicoletto, introdotto dalla scheda riassuntiva delle regole grammaticali utilizzate.</li><li>○ Ogni alunno riceve una copia del fascicolo e può anche richiedere di rivedere tutti i passaggi sulla LIM, utilizzando i file salvati in itinere.</li></ul> |
|--|---|

## 2. Introduzione

### Contesto pedagogico

L'esperienza è stata svolta in una classe quarta composta da 25 alunni, che hanno utilizzato i computer con continuità (dalle 2 alle 4 ore la settimana per tutto l'anno) fin dalla classe prima e che dalla classe seconda hanno cominciato a utilizzare la LIM.

In classe prima, l'approccio all'utilizzo del computer è avvenuto attraverso il gioco didattico e gradualmente si è partiti dall'uso del mouse per arrivare all'uso della tastiera. I giochi che sono stati utilizzati in partenza erano finalizzati all'uso corretto del mouse in tutte le sue funzioni (movimento completo sul monitor senza uscire con il mouse dal tappetino; click con il tasto sinistro; doppio click con il tasto sinistro; trascinamento oggetti; movimento della rotellina; click con il tasto destro), poi si è passati alla tastiera attraverso l'uso delle frecce direzionali, la barra spaziatrice e il tasto "invio". Al termine della classe prima, è stata affrontata l'esplorazione dei tasti alfabetici e del tastierino numerico, per riconoscere e scrivere semplici numeri, sillabe o parole, sempre nell'ambito di giochi didattici.

Dalla classe seconda si è proseguito, attraverso il gioco didattico, nel potenziamento dell'uso del mouse, della tastiera e della gestione di base del sistema operativo Windows. Inoltre, è stata utilizzata la LIM per lavorare con semplici software didattici e per documentare un esperimento di scienze attraverso foto, immagini e testo.

Dalla classe terza, LIM e computer sono stati utilizzati regolarmente abbinati a stampanti, scanner, fotocamere digitali e lettori mp3. Tutti gli alunni sanno utilizzare tutte le funzioni del software della LIM; sono in grado di navigare attraverso le reti intranet e internet del laboratorio; conoscono le principali funzioni dei software per la realizzazione di: tabelle, grafici, disegni, gestione immagini e produzione testuale; hanno buone competenze sulla manutenzione delle macchine attraverso l'aggiornamento dei software di utilizzo più frequente.

Ogni bambino è stato abituato a sviluppare sempre maggior autonomia e sicurezza nell'uso del computer e della LIM.

Sia i computer del laboratorio che la LIM sono stati utilizzati per svolgere diversi percorsi e attività che hanno coinvolto tutte le discipline.

### Obiettivi

Per affrontare un percorso didattico, utilizzando le nuove tecnologie, è bene interrogarsi su quali possano essere i vantaggi nello scegliere un metodo non tradizionale: cosa ci proponiamo? Quali sono gli elementi facilitatori? Quali sono gli aspetti di flessibilità della didattica?

In questo caso specifico, lavorando su un aspetto linguistico rigidamente strutturato in ambito grammaticale, gli obiettivi riguardano ciò che l'insegnante deve prefissarsi per sostenere un percorso di questo tipo e in secondo luogo gli obiettivi che si intende far raggiungere a tutta la classe.

**Per l'insegnante** gli obiettivi da perseguire saranno:

1. Saper cogliere gli aspetti di flessibilità nella didattica.
2. Elaborare strategie e metodologie didattiche per facilitare l'apprendimento delle convenzioni sintattiche, che regolano la verbalizzazione corretta di un dialogo.
3. Favorire l'apprendimento della struttura grammaticale nel discorso diretto e nel discorso indiretto.
4. Far comprendere agli alunni che attraverso l'uso del discorso diretto si possono riprodurre le parole pronunciate, mentre nel discorso indiretto si descrive il dialogo rendendolo comprensibile attraverso una narrazione, che non ricorre alle parole enunciate in modo letterale.

I primi due obiettivi sono strettamente legati alla metodologia didattica, mentre gli altri sono specifici del percorso scelto per la conoscenza della struttura grammaticale del discorso diretto e indiretto nella lingua italiana.

**Per gli alunni** invece gli obiettivi attesi concorrono al raggiungimento della competenza linguistica (Riconoscere nel linguaggio orale e scritto le strutture della lingua) e sono:

1. Utilizzare la tecnica narrativa del fumetto per evidenziare il dialogo in forma di discorso diretto.
2. Conoscere e utilizzare correttamente le procedure di trascrizione del dialogo mediante il discorso diretto.
3. Trasformare il discorso diretto in discorso indiretto, utilizzando la punteggiatura in funzione demarcativa ed espressiva.
4. Utilizzare strumenti e tecniche multimediali, per favorire l'apprendimento e l'autoapprendimento.
5. Rielaborare e manipolare creativamente testi, disegni e immagini.

Questi cinque obiettivi di apprendimento sono trasversali a diverse discipline: lingua italiana, arte e immagine, tecnologia e informatica.

### 3. Strumento utilizzato

#### Lavagna Interattiva Multimediale

La Lavagna Interattiva Multimediale è entrata nella scuola da pochi anni, ma la sperimentazione sta già producendo risultati incoraggianti, che stimolano il lavoro dei docenti. La LIM si presenta come una grande lavagna-display collegata al PC sulla quale è possibile proiettare la lezione, fare modifiche con una penna, visualizzare l'interazione degli alunni e memorizzare (voce e video) la lezione stessa sul computer dell'insegnante. Il computer può essere collegato a un modem e a una rete di laboratorio in modo da sfruttare il maggior numero di risorse possibili (stampanti, scanner, accessori digitali, internet ...).

Questo strumento ci permette di insistere sull'importanza di ridisegnare l'esperienza del "fare scuola" attraverso percorsi adeguati alla nuova cornice culturale in cui viviamo:

- conoscere e apprendere in modo dinamico e multidisciplinare;
- utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e relazione con gli altri;
- utilizzare diversi programmi in maniera integrata;
- rielaborare e manipolare creativamente testi, disegni e immagini;
- comprendere ed eseguire istruzioni e procedure;

La LIM, si dimostra uno strumento di grande flessibilità rivolto a tutte le tipologie di alunni ed è compito dei docenti saper costruire percorsi adeguati ricercando i software più adatti per personalizzare la didattica. Il tema della personalizzazione della didattica, oggi, non è più riferito a piccoli gruppi di studenti in difficoltà o ai disabili, ma è un concetto che va allargato a tutto il gruppo classe, caratterizzato da diversi livelli di apprendimento, attenzione, studio, motivazione... e coinvolge tutta l'attività di insegnamento dei docenti.

## 4. Prerequisiti organizzativi ed elementi di supporto

Nella nostra scuola la LIM è collocata nel laboratorio di informatica, ma è sicuramente più semplice lavorare con la LIM in classe, perché questo tipo di attività si realizza attraverso l'apprendimento collaborativo e perciò gli alunni hanno bisogno di essere in posizione rivolta alla LIM e non ai singoli computer. Per ovviare a questo problema ho utilizzato dei materassini da palestra che ho steso tutt'intorno alla LIM. In questo modo tutti i bambini stavano seduti comodi e potevano concentrarsi sullo schermo della lavagna.

**Indispensabili** : collegamento a internet e stampante collegata al computer.

Lavorare collegati a internet consente di utilizzare programmi on-line (come Kerpoof) e di disporre sempre di risorse aggiuntive, qualora occorresse rinforzare la spiegazione. La stampante è altrettanto indispensabile perché il lavoro che viene svolto collettivamente con la LIM, viene stampato e inserito nei quaderni degli alunni, in modo che ognuno sia in possesso del percorso fatto insieme e possa rileggerlo e assimilarlo meglio.

## 5. Descrizione/“Copione” della sequenza

### **FASE 1: UTILIZZARE LA TECNICA NARRATIVA DEL FUMETTO PER EVIDENZIARE IL DIALOGO IN FORMA DI DISCORSO DIRETTO.**

#### **Fase 1/ STEP 1**

**Titolo attività:** Lettura di una storia a fumetti

**Descrizione attività:** L’insegnante presenta con la LIM una breve storia a fumetti. Poi, insieme agli alunni analizza accuratamente i personaggi rappresentati e ciò che dicono.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM con l’insegnante.

**Extra:** La storia che si utilizza deve essere molto semplice, con pochi personaggi e dei dialoghi molto chiari (si può attingere al sito <http://www.dienneti.it> - portale per l’educazione e la didattica)

**Durata approssimativa:** 1 ora

**Commenti:** La LIM gioca un ruolo fondamentale nella spiegazione dell’insegnante perché in questa fase è indispensabile per indicare, sottolineare ed evidenziare.

#### **Fase 1 / STEP 2**

**Titolo attività:** Scrittura della storia presentata a fumetti

**Descrizione attività:** Con l’aiuto di qualche bambino vengono “ritagliati” (con la LIM è possibile delineare il contorno di una figura e in seguito spostarla) i ballon con i dialoghi e “incollati” in una nuova schermata vuota. Su questa schermata la storia viene scritta dai bambini in modo collaborativamente e al posto delle frasi pronunciate dai personaggi vengono inseriti direttamente i balloon ritagliati dal fumetto. Al termine, si salva il lavoro sul computer e se ne stampa una copia per ogni alunno.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM con l’insegnante.

**Durata approssimativa:** 1 ora

**Commenti:** La LIM anche in questo caso è indispensabile per “ritagliare” e “incollare”, trascinare i balloon e inserirli nel testo.

### **FASE 2: CONOSCERE E UTILIZZARE CORRETTAMENTE LE PROCEDURE DI TRASCRIZIONE DEL DIALOGO MEDIANTE IL DISCORSO DIRETTO.**

#### **Fase 2 / STEP 1**

**Titolo attività:** Presentazione delle regole grammaticali

**Descrizione attività:** L’insegnante presenta, mediante la LIM, le regole grammaticali per scrivere correttamente i dialoghi in forma diretta. La presentazione è stata precedentemente preparata dal docente, ma durante la lezione può essere integrata, modificata, evidenziata con diversi colori, arricchita di sottolineature, o note a margine ed esempi.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM con l’insegnante.

**Durata approssimativa:** 1 ora

**Suggerimenti:** Per preparare la scheda della spiegazione si possono scannerizzare pagine di guide didattiche, oppure predisporre una scheda personalizzata utilizzando materiali reperibili in rete nei siti didattici.

## **Fase 2 / STEP 2**

**Titolo attività:** Sostituzione dei ballon con gli enunciati del discorso diretto

**Descrizione attività:** Si apre il file salvato con la LIM nell'incontro precedente e utilizzando le regole appena imparate, si sostituiscono i ballon con gli enunciati del discorso diretto. Al termine, viene stampata una copia del lavoro fatto per ogni alunno, mentre sul PC collegato alla LIM si salva il lavoro della giornata.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM con l'insegnante.

**Durata approssimativa:** 1 ora

**Commenti:** Chiamare i bambini alla LIM e far svolgere a loro tutto il lavoro.

## **FASE 3: TRASFORMARE IL DISCORSO DIRETTO IN DISCORSO INDIRETTO, UTILIZZANDO LA PUNTEGGIATURA IN FUNZIONE DEMARCATIVA ED ESPRESSIVA.**

### **Fase 3 / STEP 1**

**Titolo attività:** Dal discorso diretto al discorso indiretto

**Descrizione attività:** L'insegnante rilegge con la LIM il racconto in forma di discorso diretto, come era stato completato nell'ultimo incontro e invita gli alunni a rielaborare nuovamente il testo: questa volta in forma indiretta. Si ripassano insieme le regole di scrittura della forma indiretta e si procede collettivamente.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM con l'insegnante.

**Durata approssimativa:** 2 ore

**Commenti:** Si allarga la schermata della LIM e accanto al testo scritto si comincia a riscrivere da capo utilizzando un colore diverso. Anche in questa fase si lavora in modo collaborativo, invitando alla LIM uno o due alunni alla volta a scrivere ciò che si è deciso tutti insieme. Al termine, viene stampata una copia del lavoro fatto per ogni alunno, mentre sul PC collegato alla LIM si salva il lavoro della giornata.

## **FASE 4: UTILIZZARE STRUMENTI, TECNICHE MULTIMEDIALI, PER FAVORIRE L'APPRENDIMENTO E L'AUTOAPPRENDIMENTO.**

### **Fase 4/ STEP 1**

**Titolo attività:** Costruzione di immagini con personaggi e balloon

**Descrizione attività:** Viene utilizzato il collegamento a internet della LIM per connettersi al sito di "Kerpoof" ([www.kerpoof.com](http://www.kerpoof.com)) che consente di realizzare on-line storie a fumetti. Dopo aver mostrato qualche esempio e visto insieme come si utilizzano le funzioni di Kerpoof, si invitano gli alunni a lavorare con la LIM a coppie per realizzare un disegno con almeno due personaggi che dialogano attraverso i balloon. Ogni immagine completa viene salvata sul computer in formato JPG.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM con l'insegnante. Per realizzare i fumetti gli alunni possono lavorare a coppie o singolarmente.

**Extra:** Si può utilizzare qualsiasi altro tipo di programma gratuito per realizzare delle storie a fumetti. In rete vi è un'ottima varietà e possibilità di scelta.

**Durata approssimativa:** 2 ore

**Commenti:** Se si vogliono ridurre i tempi si possono preparare le scenette a fumetti facendo lavorare i bambini singolarmente con altri computer (sempre collegati a internet). Personalmente, preferisco la modalità LIM perché gli alunni con meno capacità creative vengono spontaneamente aiutati e sostenuti dal resto della classe e ottengono risultati migliori, oltre a sentirsi più motivati.

## **FASE 5: RIELABORARE E MANIPOLARE CREATIVAMENTE TESTI, DISEGNI E IMMAGINI.**

### **Fase 5 / STEP 1**

**Titolo attività:** Inserimento del discorso diretto nelle immagini costruite

**Descrizione attività:** L'insegnante ripropone con la LIM le immagini generate con Kerpoof e questa volta si chiede di inserire a sinistra la descrizione utilizzando le regole del discorso diretto. Nuovamente le coppie si alternano alla LIM e compongono insieme il testo.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM e una coppia alla volta lavora con il supporto e il controllo dei compagni che assistono.

**Durata approssimativa:** 2 ore

**Commenti:** Generalmente, è consigliabile cominciare con gli alunni che hanno meno difficoltà e si sentono più sicuri in modo che servano per il ripasso e il consolidamento di chi li segue.

## **FASE 6: RIELABORARE E MANIPOLARE CREATIVAMENTE TESTI, DISEGNI E IMMAGINI.**

### **Fase 6 / STEP 1**

**Titolo attività:** Inserimento del discorso indiretto nelle immagini costruite

**Descrizione attività:** Come ultima cosa, viene richiesto agli alunni di rielaborare il discorso diretto, passando al discorso indiretto. Viene sempre utilizzata la LIM e il nuovo testo viene aggiunto sulla parte destra dell'immagine, già salvata negli incontri precedenti. Nuovamente le coppie si alternano alla LIM e compongono insieme il testo.

**Modalità di lavoro:** Tutta la classe intorno alla LIM e una coppia alla volta al lavoro con il supporto e il controllo dei compagni che assistono.

**Durata approssimativa:** 2 ore

**Commenti:** Anche in questo caso è consigliabile far cominciare gli alunni che si sentono più sicuri. Al termine, il lavoro completo viene stampato e assemblato in un fascicoletto, introdotto dalla scheda riassuntiva delle regole utilizzate. Ogni alunno riceve una copia del fascicolo e può anche richiedere di rivedere tutti i passaggi sulla LIM, utilizzando i file salvati in itinere.

## 6. Possibili sviluppi

In questo tipo di attività ogni alunno (o coppia di alunni) ha scelto liberamente di costruire un fumetto con personaggi e situazioni diversi dagli altri, ma è anche possibile procedere assegnando a tutti gli stessi personaggi e lo stesso sfondo (ambiente e collocazione temporale) e provare a costruire una storia a fumetti collettiva, che andrà poi rielaborata in forma diretta e indiretta.