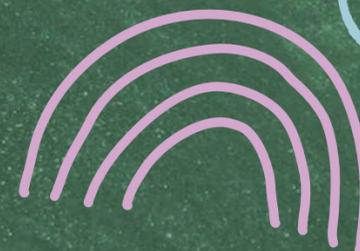
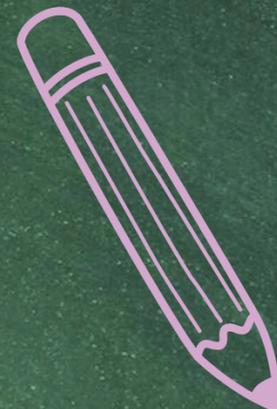
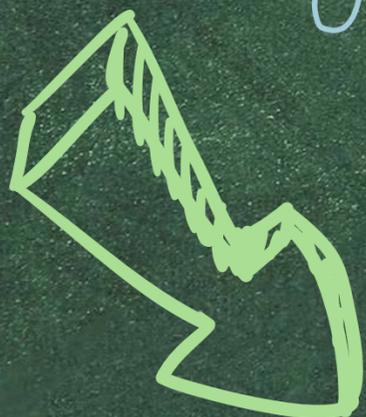


A B
C



CACCIA ALLE SCAGLIE



IC Casali del Manco Pietrafitta (CS)

Scuola Primaria "Margherita Hack" Morelli
Classe IV G

PROGRAMMA

**Ascolto della storia
senza finale**

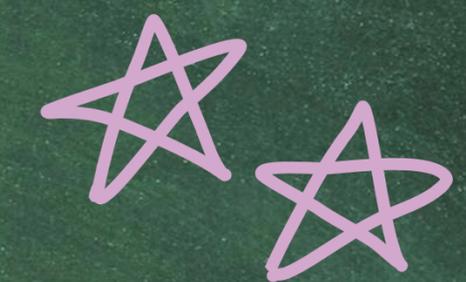
**Ideazione di possibili
finali**

**Utilizzo della carta
"Storie in Movimento"**

"Caccia alle Scaglie"

**Riflessioni per gli
studenti**

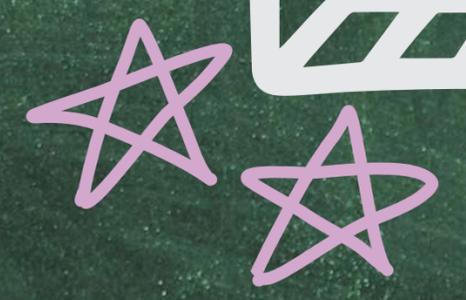
Conclusioni



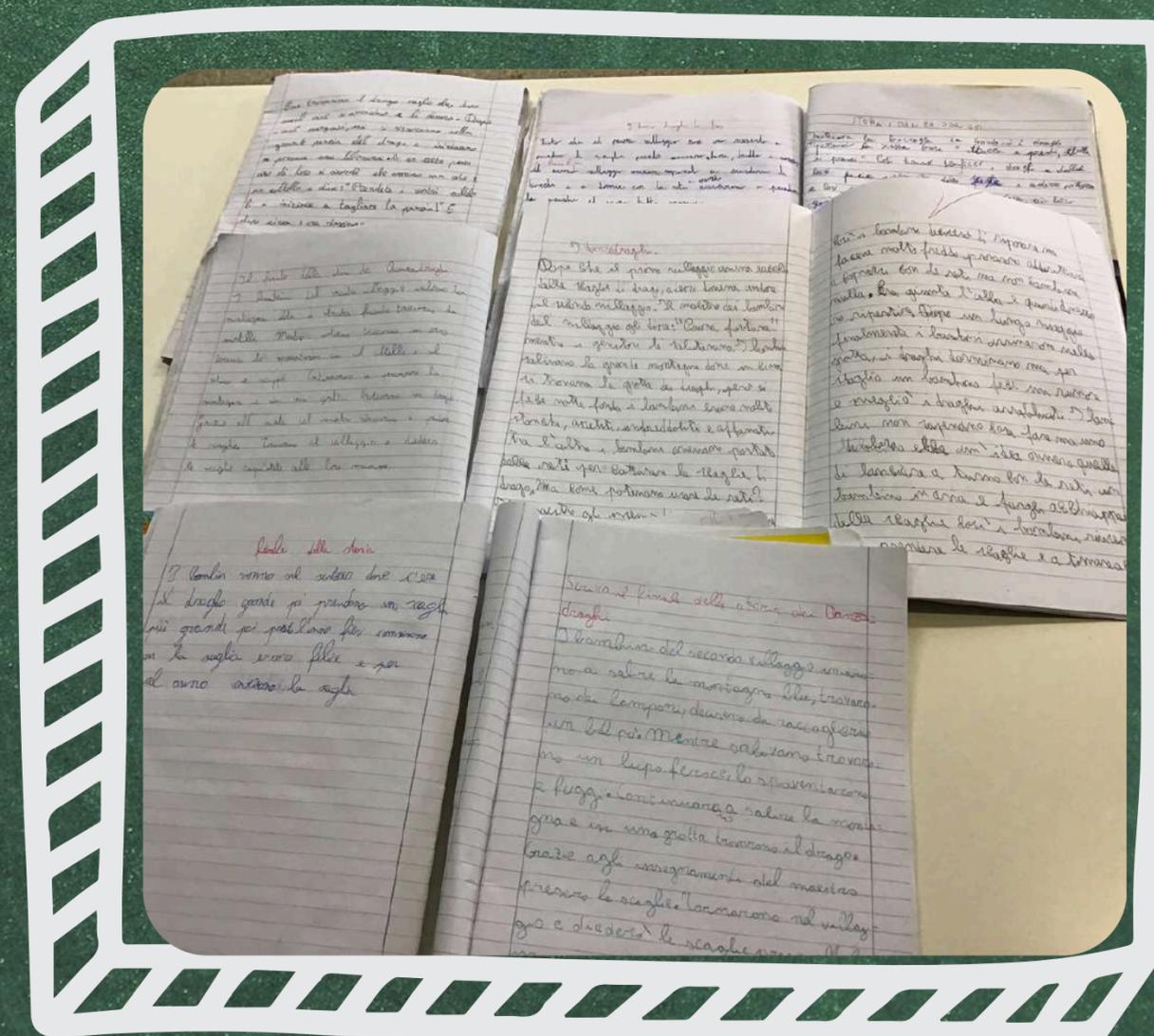
ASCOLTO DELLA STORIA "I DANZADRAGHI"



TUTTI IN SILENZIO!



REALIZZAZIONE DI POSSIBILI FINALI





llll

Storie in Movimento

Si organizza un'attività fisica ispirata alla storia:
"Caccia alle Scaglie"

Storie in Movimento



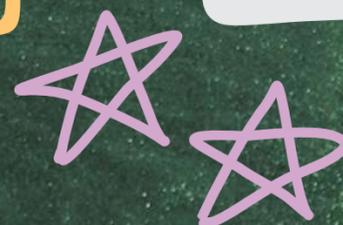
Cos'è?
Dopo aver ascoltato una storia, si può proporre alla classe di organizzare un'attività fisica ispirata alla storia: una gara a ostacoli, una caccia al tesoro o qualche gioco con la palla.

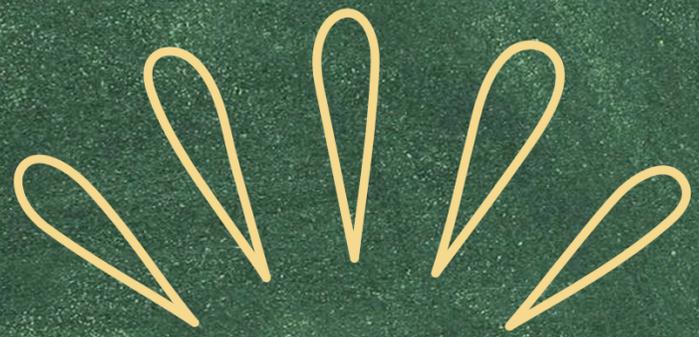
Perché?
Interpretare una storia attraverso il gioco ci costringe a pensare e ad analizzare gli elementi rilevanti della storia stessa in modo interessante, senza nemmeno renderci conto del fatto che li stiamo analizzando.

Come?
Usate una storia, o una delle storie che trovate nel video, e organizzate una gara a ostacoli per gli alunni più piccoli, basata sul tema della storia o sugli OSS.

Esempio:
Usate la storia "LACES 1 Denzadragli" come ispirazione per inventare un gioco in cui gli alunni più piccoli devono aiutarsi a vicenda per sviluppare e provare delle tattiche per provare a rubare delle scaglie a un altro gruppetto di compagni che si trova nel mezzo della sala. Successivamente discutete del pro e del contro delle diverse tattiche, lavorando individualmente o in gruppo.

Ispirandovi alla storia "Punch", create un'attività in cui gli studenti più grandi o coppie provano a rispondere a diverse domande relative a specifiche situazioni che accadono nella vita di tutti i giorni a scuola. Uno studente risponde, poi l'altro ri-spiega al primo cosa ha capito e come ha interpretato la risposta. Successivamente si scambiano i ruoli. In questo modo possono condividere il proprio punto di vista su una situazione e sperimentare le reazioni e le risposte degli altri.





SVOLGIMENTO DEL GIOCO

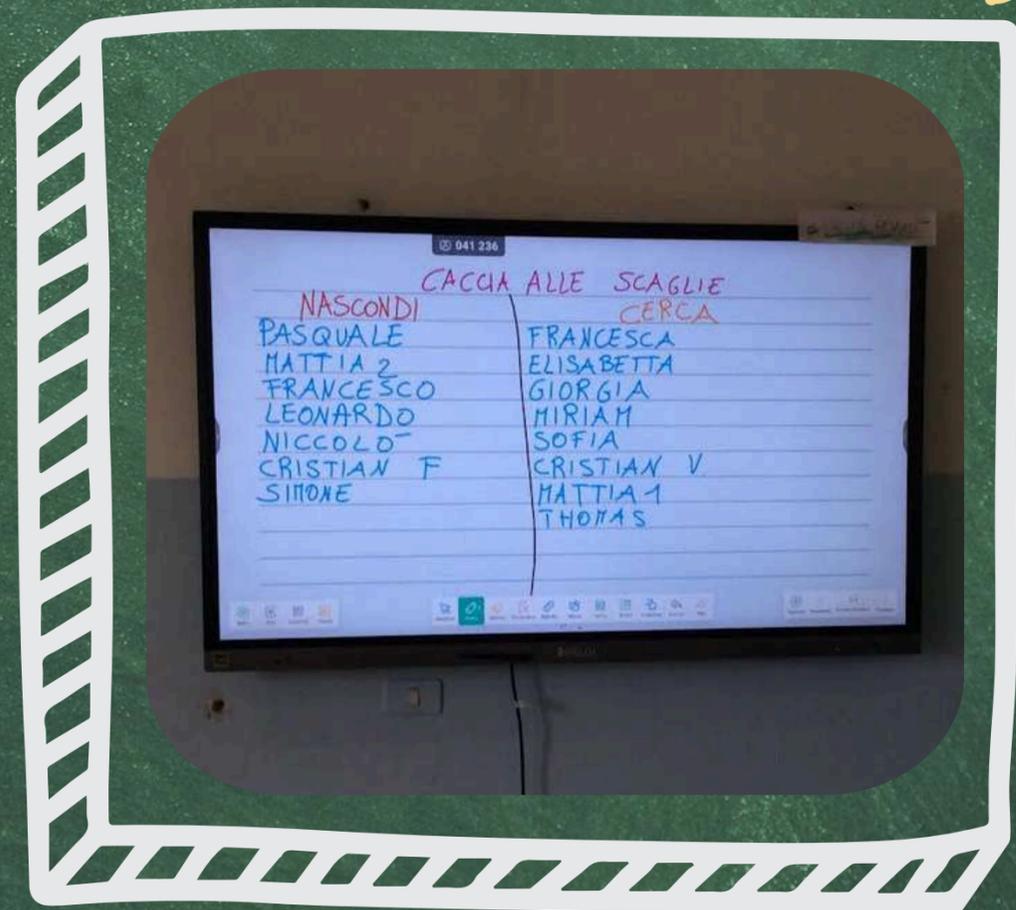
La classe viene suddivisa in due squadre:



NASCONDI



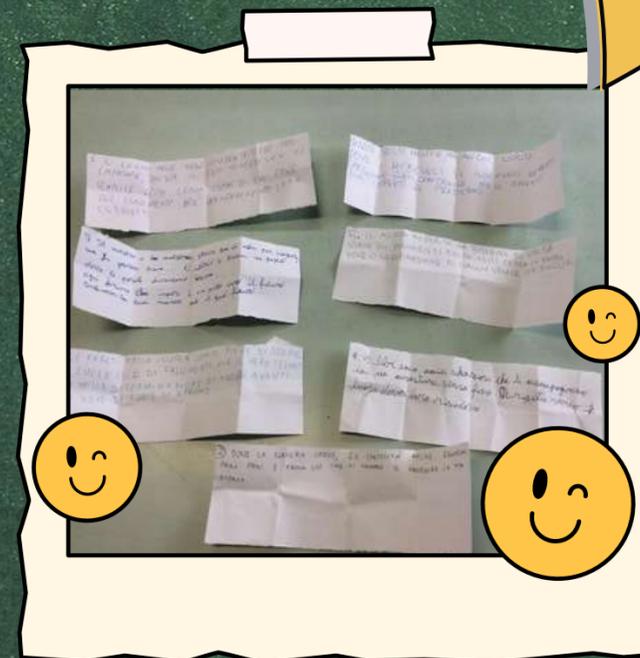
CERCA



SQUADRA NASCONDI



Le scaglie vengono
realizzate dagli alunni
su cartoncino



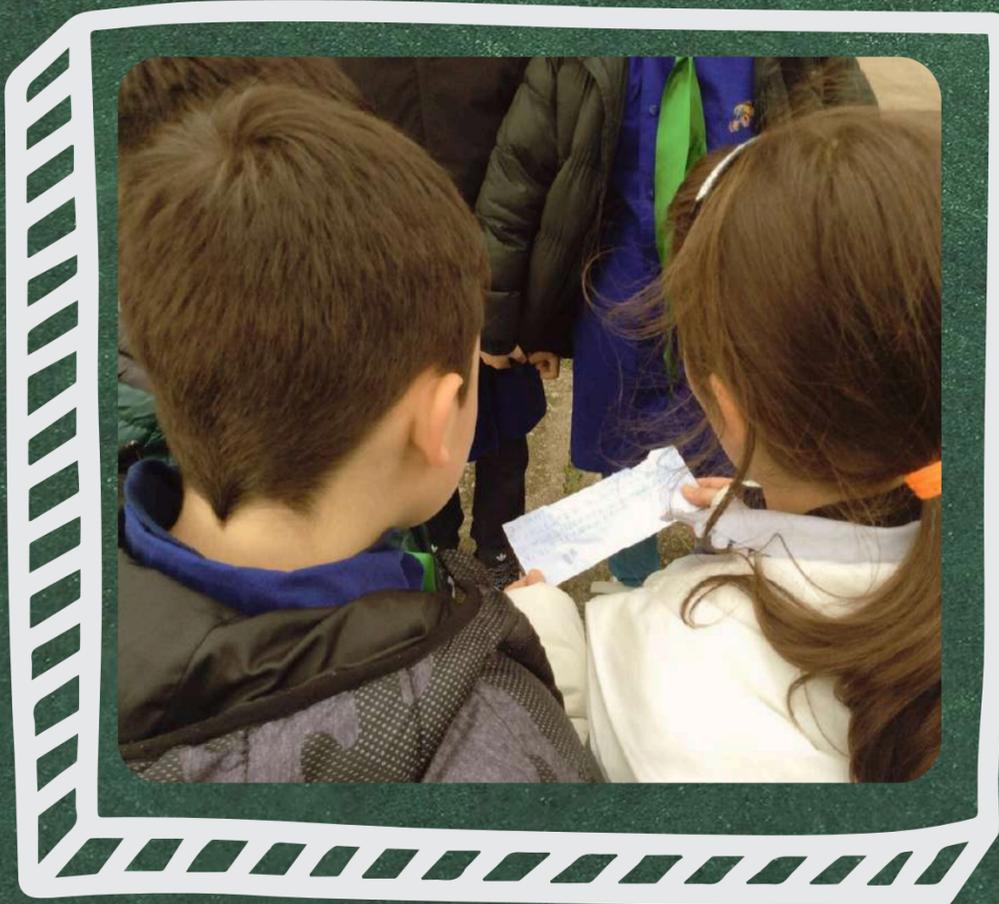
La caccia si svolge nei
vari ambienti
scolastici



I bambini creano indizi
per indicare dove sono
nascoste le scaglie



✦ SQUADRA CERCA ✦

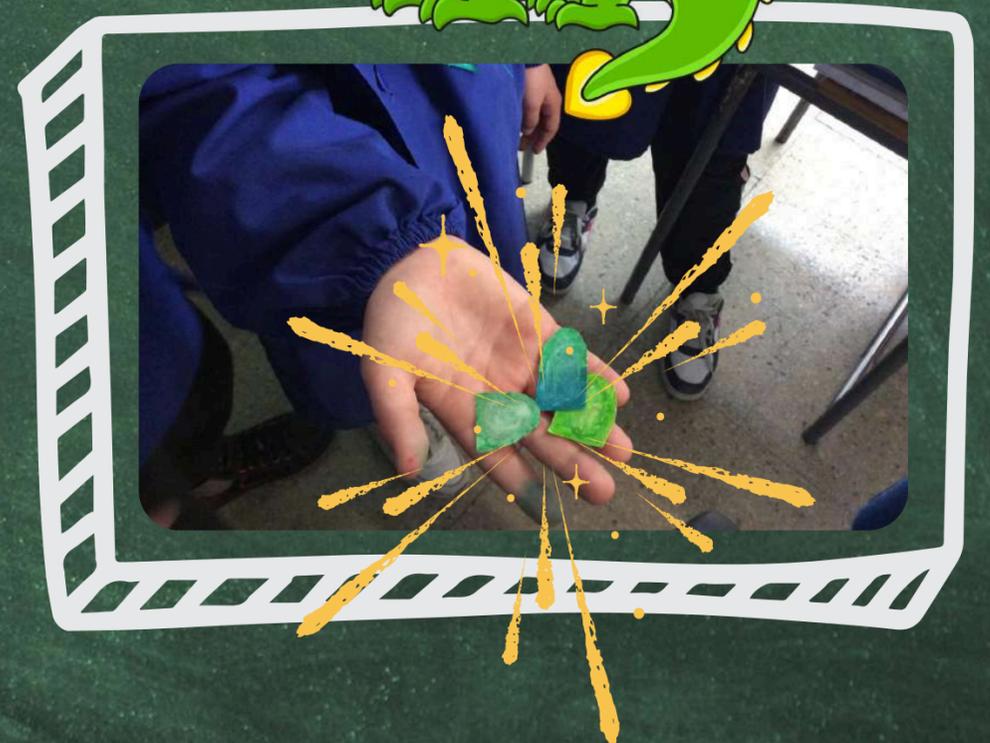
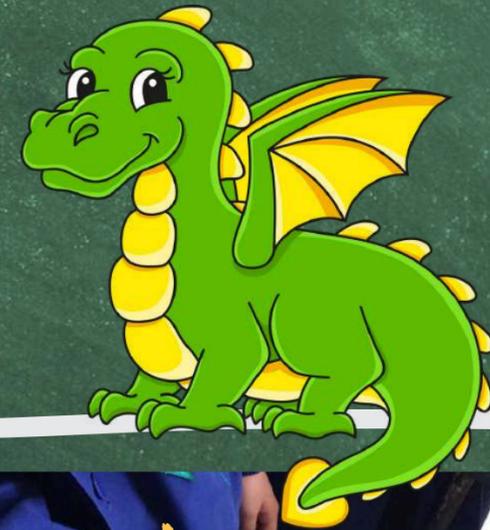
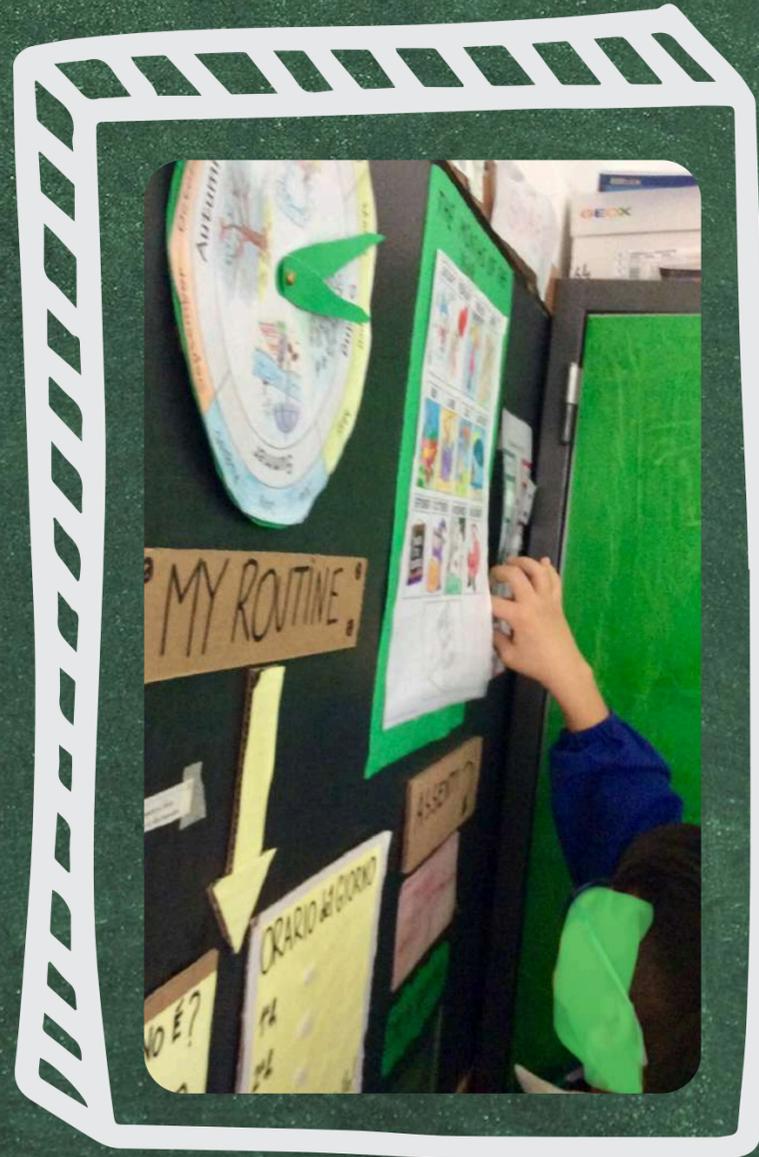


**I bambini collaborano
per decifrare gli
indizi e avanzare
nella caccia**

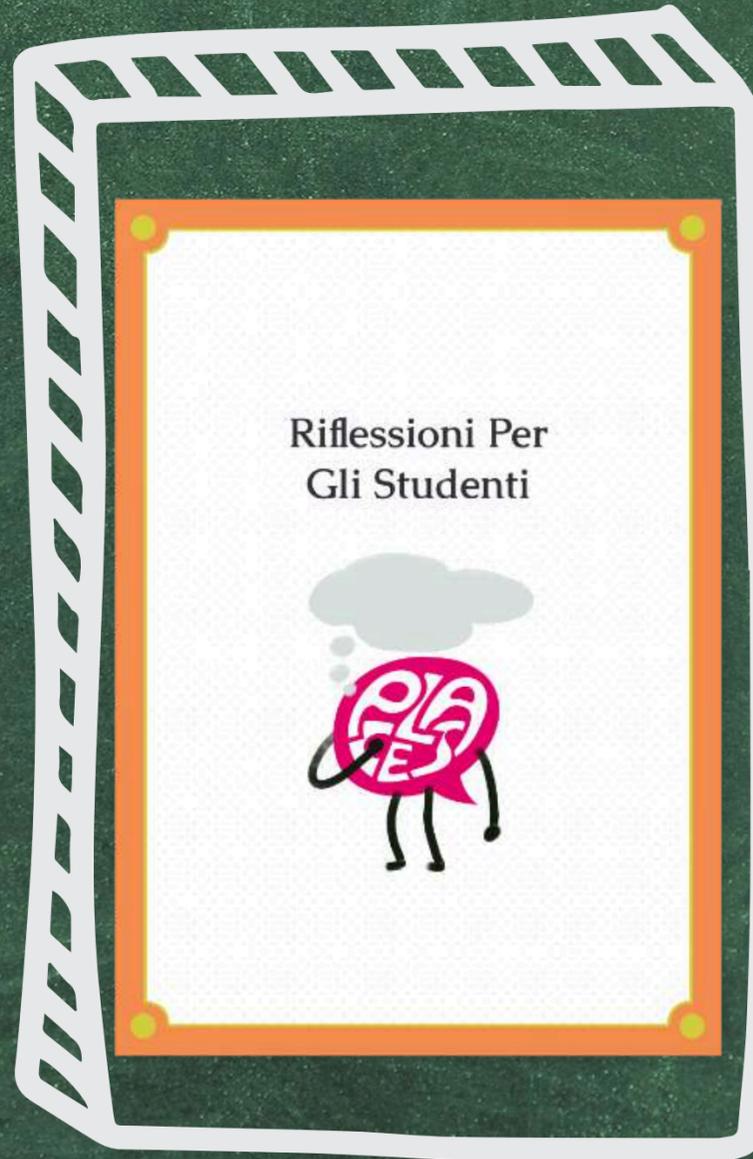
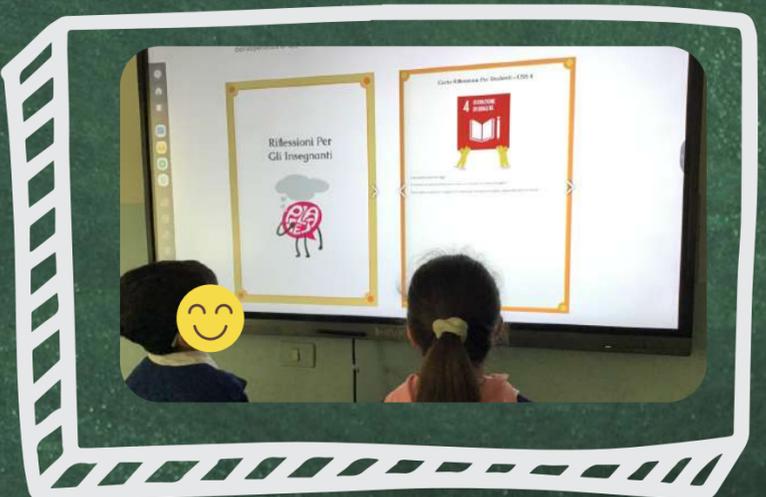
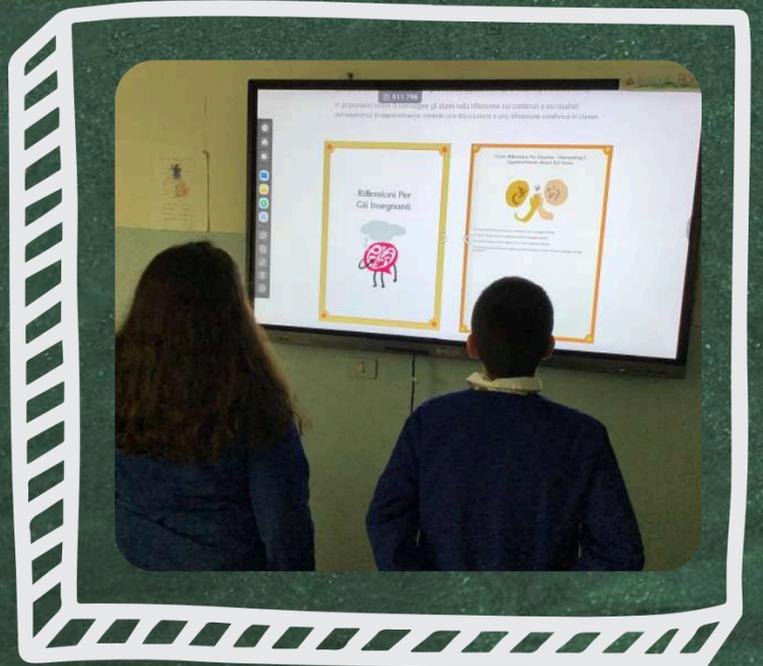
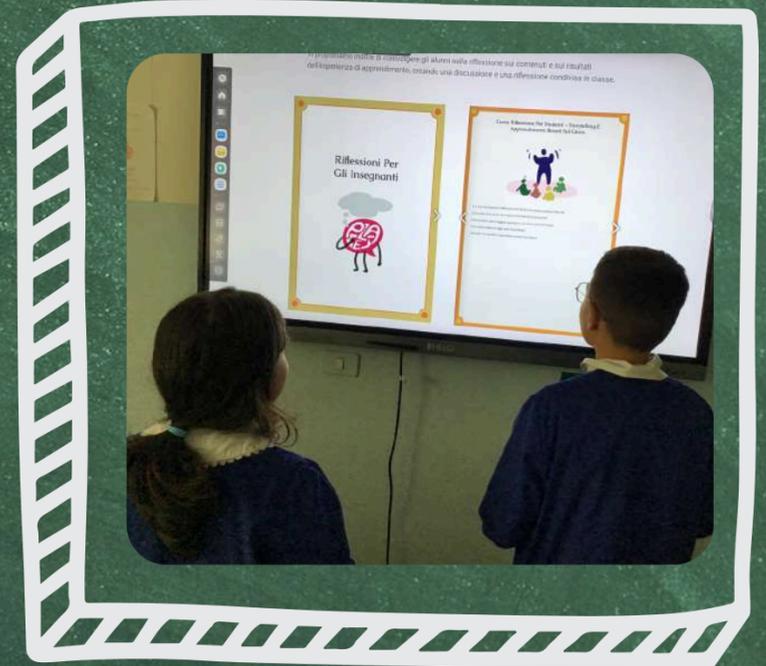
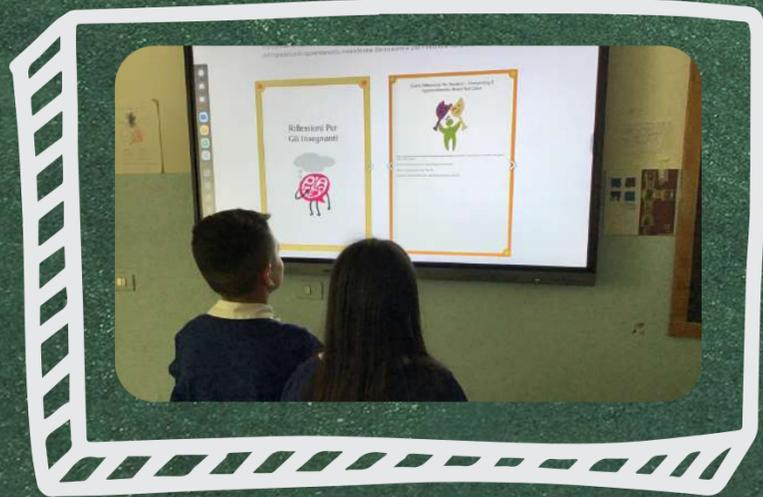




LE SCAGLIE SONO STATE TROVATE!



DIAMO RISPOSTE ALLE DOMANDE





GLI OSS

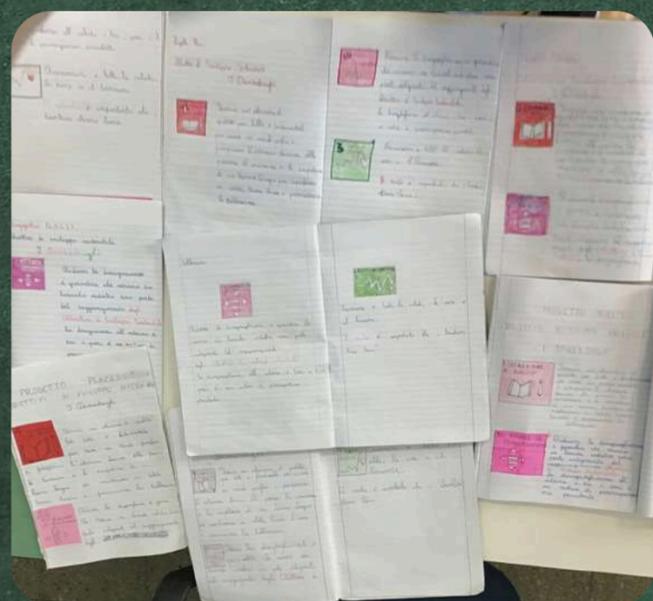
AGENDA 2030

AGENDA 2030

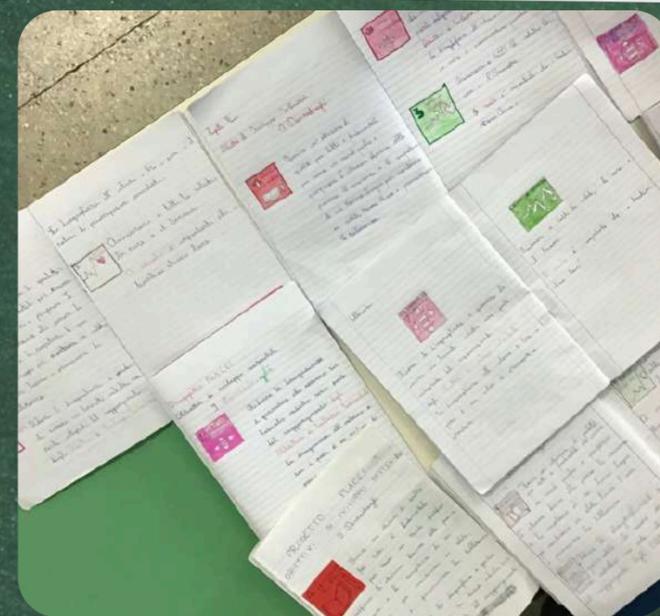
4 ISTRUZIONE
DI QUALITÀ



10 RIDURRE LE
DISUGUAGLIANZE



3 SALUTE E
BENESSERE





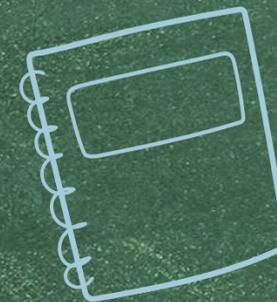
I bisogni di partenza dei bambini

- **Affetto e sicurezza**
- **Autonomia**
- **Socializzazione e amicizie**
- **Stimoli cognitivi**
- **Regole**



Lo storytelling e il gioco

Attraverso lo storytelling e il gioco gli alunni hanno interiorizzato regole e routine attraverso tappe narrative, esercitando al contempo curiosità e pensiero critico mentre prendevano decisioni in autonomia. Il coinvolgimento in attività collaborative ha favorito la condivisione e il senso di responsabilità, generando un clima di sicurezza affettiva e senso di appartenenza. Il continuo riscontro positivo lungo il percorso ha rinforzato l'autostima, mentre l'espressione delle emozioni e la cooperazione nella risoluzione di prove comuni hanno permesso di sviluppare competenze nella gestione dei conflitti. In tal modo, l'attività ha sostenuto la crescita cognitiva ed emotiva dei partecipanti.



CONCLUSIONI

L'esperienza vissuta è stata estremamente positiva. Lo storytelling si è rivelato uno strumento efficace e coinvolgente, la storia ha catturato l'attenzione e ha coinvolto emotivamente i bambini. L'ascolto ha permesso di interiorizzare informazioni in modo naturale, non solo rendendo i contenuti più accessibili e meno nozionistici, ma essendo organizzati in sequenze logiche, hanno favorito un ricordo a lungo termine. Inoltre l'uso del gioco, non con la sola finalità del divertimento, ma come vero e proprio strumento di apprendimento, ha reso l'attività più accattivante e significativa.





CONCLUSIONI



I bambini hanno partecipato con entusiasmo, assumendo un ruolo attivo e da protagonisti, elemento fondamentale per stimolare la motivazione, la curiosità e il desiderio di imparare. Attraverso il gioco si sono sviluppate competenze relazionali, collaborazione tra pari, capacità cognitive e strategie di problem solving. Ha promosso l'inclusione, coinvolgendo attivamente anche i bambini con bisogni educativi speciali, i quali hanno partecipato in modo entusiasmante e propositivo. Questo dimostra che un ambiente di apprendimento accogliente e ben organizzato favorisce la crescita e il successo di tutti.



INSEGNANTE FRANCESCA VITELLI



**GRAZIE A TUTTI PER
L'ATTENZIONE**

**UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE
AL DIRIGENTE SCOLASTICO,
AI SUOI COLLABORATORI E ALLE
DOTTORESSE C. MERONI E M. BRANDA**