



Safer internet day 2026

Scheda didattica

Indovina le storie!

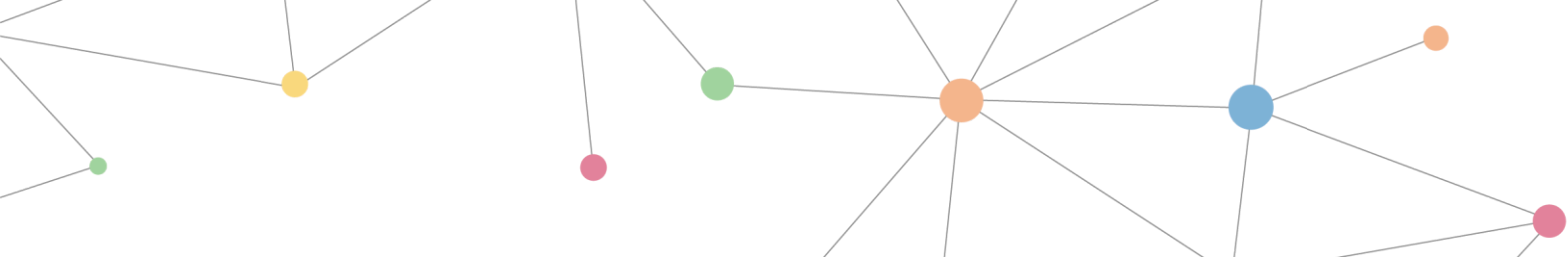
Immagini, indizi e storie da scoprire insieme...per andare oltre quello che sembra

Mariarosa Lommi

Quando guardiamo un'immagine, un video o una scena, il nostro cervello prova subito a "completare la storia": ci facciamo un'idea di chi è quella persona, di cosa sta succedendo, di che tipo di luogo stiamo osservando. Questo succede in modo naturale, sia ai bambini sia agli adulti.

Anche quando guardiamo contenuti online (come foto, video o canali che raccontano famiglie, giochi e momenti di vita) costruiamo delle immagini mentali e delle ipotesi: immaginiamo com'è quella famiglia, che tipo di persona è qualcuno, cosa fa davvero nella sua vita quotidiana. A volte queste idee possono essere vicine alla realtà, altre volte possono essere solo una parte della storia, o persino essere sbagliate.

Questa attività nasce per aiutare i bambini, insieme agli adulti, a scoprire in modo semplice che da ciò che vediamo nascono delle idee, ma che queste idee possono essere verificate, ripensate e arricchite. È un primo passo per sviluppare uno sguardo più consapevole, capace di fare domande, cercare indizi e ricordare che dietro ogni immagine può esserci una storia più grande.



Come si gioca

1. Scegliete una carta

Mettete una carta al centro del tavolo e osservatela insieme.

2. Cosa sembra?

Iniziate a esplorare i contenuti della raffigurazione, stimolando l'osservazione, eventualmente, con alcune domande. Potreste chiedere:

- Chi ti sembra che sia?
- Cosa pensi che stia succedendo?
- Dove potrebbe essere?

Lasciate spazio alle ipotesi, senza dire subito se sono giuste o sbagliate.

3. Cerchiamo gli indizi

Invitate il bambino a guardare meglio l'immagine:

- C'è qualcosa che ti fa pensare che potrebbe essere diverso?
- Noti qualche piccolo dettaglio?

4. Scopriamo cosa è davvero

Girate la carta-soluzione corrispondente e leggete insieme il "vero racconto".

5. Confrontiamo le idee

Chiedete:

- La tua idea era uguale o diversa?
- Cosa ti ha fatto cambiare idea?

Giocando con queste carte, i bambini scoprono che quando guardiamo un'immagine la nostra mente prova subito a costruire una storia: immaginiamo chi è quella persona, cosa sta succedendo e che tipo di situazione stiamo osservando. A volte queste idee possono essere vicine alla realtà, altre volte raccontano solo una parte di ciò che sta accadendo.

Il gioco aiuta a capire che fermarsi alla prima impressione non basta sempre. Osservare meglio i contenuti che vediamo online, cercare piccoli indizi e farsi delle domande permette di ampliare lo sguardo e di avvicinarsi di più a ciò che non si vede subito. In questo modo, i bambini iniziano ad allenarsi a ricordare che dietro ogni immagine può esserci una storia più grande, che vale la pena esplorare.

Avete indovinato tutte le storie e volete giocare ancora?

Il gioco può continuare creando nuove carte. A coppie (un adulto e un bambino, oppure due), si disegna un personaggio, un luogo o una situazione che a prima vista racconta una cosa, ma che nasconde un dettaglio capace di cambiare la storia.

Quando le carte sono pronte, si gioca di nuovo: una coppia mostra la propria carta e l'altra prova a indovinare la storia, cercando gli indizi e facendo domande.



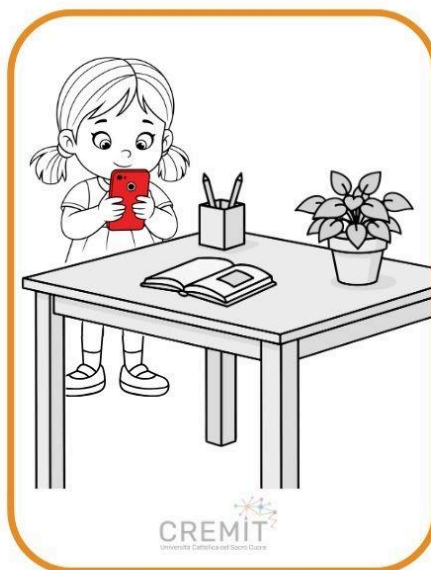
Il bambino con la valigia

Sembra: un bambino pronto a partire per un viaggio



Indizio: dalla valigia cade un libro

È davvero: porta dei libri in biblioteca



La bambina con il telefono in mano

Sembra: distratta da qualcosa che sta guardando sul cellulare



Indizio: ha un quaderno accanto a sè

È davvero: sta cercando informazioni per studiare



Il bambino con lo zainetto

Sembra: un bambino che va a scuola



Indizio: dallo zaino cade una palla

È davvero: un bambino che va a giocare al parco



PANT
PANT



CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore



CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore



CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore

Il bambino che corre

Sembra: un ragazzo che sta scappando



Indizio: ha in mano un regalo

È davvero: un ragazzo in ritardo per una festa

CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore

Il pirata con la benda

Sembra: un pirata cattivo



Indizio: due maschere appese

È davvero: le maschere teatrali indicano che è un attore

CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore

La bambina con i piatti

Sembra: una bambina che apparecchia la tavola



Indizio: si vedono dei bastoncini

È davvero: un'artista del circo

CREMIT
Università Cattolica del Sacro Cuore