

Percorso Didattico Multimodale

Rielaborazione narrativa, espressività e gioco strategico attorno a "La gabbianella e il gatto"

Attività 1 – Lettura condivisa e rielaborazione narrativa

Fase 1

La prima attività ha avuto l'obiettivo di favorire la comprensione progressiva del testo e la costruzione condivisa di significati. A partire dall'osservazione della copertina e da alcune domande stimolo, gli alunni hanno letto e rielaborato i capitoli in piccoli gruppi, producendo riassunti e disegni. I materiali sono stati successivamente condivisi e raccolti in **Book Creator**.

Focus Osservativo: Comprensione del testo, partecipazione attiva, collaborazione in gruppo e capacità di rielaborazione narrativa.

Attività 2 – Valigia magica e origami simbolici

Fase 2

La seconda esperienza ha utilizzato una valigia magica e un videomessaggio per introdurre una missione narrativa: ricostruire, attraverso gli origami, la gabbianella e il gatto.

Gli alunni, organizzati in coppie, hanno realizzato gli origami seguendo un tutorial e li hanno poi collegati simbolicamente con un *filo rosso dell'amicizia*. L'attività ha favorito la collaborazione e la riflessione sull'aiuto reciproco.

Focus Osservativo: Collaborazione tra pari, partecipazione emotiva, manualità creativa e valore della solidarietà.

Attività 3 – Fumetti digitali con Canva

Fase 3

La terza attività ha proposto la rielaborazione della storia attraverso il linguaggio del fumetto. Dopo una breve introduzione a vignette, balloon e sequenze narrative, gli alunni hanno lavorato in coppia utilizzando la piattaforma **Canva**.

Il fumetto ha permesso di selezionare gli eventi principali e tradurli attraverso immagini, parole, colori ed espressioni sintetiche.

Focus Osservativo: Competenze narrative e sintesi, creatività visiva, lavoro collaborativo e alfabetizzazione digitale.

Attività 4 – Paesaggi sonori

Fase 4

La quarta esperienza ha utilizzato il linguaggio sonoro per favorire la comprensione narrativa e l'espressione emotiva. Gli alunni hanno scelto alcune scene della storia e le hanno reinterpretate attraverso strumenti ritmici, suoni ambientali e registrazioni audio.

Focus Osservativo & Riflessione: Riflessione collettiva sulla relazione tra suono, emozione e significato narrativo; valutazione di partecipazione e creatività sonora.

Attività 5 – Cluedo della Gabbianella

Fase di Verifica Giocata

Un'esperienza ludico-deduttiva per il consolidamento della comprensione del testo e lo sviluppo del pensiero logico.

OBIETTIVI DIDATTICI E LUDICI

Obiettivo Ludico: Risolvere il mistero trovando la combinazione corretta tra luogo, traccia e colpevole.

Obiettivo Didattico: Comprendere e rielaborare i contenuti narrativi, utilizzare indizi testuali, sviluppare capacità logiche, collaborative e decisionali.

COLLEGAMENTO AL TESTO

Per formulare ipotesi corrette gli alunni hanno fatto riferimento ai personaggi, luoghi, relazioni ed eventi della storia, collegando le carte-indizio alle informazioni emerse durante la lettura condivisa.

FASE STIMOLO E MATERIALI DI GIOCO

Introduzione tramite videomessaggio di Zorba, che chiedeva aiuto per ritrovare la gabbianella. Presentazione del cartellone, carte e griglie investigative.

Materiali: Cartellone artigianale, dado A4, pedine in cartoncino, carte indizio (luogo, traccia, colpevole), griglie d'indagine e busta della soluzione.

REGOLE DEL GIOCO E COMPONENTI

1. Organizzazione in 4 squadre: **Verde, Viola, Azzurro, Arancione**. Si gioca a turni in senso orario (inizia chi fa il numero più alto col dado).
2. Ogni squadra riceve tre tipi di carte:
 - **Carte Luogo:** Il mercato del porto, il carico della nave, la cabina del capitano, la locanda sul mare.
 - **Carte Traccia:** Piuma, gomito, pesce, grano.
 - **Carte Colpevole:** Topi, la protagonista, gli amici di Zorba, Bubulina.
3. Entrando in un luogo, la squadra esprime un sospetto accoppiando una carta *traccia* e una *colpevole*. La prima squadra che individua la combinazione esatta vince e salva la gabbianella.

LEGENDA CASELLE SPECIALI:



Rosso (Stop): Perdi un turno



Arancione: Rilancia il dado



Giallo: Vai in Cabina Capitano



Azzurro: Vai in Carico Nave



Marrone: Vai in Locanda sul mare



Verde: Vai al Mercato del porto

FASE OPERATORIA

Lavoro a coppie, formulazione di ipotesi, confronto indizi ed eliminazione dei sospetti errati. Il gioco attiva memoria narrativa, deduzione e negoziazione.

FASE RIFLESSIVA (DEBRIEFING)

Confronto finale sulle strategie adottate. Le meccaniche di gioco (dado, carte, discussione) sono state associate al rispetto dei turni, al recupero dati e al pensiero logico.

Sintesi del Percorso: Nel complesso, le cinque attività hanno consentito di trasformare la lettura in un'esperienza progressivamente più attiva, multimodale e partecipata, nella quale il gioco ha assunto una funzione di mediazione fondamentale tra apprendimento, creatività e dimensione relazionale.