

UNA FIABA PER L'INCLUSIONE

Relatore: Andrea Farnese



MOTOR FAIRY-TALE: UNA NUOVA FRONTIERA DIDATTICA

Il laboratorio rappresenta la modalità privilegiata per realizzare esperienze ***interdisciplinari*** e ***trasversali*** poiché, grazie alle sue peculiarità, favorisce questa modalità progettuale/didattica e apre numerose opportunità verso la conoscenza.



Proposte per costruire una lezione didattica attraverso l'attività di gioco-fiaba

- *fiaba della tradizione*
- *cartone animato*
- *film animato*
- *costruzione di una favola-racconto originale*



TAPPE DEL PERCORSO DI STRUTTURAZIONE DEL GIOCO-FIABA

1) SELEZIONE DEGLI OBIETTIVI GENERALI, SPECIFICI E TRASVERSALI

2) SELEZIONE DEL CONTESTO DI AMBIENTAZIONE DELLA FIABA E SCELTA DEI PERSONAGGI CHIAVE

3) STRUTTURAZIONE DEI CONTENUTI E SVILUPPO DELLA TRAMA

4) CONCLUSIONE DELLA FIABA E SELEZIONE DEL MESSAGGIO EDUCATIVO DA TRASMETTERE AI BAMBINI

5) INDIVIDUAZIONE DELLE ATTIVITA' MOTORIE DA INSERIRE, CON ADATTAMENTI SPECIFICI IN BASE ALL'ETA' E ALLE COMPETENZE MOTORIE DEGLI ALUNNI

6) VARIANTI E ADATTAMENTI PER LA DISABILITA'

UN PASSAGGIO FONDAMENTALE: LA SELEZIONE DEGLI OBIETTIVI

EDUCATIVI / VALORIALI → in tal senso la strutturazione della parte motoria resta secondaria rispetto alla veicolazione di un valore o di un incipit educativo.

MOTORI → in questo caso il movimento diviene il pilastro fondante della fiaba, quindi l'insegnante darà priorità al raggiungimento degli obiettivi motori curricolari prefissati.

DIDATTICO / SCIENTIFICI → il gioco fiaba può avere anche valenza di rafforzare alcuni apprendimenti effettuati durante le lezioni in classe, avvalorando lo scambio collaborativo tra insegnante e consulente.

TRASVERSALI → esempio della fiaba “i musicanti di Brema” dove l'interazione tra insegnante, esperto di educazione musicale, insegnante di educazione artistica e consulente motoria hanno trasformato la fiaba in una giornata di musica, disegno e movimento.

UN LABORATORIO INCLUSIVO PER ECCELLENZA

Strumento utile per comprendere il rispetto delle regole e il valore della gestione del tempo.

Opportunità per riproporre le medesime attività e giochi senza creare noia perché gli stessi vengono riproposti a seconda del personaggio da interpretare e, utilizzati per verificare il livello di apprendimento degli alunni.

Gli alunni con disturbi, goffi o con disabilità possono qui trovare l'opportunità di diventare qualcuno o qualcosa che potrebbe non avere le stesse difficoltà del mondo reale: spesso i bambini nel gioco simbolico immaginano di trasformarsi in supereroi, personaggi o animali dotati di particolari poteri o capacità fuori dal comune.



***Alla ricerca di
NEMO***

**GRAZIE PER LA VOSTRA ATTENZIONE,
PERCHE' E' ATTRAVERSO L'ATTENZIONE
CHE SI POSSONO SCAMBIARE
INFORMAZIONI E CONOSCENZE**

