



Giallo Scuola

Il Furto 3D e la Trappola del Corridoio

Un progetto innovativo che trasforma l'apprendimento del racconto giallo in un'esperienza immersiva di apprendimento situato. Gli alunni diventano protagonisti di un'indagine reale, con logica, analisi testuale e spirito critico.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI 4^a E 5^a



Il Progetto in Sintesi

Il progetto nasce per trasformare l'apprendimento della tipologia testuale del racconto giallo in un'esperienza immersiva. Attraverso la simulazione di una scena del crimine reale — il **furto della stampante 3D** e l'**aggressione alla DSGA** — gli alunni diventano protagonisti di un'indagine che richiede logica, analisi testuale e spirito critico.

Simulazione

Scena del crimine allestita nel corridoio scolastico con indizi fisici reali da analizzare.

Role Play

Docenti e personale ATA interpretano i sospettati, stimolando l'interazione comunicativa.

Produzione

Elaborazione di un racconto giallo individuale o di gruppo basato sull'esperienza vissuta.

Destinatari e Competenze Chiave

Il progetto è rivolto agli **alunni delle classi quarta e quinta della Scuola Primaria** e si articola attorno a quattro competenze chiave europee, sviluppate attraverso un'esperienza coinvolgente e multidisciplinare.



Competenza Alfabetica Funzionale

Padroneggiare le strutture del genere poliziesco: movente, indizio, alibi, sospettato.



Scienze, Tecnologia e Matematica

Utilizzare il metodo scientifico per analizzare prove fisiche e catalogare reperti.



Competenza Personale e Sociale

Collaborare in gruppo per risolvere problemi complessi attraverso il problem solving cooperativo.



Cittadinanza

Comprendere il valore della legalità e delle regole attraverso l'esperienza investigativa.

Obiettivi Specifici di Apprendimento

Italiano

- Riconoscere gli elementi del giallo: movente, indizio, alibi, sospettato
- Produrre un testo narrativo coerente basato sull'esperienza vissuta

Tecnologia

- Esplorare il funzionamento degli strumenti del laboratorio STEM
- Approfondire la conoscenza di stampante 3D e tritatore

Inglese

- Comprendere e utilizzare il lessico relativo alle descrizioni fisiche
- Praticare le azioni al passato con il Simple Past

Scienze

- Osservare, confrontare e catalogare reperti fisici
- Applicare il metodo scientifico all'analisi delle prove

Metodologie Didattiche

Il progetto adotta un approccio pedagogico attivo e coinvolgente, fondato su quattro metodologie complementari che trasformano lo spazio scolastico in un setting narrativo autentico.

1

Learning by Doing

Gli alunni apprendono attraverso l'azione diretta sulla scena del crimine.

2

Role Play

Docenti e personale ATA interpretano i sospettati, stimolando l'interazione comunicativa.

3

Cooperative Learning

Suddivisione della classe in squadre investigative per risolvere il caso.

4

Didattica Immersiva

Trasformazione dello spazio scolastico in setting narrativo coinvolgente.



Strumenti e Risorse

Il progetto utilizza materiali scenici concreti e strumenti digitali per creare un'esperienza autentica e documentabile, trasformando il corridoio scolastico e il laboratorio STEM in una vera scena del crimine.

Setting e Materiali Scenici

- **Setting:** Corridoio scolastico e Laboratorio STEM
- Nastro carta (sagoma della vittima)
- Nastro delimitatore scena del crimine
- Manico del tritatore e truciolo di plastica
- Tempera blu (simulazione prove)

Documentazione e Tecnologia

- Verbale della Polizia
- Schede di interrogatorio
- Registro firme dei sospettati
- App **CapCut** per il montaggio del video documentativo



Tempi e Fasi del Progetto

Il progetto si articola in **tre fasi distinte**, per un totale di circa 9–12 ore di lavoro, distribuite tra preparazione dei docenti, esperienza immersiva degli alunni ed elaborazione finale in classe.

Fase 1 — Docenti

2 ore nel pomeriggio precedente. Allestimento della scena del crimine e preparazione degli attori (docenti e personale ATA).

1

2

3

Fase 3 — Classe

4–6 ore di elaborazione: produzione del testo scritto individuale o di gruppo e montaggio del video documentativo con CapCut.

Fase 2 — Alunni

3–4 ore di esperienza immersiva diretta: rilievi sulla scena, analisi delle prove fisiche e interrogatori dei sospettati.

Esiti Attesi

Al termine del percorso, si prevedono risultati significativi sia sul piano delle competenze disciplinari sia su quello motivazionale e relazionale, con un impatto positivo sul clima di classe.



Produzione Scritta

Realizzazione di un racconto giallo individuale o di gruppo, con padronanza degli elementi chiave del genere: movente, indizio, alibi e sospettato.

Lessico Specifico

Maggiore padronanza del lessico specifico del racconto poliziesco, acquisito attraverso l'esperienza diretta e l'uso autentico della lingua.

Motivazione e Coinvolgimento

Aumento della motivazione degli alunni verso la scrittura, grazie alla connessione tra esperienza vissuta e produzione testuale.

Clima di Classe

Consolidamento del clima cooperativo attraverso il lavoro di squadra investigativa e la risoluzione condivisa del caso.

Verifica e Valutazione

La valutazione del progetto adotta un approccio articolato e multidimensionale, combinando osservazione in itinere, analisi del prodotto finale e riflessione metacognitiva degli alunni.



Valutazione Formativa

Osservazione sistematica della capacità di analisi e collaborazione durante l'indagine.
Monitoraggio continuo del processo investigativo in classe.



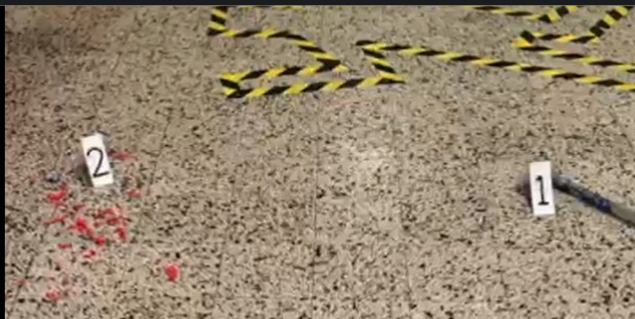
Valutazione Sommativa

Analisi degli elaborati scritti sul quaderno:
coerenza narrativa, uso della punteggiatura e presenza degli elementi chiave del giallo.



Autovalutazione

Riflessione guidata degli alunni su cosa hanno imparato e sulle difficoltà incontrate nella risoluzione del caso.



 Google Docs

giallo a scuola.mp4



Un'Esperienza che Trasforma l'Apprendimento

Attraverso la simulazione di una scena del crimine reale, gli alunni non studiano il giallo: **lo vivono**. Logica, analisi testuale e spirito critico diventano strumenti naturali di indagine.



3

Fasi del Progetto

Dalla preparazione alla produzione finale

4

Competenze Chiave

Sviluppate in modo integrato e trasversale

4

Discipline Coinvolte

Italiano, Tecnologia, Inglese e Scienze

12h

Durata Totale

Un percorso intensivo e coinvolgente

- ✓ Il progetto "**Giallo Scuola**" dimostra come la didattica immersiva possa trasformare ogni spazio scolastico in un laboratorio di apprendimento autentico e significativo.