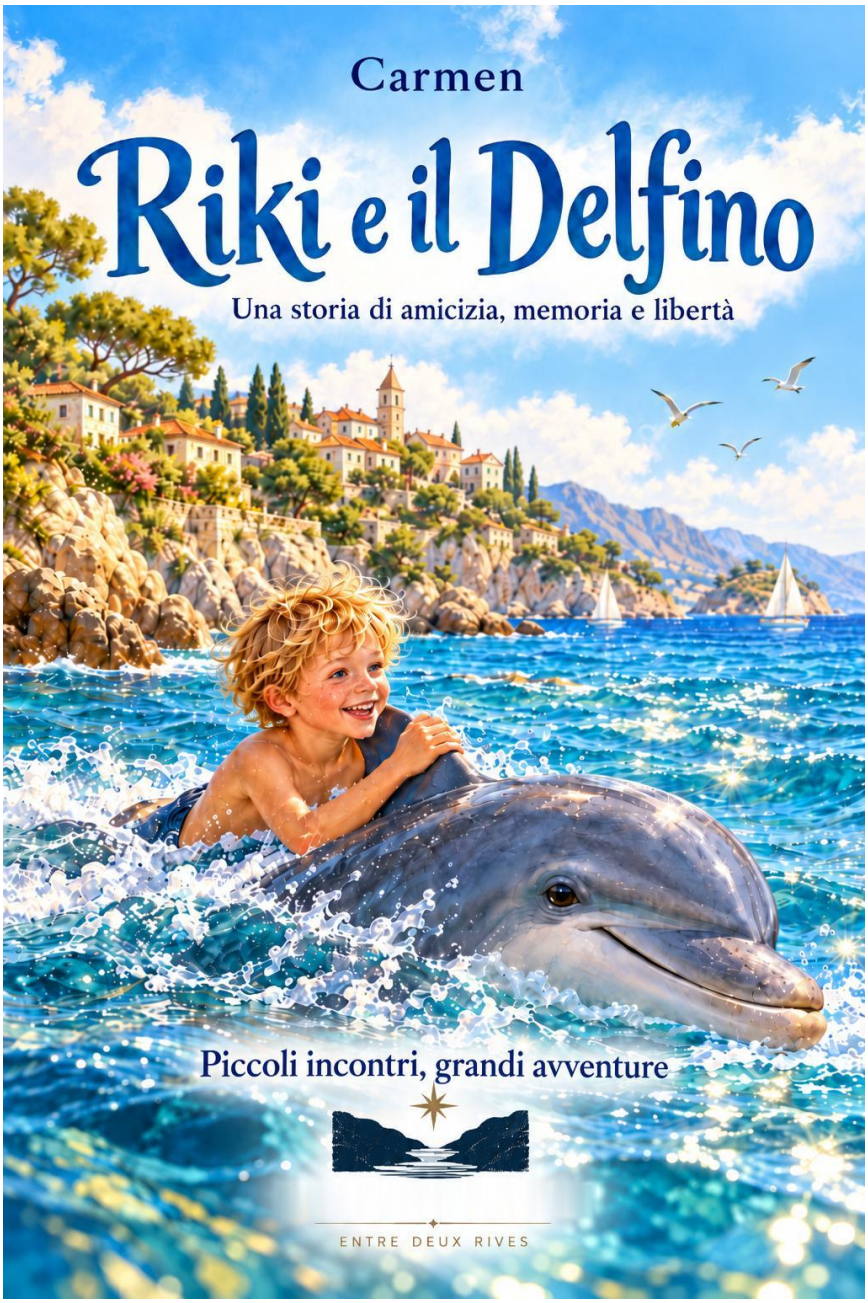
RIKI E IL DELFINO

DOSSIER PEDAGOGICO

Guida pratica per un percorso orale, sensibile e inclusivo



Racconto di Carmen

Dossier pedagogico elaborato con il contributo di Santino Malara

1. Il progetto

Destinatari

Bambini dai 4 ai 9 anni. Il quaderno può essere utilizzato anche da chi non padroneggia ancora la scrittura.

Principi

Ascoltare prima di leggere; rispondere con il gesto, lo sguardo, il disegno o la parola; non penalizzare mai chi non sa ancora leggere; valorizzare ogni forma di partecipazione.

Obiettivi

- Comprendere i personaggi e le principali sequenze del racconto.
- Riconoscere e nominare alcune emozioni.
- Comprendere e usare alcune parole importanti del racconto.
- Parlare di amicizia, aiuto, ricordo e inclusione.
- Partecipare secondo le proprie possibilità.

Materiale

Il racconto, il quaderno dell'alunno, matite colorate.

2. Prima di iniziare

Rituale iniziale

Mostrare la copertina senza leggere il titolo. Chiedere: «Che cosa vedi? Dove siamo? Chi potrebbe essere Riki?».

Accettare risposte indicate, mimate oppure espresse a parole.

Lettura ad alta voce

Leggere lentamente brevi parti del racconto. Con i più piccoli, dividere la storia in tre momenti: la solitudine, il pericolo e il ritorno tra gli amici. Fermarsi per osservare le immagini e raccogliere impressioni.

Attenzione

La caduta in mare può impressionare. Ricordare che si tratta di una storia e che Riki sarà aiutato. Non drammatizzare. Nella realtà, un bambino non deve mai avvicinarsi da solo a un bordo pericoloso.

3. Percorso in sei incontri

N°	Incontro	Svolgimento
1	**Entrare nella storia**	Osservare la copertina e l'immagine iniziale; riconoscere narratore e personaggi; esplorare gli animali del mare.
2	**Riki e i suoi ricordi**	Riprendere il nonno, il cappello e la solitudine; rispondere al vero o falso; riconoscere e mimare le emozioni.
3	**Il pericolo e l'aiuto**	Ascoltare la caduta e il salvataggio; rimettere le sei scene nell'ordine corretto.
4	**Le parole del racconto**	Associare le otto parole ai gesti; riconoscere chi parla; recitare una frase.
5	**Essere un amico**	Mimare le azioni; distinguere i gesti che aiutano; mettere in scena un invito a giocare.
6	**Capire il finale**	Scegliere il finale corretto; pronunciare la frase conclusiva; disegnare, raccontare e autovalutarsi.

Pittogrammi

- Osservo e comprendo
- Gioco con le parole
- Riconosco le emozioni e ne parlo
- Racconto e invento
- Esploro il mondo

4. Guida alle attività e soluzioni

Le attività sono presentate nello stesso ordine del quaderno. Leggere le consegne ad alta voce e accettare risposte indicate, mimate, disegnate o dettate. Le attività personali e creative non hanno una risposta unica.

La numerazione segue le 12 attività del quaderno aggiornato. «Disegna il tuo lieto fine» è una consegna dell'attività 11; «Tocca a te raccontare» è l'attività 12. Le maschere delle emozioni e il completamento delle frasi sono approfondimenti delle attività 5 e 7.

Il mio quaderno

Far scrivere o dettare nome e classe nella pagina «Le mie avventure con Riki». Nel «Mio quaderno», far indicare Riki, la mamma, i bambini e Pippo. Alla domanda «Che cosa sai dei delfini?», accogliere le conoscenze iniziali senza richiedere un testo scritto. Invitare a disegnare un delfino nello spazio previsto.

1. Chi racconta la storia?

Cerchiare UN DELFINO. Per il luogo in cui vive, indicare NEL MARE. Far indicare la risposta prima di chiedere una formulazione orale.

2. I personaggi

Cerchiare RIKI, IL DELFINO, LA MAMMA e IL NONNO.

La consegna è «Collega ogni personaggio all'elemento corrispondente». Collegamenti di riferimento: Riki → il ricordo; il delfino → la pinna; il nonno → il cappello. Il ricordo richiama il legame di Riki con il nonno. Accettare anche Riki → il cappello e il nonno → il ricordo, se il bambino motiva la scelta. Il disegno degli oggetti a cui è affezionato è personale; se lo desidera, può spiegare perché li ha scelti.

3. Piccoli esploratori

Leggere i nomi degli animali nell'illustrazione. Da cerchiare in blu, perché sono pesci: squalo, pesce spada, tonno, pesce luna. Da cerchiare in verde, perché sono mammiferi: narvalo, capodoglio, delfino, orca, balenottera azzurra, megattera.

I cetacei hanno la coda orizzontale e la muovono su e giù; i pesci hanno la coda verticale e la muovono lateralmente. Mimare i due movimenti con la mano. Il delfino è un mammifero e respira aria: non è un pesce.

4. Vero o falso?

Cerchiare VERO oppure FALSO in ogni riga.

1. Il nonno ha insegnato a Riki a nuotare. → VERO.
2. Il cappello cade in mare. → VERO.
3. Il delfino lascia Riki da solo in mare. → FALSO.
4. Il delfino gioca con il pallone e diverte tutti. → VERO.
5. Riki chiama il nonno mentre è in acqua. → VERO.
6. I bambini si divertono a guardare il delfino. → VERO.
7. Alla fine, la famiglia parte per la capitale. → FALSO.
8. I bambini hanno paura del delfino. → FALSO.

9. Riki incontra il delfino in un fiume. → FALSO.

Per le frasi false, far riformulare oralmente: il delfino aiuta e riporta Riki; la famiglia resta; i bambini si divertono; Riki incontra il delfino nel mare. Saper nuotare non elimina il pericolo della caduta.

La prima frase è VERA nel senso che il nonno gli insegnava a nuotare. Il racconto non precisa se avesse concluso l'apprendimento: accettare osservazioni su questa sfumatura. Riformulare: «Il nonno insegnava a Riki a nuotare».

La domanda «E tu, come ti sentiresti se incontrassi un delfino? Che cosa vorresti fare insieme a lui?» ammette risposte personali, raccontate o disegnate. Non assegnare un voto all'emozione espressa.

5. Le emozioni di Riki

Collegamenti dei momenti:

Prima, Riki è solo → TRISTE;

nel mare, Riki ha paura → SPAVENTATO;

alla fine, Riki resta con i suoi amici → FELICE.

Accogliere anche le parole «solo», «preoccupato» e «sollevato» durante la discussione.

Le sei faccine, da sinistra a destra, corrispondono a: felicità (sorriso); affetto (viso con cuori); tristezza (viso triste); paura (viso spaventato); rabbia (viso arrabbiato); contentezza (grande sorriso). Felicità e contentezza sono vicine: accettare un eventuale scambio se il bambino lo motiva. I nomi sono disposti sopra e sotto la fila delle faccine: la loro posizione non indica già la risposta. Il bambino deve collegare ogni nome all'espressione scelta.

Le domande su ciò che rende felici o tristi sono personali. Non obbligare il bambino a raccontare esperienze intime.

Maschere del teatro: osservare il piccolo esploratore rappresentato una volta felice e una volta triste. Completare gli occhi e la bocca nelle due sagome, una per la gioia e una per la tristezza; osservare anche le sopracciglia. Le sagome sono lo spazio in cui disegnare: non occorre un riquadro aggiuntivo. Non è richiesta la copia esatta del modello. Nel mimo, i compagni nominano l'emozione rappresentata; accettare interpretazioni coerenti.

6. Metti la storia in ordine

Scrivi un numero oppure indica le immagini nell'ordine giusto.

N° ____
Riki ritrova i suoi amici.



N° ____
Il vento porta via il cappello.



N° ____
Tutti accorrono e lo abbracciano.



N° ____
Il delfino riporta Riki.



N° ____
Il delfino gioca con il pallone.



N° ____
Riki è in pericolo nel mare.



Ordine di riferimento seguendo le didascalie: 1 il vento porta via il cappello; 2 Riki è in pericolo nel mare; 3 il delfino riporta Riki; 4 Riki ritrova i suoi amici; 5 tutti accorrono e lo abbracciano; 6 il delfino gioca con il pallone.

Numeri di riferimento nelle caselle, leggendo la griglia per righe da sinistra a destra: prima riga 4 e 1; seconda riga 5 e 3; terza riga 6 e 2. Chi non scrive indica le scene nell'ordine giusto; si possono preparare sei carte da disporre insieme. L'illustrazione del pericolo mostra già il delfino vicino a Riki: distinguere questo momento dal ritorno verso la riva.

Attenzione alle immagini: «Riki ritrova i suoi amici» e «Tutti accorrono e lo abbracciano» sono momenti molto vicini. Accettare un'inversione motivata dei due passaggi. Inoltre, l'immagine della prima casella mostra Riki con la mamma e i bambini sul sentiero: può essere letta come il ritorno a casa, successivo al gioco con il pallone. Chiarire se si sta ordinando in base alle didascalie o alle immagini. Se il bambino segue questa seconda lettura, discuterla con lui senza considerarla automaticamente un errore. Il delfino gioca con il pallone anche all'inizio: qui si considera il gioco successivo al salvataggio.

7. Le parole della storia

IL MARE → muovi la mano come un'onda.

IL DELFINO → unisci le mani e imita un tuffo.

IL CAPPELLO → tocca la testa.

UN AMICO → tendi la mano.

LA PAURA → porta le mani al petto.

RESTARE → tieni la mano ferma davanti a te.

VENTO → soffia dolcemente.

APPLAUDIRE → batti le mani.

Ripetere le otto parole insieme alla classe e accompagnarle con i gesti. Il collegamento avviene tra la parola a sinistra e il gesto a destra; lo spazio centrale serve a tracciare le linee. Non chiedere di memorizzare l'intero elenco in una volta.

Completa ogni frase con la parola giusta. Usa ogni parola una sola volta.

MARE – DELFINO – CAPPELLO – AMICI – PAURA – VENTO

1. Il _____ porta via il cappello del nonno.

2. Riki cerca di recuperare il _____.

3. Riki è in pericolo nel _____.

4. Riki ha _____.

5. Il _____ riporta Riki dai suoi amici.

6. Gli _____ accorrono e abbracciano Riki.

1. vento; 2. cappello; 3. mare; 4. paura; 5. delfino; 6. amici.

8. Chi parla?

«Nonno…» → Riki.

«Restiamo qui.» → Il padre.

«Bravo, Pippo!» → I bambini.

Ogni bambino sceglie una frase e la recita con il corpo e la voce. Nel racconto «Nonno…» è un richiamo di paura e bisogno di conforto; per «Restiamo qui.», una decisione rassicurante; per «Bravo, Pippo!», entusiasmo. Nessuna interpretazione teatrale unica è obbligatoria.

9. I gesti della storia

Leggere le sei espressioni e farle mimare: NUOTARE → muovere le braccia come nel nuoto; IL VENTO SOFFIA → soffiare dolcemente o ondeggiare le braccia; AVERE PAURA → portare le mani al petto; SALTARE → un piccolo salto, se possibile, oppure sollevare le mani; APPLAUDIRE → battere le mani; TENERSI PER MANO → rappresentare il gesto dei genitori di Riki, anche senza contatto fisico.

Nel secondo momento, dire una parola e osservare il gesto corrispondente. Adattare i movimenti alle possibilità di ciascuno. Il disegno del gesto preferito è libero: chiedere al bambino di indicare quale gesto rappresenta.

10. Essere un amico

Cerchiare Tendere la mano, Invitare a giocare e Ascoltare.

Per mostrare come invitare un compagno a giocare, accettare un gesto o una frase come «Vuoi giocare con noi?». Far provare l'invito a coppie senza imporre la parola o il contatto fisico. Valorizzare il rispetto della risposta dell'altro.

11. Il lieto fine

Cerchiare RIKI RESTA CON I SUOI AMICI. Non cerchiare RIKI PARTE PER LA CAPITALE.

Barrare NESSUNO APPLAUDE. Lasciare IL PADRE SORRIDE AL DELFINO, che è l'affermazione vera. Pronunciare insieme la frase conclusiva: «RIKI NON È PIÙ SOLO.»

Disegna il tuo lieto fine

Il disegno del lieto fine appartiene all'attività 11. È libero e invita a rappresentare Riki e il finale immaginato dal bambino. Non esiste un modello da copiare né una valutazione della qualità artistica.

Il bambino può indicare i personaggi, raccontare il disegno o dettare una breve frase.

12. Tocca a te raccontare

Invitare il bambino a osservare le immagini e a raccontare la storia di Riki con parole proprie. Se necessario, accompagnare il racconto con domande semplici: «Chi è Riki? Perché è solo? Che cosa succede al cappello? Chi lo aiuta? Come finisce la storia?».

La composizione di immagini dell'attività 12 aiuta a ricordare i momenti del racconto; il bambino può indicarle mentre parla.

Osservare se riconosce i protagonisti, ricostruisce i passaggi principali nell'ordine corretto e comprende il cambiamento di Riki, dalla solitudine alla gioia di stare con gli amici. Non è necessario ricordare tutte le scene né ripetere le parole esatte del testo.

Accettare un racconto breve, parole isolate, gesti o indicazioni delle immagini. Il bambino può anche dettare le proprie frasi all'insegnante. Offrire il tempo e gli aiuti necessari, senza interrompere continuamente per correggere la forma. Valorizzare la comprensione e la partecipazione: non esiste un'unica formulazione corretta.

La mia autovalutazione

Leggere le cinque conquiste: ho ascoltato la storia; ho riconosciuto i personaggi; ho capito le emozioni; ho imparato parole nuove; ho partecipato con il corpo o con la voce. Il bambino colora i cerchi che riconosce come propri, eventualmente con l'aiuto dell'insegnante. Non ci sono risposte giuste o sbagliate e non è necessario colorare tutti i cerchi.

Concludere valorizzando un progresso concreto di ogni bambino. Il disegno e l'autovalutazione non ricevono un voto.

Valutazione leggera

Non si valutano la lettura e la scrittura, ma la comprensione e la partecipazione.

Osservazione	Con aiuto	In corso	Acquisito
Riconosce i personaggi	○	○	○
Ordina tre o quattro momenti	○	○	○
Riconosce un’emozione	○	○	○
Comprende alcune parole del racconto	○	○	○
Partecipa con la parola, il gesto o il disegno	○	○	○

Parole chiave

PAROLA	GESTO O IMMAGINE
mare	muovere la mano come un’onda
delfino	unire le mani e imitare un tuffo
pinna	mostrare il dorso della mano
scoglio	stringere i pugni come una roccia
cappello	toccare la testa
vento	soffiare dolcemente
nonno	mostrare il cappello dei ricordi
mamma	incrociare le braccia in un abbraccio
padre	indicare la figura del padre
amico	tendere la mano
avere paura	portare le mani al petto
essere solo	restare con le braccia lungo i fianchi
aiutare	tendere entrambe le mani
restare	tenere la mano ferma davanti a sé
sorridere	indicare il sorriso
applaudire	battere le mani

Consiglio:

Introdurre quattro o cinque parole per incontro, accompagnandole con un gesto o un’immagine. Non chiedere di memorizzare l’intero elenco.

Attività facoltative

Il cerchio degli amici

Ogni bambino nomina o mostra un gesto che può aiutare un compagno.

Il cappello dei ricordi

Mettere un cappello al centro. Ognuno può ricordare una persona o un momento felice, senza essere obbligato a parlare.

Il delfino direttore d'orchestra

Un bambino mima il gesto di nuotare, saltare o applaudire; il gruppo lo ripete.

L'affresco della baia

Creare un'opera collettiva: ogni bambino aggiunge un elemento, per esempio il mare, la casa, lo scoglio, un bambino, il pallone o il delfino.

Conclusione

Si può comprendere con gli occhi, le mani, il corpo e la voce.

Tabella delle **capacità e competenze coinvolte negli esercizi**.

Attività	**Capacità coinvolte**	**Competenze esercitate**
Osservazione iniziale	Osservare, riconoscere figure, richiamare conoscenze	Descrivere un'immagine e condividere ciò che si conosce sui delfini
1. Chi racconta la storia	Ascoltare, comprendere, scegliere	Individuare il narratore e riconoscere l'ambiente della storia
2. I personaggi	Riconoscere, distinguere, associare	Identificare i personaggi, escludere gli intrusi e collegare personaggi ed elementi del racconto
3. Piccoli esploratori	Osservare, confrontare, classificare	Distinguere pesci e mammiferi marini attraverso semplici caratteristiche
4. Vero o falso	Ricordare, comprendere, verificare	Valutare se un'affermazione corrisponde al racconto
5. Le emozioni di Riki	Riconoscere espressioni, interpretare, esprimere emozioni	Collegare situazioni ed emozioni; comprendere come si sente un personaggio e raccontare il proprio vissuto
6. Metti la storia in ordine	Ricordare, ordinare, stabilire relazioni temporali	Ricostruire la successione degli eventi e comprendere il rapporto tra prima e dopo
7. Le parole della storia	Associare, memorizzare, imitare	Comprendere il lessico del racconto e collegare parole e gesti
8. Chi parla?	Ricordare, attribuire, interpretare	Associare le battute ai personaggi ed esprimere il loro significato con voce e corpo
9. I gesti della storia	Ascoltare, coordinare, mimare	Tradurre una consegna verbale in un gesto e comunicare attraverso il corpo
10. Essere un amico	Distinguere comportamenti, ascoltare, immedesimarsi	Riconoscere gesti di aiuto e inclusione e invitare un compagno a partecipare
11. Il lieto fine	Comprendere, scegliere, sintetizzare, immaginare e rappresentare	Individuare il finale, cogliere il messaggio di amicizia e rappresentare il lieto fine attraverso il disegno
12. Tocca a te raccontare	Ricordare, ordinare, rielaborare, esprimersi oralmente	Raccontare la storia con parole proprie, rispettando la successione degli eventi e usando il lessico appreso
Autovalutazione finale	Riflettere, riconoscere i propri progressi	Prendere consapevolezza di ciò che si è imparato e del proprio modo di partecipare

Le competenze possono essere espresse **con la parola, il gesto, lo sguardo o il disegno**, senza richiedere necessariamente la lettura e la scrittura autonome.