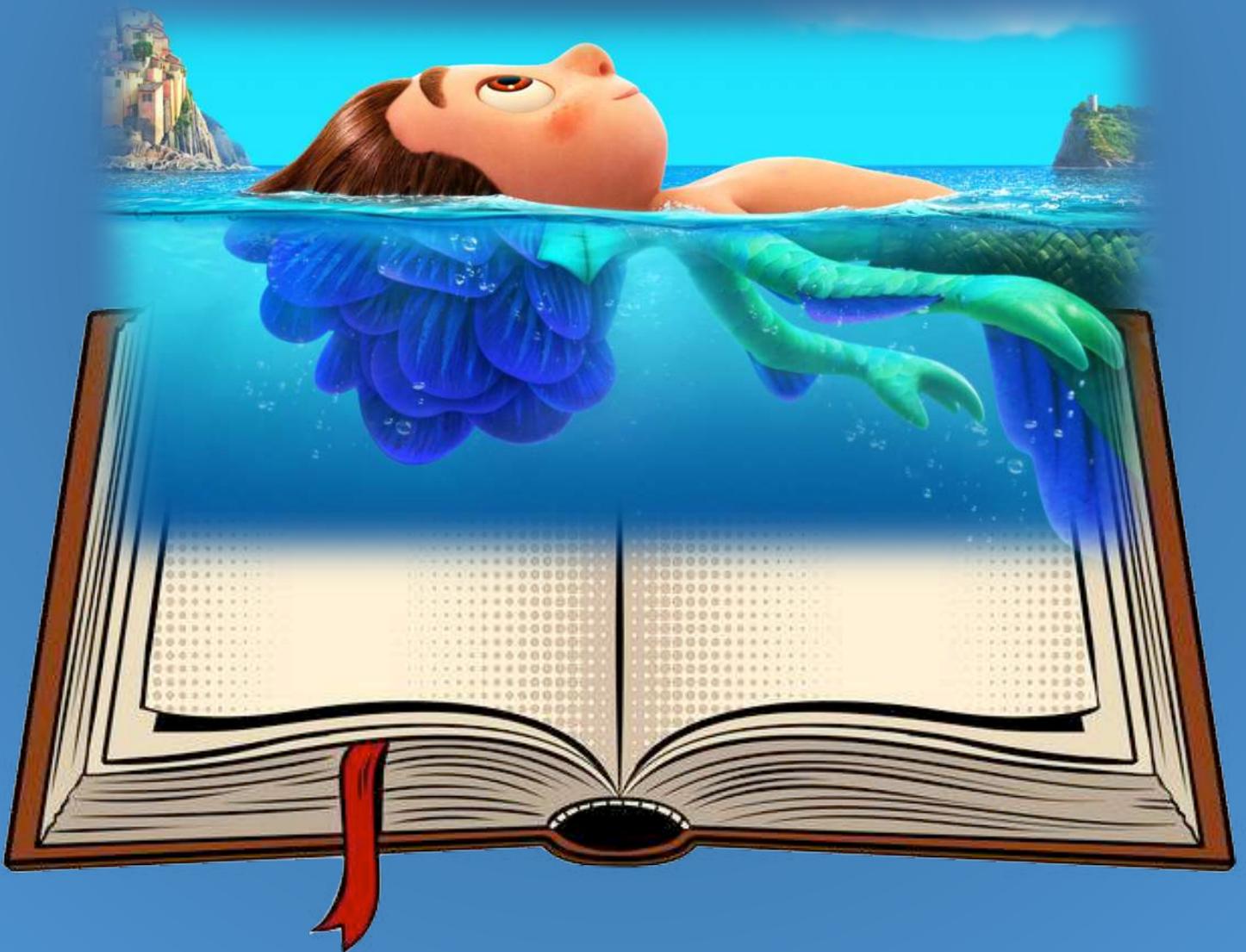


LUCA

Laboratorio classe 3

di Piera Civello



Presentazione

“LUCA” è un progetto interdisciplinare ispirato al film di animazione prodotto dalla Disney-Pixar. È un invito ad affrontare tematiche particolarmente attuali come l’amicizia, la diversità, l’accettazione, l’inclusione, il bullismo attraverso la visione del film e l’esecuzione di attività divertenti destinate a incuriosire, far riflettere, andare oltre al proprio punto di vista.

È nato dall’idea di fornire agli insegnanti un supporto meditato e calibrato, da utilizzare in funzione complementare al lavoro svolto in tutti gli ambiti disciplinari, per il consolidamento degli obiettivi, delle abilità e delle competenze previste dalle Indicazioni Nazionali.

Piacevole e di facile approccio, è in grado di coinvolgere gli alunni con diverse potenzialità e abilità.

Le schede semplici e accattivanti possono essere utilizzate proficuamente per recuperare e consolidare in modo divertente gli obiettivi e le competenze attese.

Il progetto prevede la realizzazione di un *libro fatto dai bambini* che, a lavoro finito, sarà opportunamente rilegato con la spirale.

Il successo è garantito, il loro e il vostro lavoro sarà apprezzato da tutti.

Temi trattati

Amicizia, diversità, accettazione, inclusione, bullismo.

N.B. Il progetto è stato provato e realizzato con gli alunni delle classi terze.

Il progetto contiene:

- la programmazione per l’insegnante
- la trama del racconto
- il materiale per la costruzione del libro

N.B. sul sito Didatticafacile, troverai un quiz multidisciplinare interattivo da proporre ai bambini, finalizzato all’acquisizione delle basilari competenze digitali.



OBIETTIVI DIDATTICI:

- Ascoltare, comprendere e raccontare un testo narrativo, seguendo un ordine temporale **(italiano)**
- Rispondere con coerenza a domande specifiche relative a un racconto visto-ascoltato **(italiano)**
- Comprendere un testo cogliendone l'argomento centrale. Individuare mediante semplici domande guida personaggi, azioni, luoghi e loro caratteristiche **(italiano)**
- Discriminare ambienti naturali e antropici **(scienze)**
- Giocare con le parole: scrivere autonomamente parole (cruiverba) **(italiano)**
- Conoscere e utilizzare i colori **(arte)**
- Colorare piccole superfici e rispettare i margini del disegno **(arte)**
- Realizzare prodotti con materiale vario: puzzle, segnalibro **(arte)**
- Ascoltare, cantare brani musicali, individuarne la giusta collocazione all'interno del film **(musica)**
- Realizzare un ritratto guidato
- Raccontare osservando un'immagine **(italiano)**
- Esternare, esprimere oralmente e per iscritto le proprie emozioni, i propri sentimenti **(italiano)**
- Completare un quiz interattivo **(multidisciplinare)**
- Conoscere e analizzare la struttura di un testo **(italiano)**

PERCORSO DIDATTICO

- Ascoltare (*lettura dell'insegnante*) o vedere un film di animazione.
- Comprendere su ascolto (schede).
- Raccontare.
- Colorare.
- Ascoltare, cantare brani musicali.
- Completare un cruciverba.
- Colorare \ costruire puzzle; realizzare ritratti
- Arricchimento lessicale\ analisi del testo; riflessione linguistica.
- Riflettere collettivamente e individualmente sui temi di amicizia, diversità, accettazione.
- Conoscere, discriminare, classificare i nomi.
- Costruire un segnalibro
- **QUIZ INTERATTIVO SUL SITO**

VERIFICA

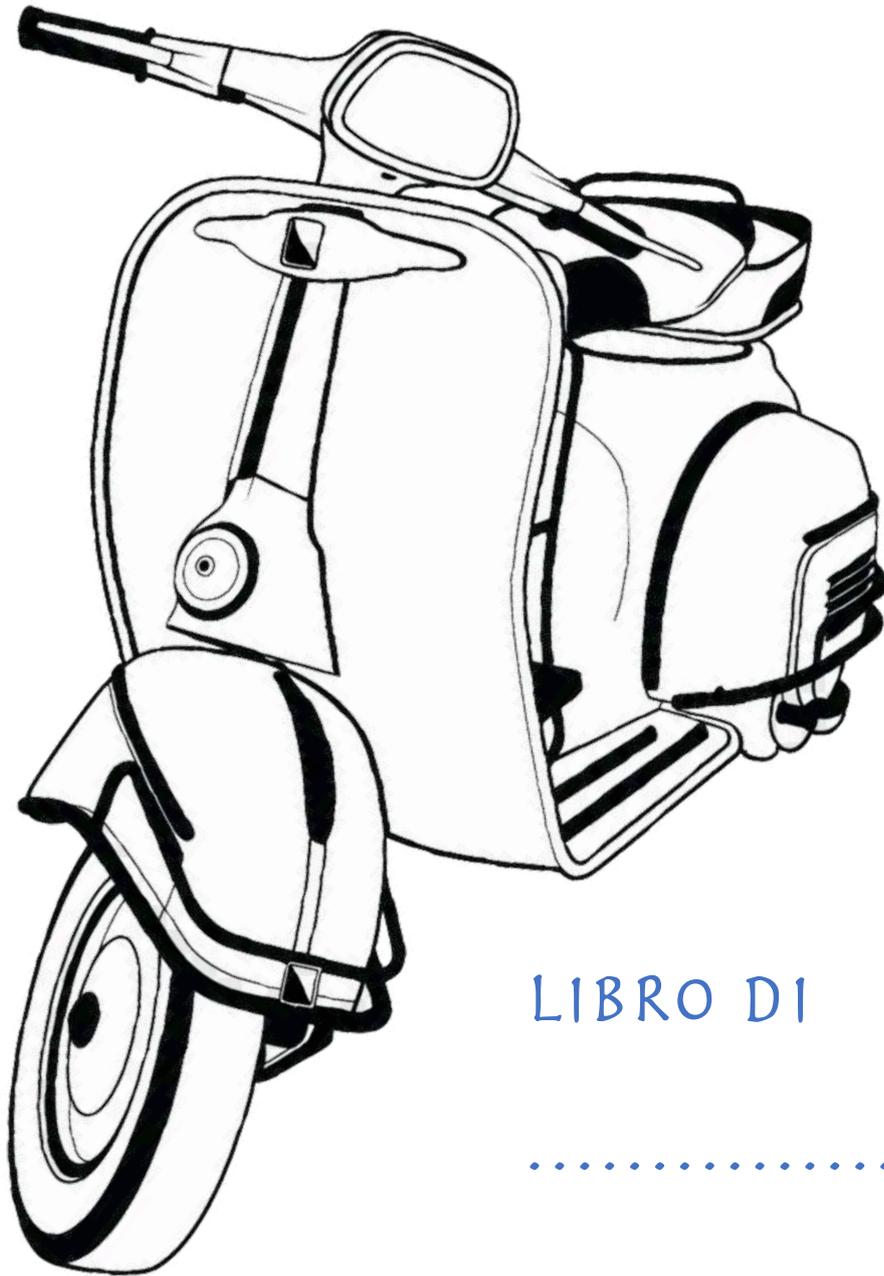
Costruzione di un libro

TEMPI: 16 ore circa



LUCA





LIBRO DI



LUCA

Luca Paguro è un timido mostro marino preadolescente che vive sul fondo del Mar Ligure, vicino alla cittadina di Portorosso, in Liguria. Trascorre le sue giornate come pastore, radunando banchi di triglie. I suoi genitori, Daniela e Lorenzo, gli proibiscono di risalire in superficie in quanto temono che gli umani possano dargli la caccia.

Un giorno, Luca incontra un altro giovane mostro marino di nome Alberto Scorfano, che vive da solo sulla terra dato che suo padre non è molto presente. Alberto incoraggia Luca ad avventurarsi fuori dall'oceano, mostrandogli che i mostri marini possono trasformarsi in umani quando si asciugano sulla terra, ma tornano alla loro vera forma quando sono bagnati. Luca si fa convincere dal nuovo amico e segue Alberto verso il suo nascondiglio: una piccola torre piena di oggetti da collezione. Qui Luca trova un poster che mostra una Vespa. I due ragazzi decidono di passare i giorni seguenti a improvvisarne una. Intanto, Luca tenta di mantenere la sua doppia vita nascosta ai suoi genitori, parlandone soltanto con la nonna, che mantiene il suo segreto.

Presto, tuttavia, Lorenzo e Daniela scoprono cosa sta facendo Luca e decidono di mandare il figlio più in profondità nell'oceano da suo zio Ugo. Sconvolto, Luca scappa in superficie con Alberto e insieme si recano a Portorosso, un tipico villaggio di case colorate della costa ligure, dove presto attirano l'ira di Ercole Visconti, pluricampione della Portorosso Cup e bullo locale. Proprio mentre Ercole sta per immergere la testa di Luca in una fontana, i due vengono salvati da una ragazza di nome Giulia Marcovaldo, che li porta a casa sua dove vive con il padre Massimo, un esperto cacciatore di pesci che sta cercando da anni di uccidere un mostro marino, poiché ne ha grande paura. Intanto, Daniela e Lorenzo, non riuscendo a trovare Luca da nessuna parte, decidono di risalire in superficie per cercarlo.

Luca, Alberto e Giulia decidono di partecipare alla Portorosso Cup nella speranza di vincere una Vespa. La gara di [triathlon](#) consiste in tre sfide: [nuotare](#), mangiare un piatto di [pasta](#) e andare in [bici](#) per i vicoli della città. I tre decidono di dividersi le sfide: Giulia si incarica di nuotare, Alberto di mangiare la pasta e Luca di andare in bicicletta.

Con il tempo, Ercole inizia a diffidare dei ragazzi e Luca e Giulia diventano molto amici. Quando Giulia racconta della sua [scuola](#) a [Genova](#), dove vive con la madre, Luca inizia a interessarsi all'argomento. Geloso, Alberto fa cadere entrambi in mare aperto. Usciti dall'acqua, dopo una discussione, Alberto rivela la sua identità a Giulia appena Luca dice di volere andare a scuola con lei.

In quel momento, Ercole attacca Alberto insieme ai suoi comparì, mentre Luca, che si finge sorpreso, per non perdere Giulia, addita l'amico come un mostro. Sentendosi tradito, Alberto si ritira nel suo nascondiglio.

Tornata a casa, Giulia versa dell'acqua su Luca, rivelando la sua identità di mostro marino, ma, invece di giudicarlo, si dimostra preoccupata che qualcuno possa fargli del male se mai venisse scoperto e lo manda via. Luca ritrova Alberto nel suo nascondiglio, scopre che in realtà ha vissuto da solo da quando il padre lo ha abbandonato. I due si riconciliano e Luca decide di partecipare comunque alla Portorosso Cup in nome della loro amicizia.

Il giorno stabilito, Luca e Giulia partecipano alla gara senza Alberto. Dopo aver completato due delle sfide, iniziano la corsa in bicicletta. A un certo punto inizia a piovere e Luca cerca di evitare di trasformarsi di nuovo in mostro marino indossando uno [scolapasta](#). Alberto cerca di aiutare Luca, ma si trasforma venendo a contatto con la pioggia. Ercole lo cattura con una rete; anche sapendo che il suo segreto verrebbe svelato, Luca corre sotto la pioggia per salvare l'amico. Giulia colpisce Ercole per impedirgli di ferirli, ma finisce per farsi male. Luca e Alberto la riportano in città. Ercole però li raggiunge e cerca di uccidere Luca con una lancia, ma Luca lo respinge difendendosi; questo fa capire agli abitanti di Portorosso che i mostri marini non sono poi così pericolosi. Massimo, il papà di Giulia, ringrazia i ragazzi per aver aiutato la figlia. Poco dopo, anche altri mostri marini, travestiti, si rivelano, inclusa la famiglia di Luca, e i cittadini li accolgono con gioia. Con i soldi ricavati dalla vendita della vespa che i ragazzi avevano vinto, i genitori di Luca acquistano un biglietto in modo che possa andare a scuola con Giulia.

Massimo diventa il padre adottivo di Alberto.

La famiglia e gli amici salutano Luca e Giulia alla stazione, in attesa di rivederli l'estate successiva.



LUCA

COMPRENDERE



1. DOVE SI SVOLGE IL RACCONTO?

- A. In Liguria.
- B. In Sardegna.
- C. In Sicilia.

2. CHI È IL PROTAGONISTA DEL RACCONTO?



3. CHI È L'ANTAGONISTA?

- A. Massimo, il papà di Giulia.
- B. I genitori di Luca.
- C. Ercole Visconti.

4. CHE COSA È LUCA IL PAGURO?

- A. Un bambino.
- B. Un mostro marino.
- C. Un gatto.

5. DOVE VIVE?

- A. Sul fondo del Mar Ligure.
- B. Sulla terra.
- C. Su un'isola.



6. CHE COSA GLI SUCCEDE APPENA ESCE DALL'ACQUA?

- A. Diventa un bambino.
- B. Diventa un mostro.
- C. Gli spuntano le pinne.

7. PERCHÉ I SUOI GENITORI GLI PROIBISCONO DI SALIRE IN SUPERFICIE?

- A. Perché deve lavorare.
- B. Perché hanno paura che gli umani possano dargli la caccia.
- C. Perché hanno paura dei mostri.

8. CHI INCONTRA LUCA MENTRE NUOTA?

- A. Un giovane mostro marino di nome Alberto Scorfano.
- B. Un ragazzo di nome Alberto.
- C. Un gatto.

9. NEL NASCONDIGLIO DI ALBERTO, COSA ATTIRA L'ATTENZIONE DI LUCA?

- A. Un binocolo.
- B. Una sveglia.
- C. Il poster di una vespa.

10. I GENITORI DI LUCA SCOPRONO LE SUE FUGHE SULLA TERRAFERMA, COSÌ DECIDONO DI MANDARLO NELLE PROFONDITÀ DELL'OCEANO DA SUO ZIO UGO. COSA FA LUCA?

- A. Ubbidisce e va dallo zio.
- B. Scappa con Alberto e insieme si recano a Portorosso.
- C. Si rifugia a casa della nonna.

11. CHI INCONTRANO A PORTOROSSO?

- A. Una ragazzina di nome Giulia.
- B. Nessuno.
- C. Un mostro.



12. COSA DECIDONO DI FARE?

- A. Una gita.
- B. Un bagno.
- C. Partecipare alla gara Portorosso Cup per vincere una Vespa.

13. QUALI SFIDE DEVONO AFFRONTARE PER VINCERE?

- A. Nuotare, mangiare un piatto di pasta, andare in bicicletta.
- B. Nuotare, mangiare un piatto di pasta, andare in vespa.
- C. Nuotare, mangiare un'anguria intera, andare in bicicletta.

14. CHI CERCA DI OSTACOLARLI?

- A. Massimo, il papà di Giulia.
- B. Nessuno.
- C. Ercole Visconti, un bullo.

15. A OGNI PERSONAGGIO LE SUE QUALITÀ. COLLEGA

LUCA

CORAGGIOSO, IMPAVIDO

ALBERTO

CATTIVO, PREPOTENTE

ERCOLE

TIMIDO, CURIOSO

16. DI CHI \ DI CHE COSA È GELOSO ALBERTO?

- A. Della bravura di Luca.
- B. Dell'amicizia tra Luca e Giulia.
- C. Dell'intelligenza di Luca.

17. CHE COSA FA GIULIA QUANDO SCOPRE CHE LUCA È UN MOSTRO MARINO?

- A. Non lo giudica ma lo manda via per proteggerlo.
- B. Lo giudica male e lo manda via.
- C. Scappa perché ha paura di lui.



18. CHI VINCE LA GARA?

- A. Luca, Alberto e Giulia.
- B. Ercole, Ciccio e Guido.
- C. Nessuno.

19. COME FINISCE LA STORIA?

- A. Luca parte con Giulia perché vuole andare a scuola.
- B. Luca torna in mare con i suoi genitori.
- C. Luca va a vivere nella torre con il suo amico Alberto.

20. Nella frase “Alberto vive in una torre da solo” qual è il verbo?

- A. Vive
- B. Alberto
- C. torre
- D. una

Per la correzione

totale punti \20

GRAMMATICA	COMPRENSIONE	COMPRENSIONE I
..... \1 \14 \5



ANALISI DEL TESTO

TEMPO _____

LUOGO _____

PROTAGONISTA _____

ALTRI PERSONAGGI PRINCIPALI _____

ANTAGONISTA\I _____

PERSONAGGI SECONDARI:

FINALE _____



I PERSONAGGI *(collega in modo opportuno)*

■ I personaggi principali

LUCA

MOSTRO MARINO

ALBERTO

GIULIA

UMANO

■ L'antagonista

ERCOLE

bullo cattivo e prepotente

ragazzo gentile e premuroso

■ Altri personaggi

LORENZO E

DANIELA

pescatore, cuoco e papà di Giulia, umano

MASSIMO

genitori di Luca, mostri marini

ZIO UGO

amici e tirapiedi di Ercole, umani

CICCIO E GUIDO

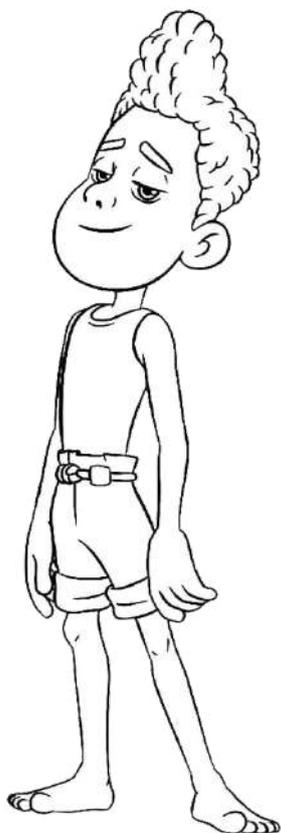
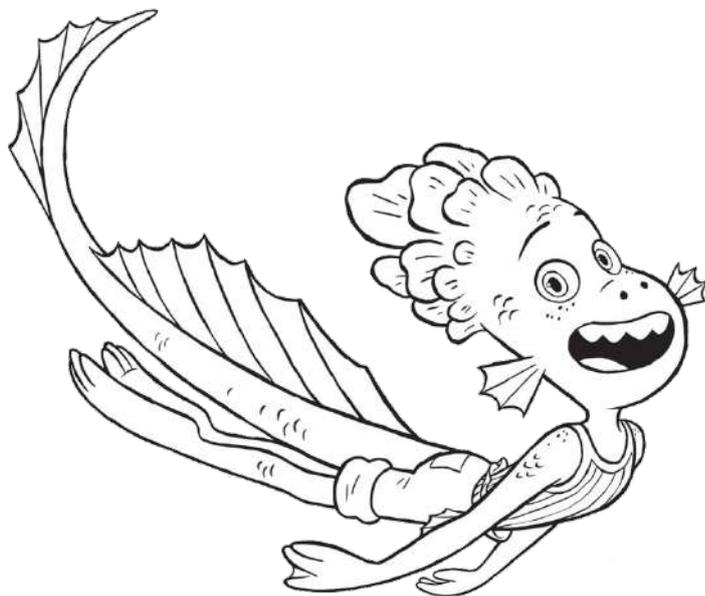
mostro marino che vive negli abissi

NONNA PAGURO

mostro marino e nonna di Luca



CHI SONO? Collega e completa



“IL GATTO E LA VOLPE” di Edoardo Bennato

Quanta fretta, ma dove corri, dove vai.

Se ci ascolti per un momento, capirai.

Lui è il gatto, ed io la volpe, siamo in società
di noi ti puoi fidar.

Puoi parlarci dei tuoi problemi, dei tuoi guai

I migliori, in questo campo siamo noi

È una ditta specializzata, fa un contratto e vedrai
che non ti pentirai

Noi scopriamo talenti e non sbagliamo mai

Noi sapremo sfruttare le tue qualità

Dacci solo quattro monete e ti iscriviamo
al concorso

per la celebrità

Non vedi che è un vero affare

Non perdere l'occasione

se noi poi te ne pentirai

Non capita tutti i giorni

di avere due consulenti

due impresari, che si fanno

in quattro per te

Avanti, non perder tempo, firma qua

È un normale contratto, è una formalità

Tu ci cedi tutti i diritti e noi faremo di te

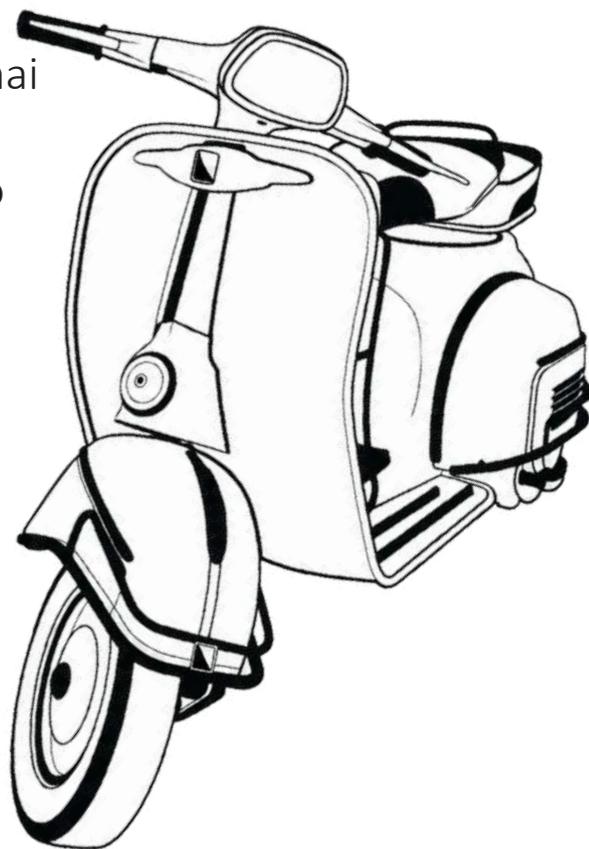
un divo da hit parade

Quanta fretta, ma dove corri, dove vai

Che fortuna che hai avuto ad incontrare noi

Lui è il gatto ed io la volpe, siamo in società

Di noi ti puoi fidar



Il brano risuona nella sequenza in cui Luca e Alberto costruiscono la loro versione di vespa. Nonostante gli utensili e attrezzi a disposizione non siano quelli adatti, i due amici riescono a realizzare un “prototipo” di vespa, non senza incorrere in qualche piccolo guaio (come intona anche Bennato nella sua canzone.) Luca e Alberto sono una squadra, come il gatto e la volpe, sono amici e condividono gioie e malfatte.



NOMI COMUNI -NOMI PROPRI

	NOMI COMUNI	NOMI PROPRI
SCUOLA		
GENOVA		
SCOLAPASTA		
MOSTRO		
LORENZO		
UGO		
GATTO		
PORTOROSSO		
BICICLETTA		
ERCOLE		

Cosa dice la regola sui nomi propri?



COSA CI INSEGNA IL FILM

Il film è un inno all'amicizia vera tra tre ragazzi Giulia, Luca e Alberto.

È una storia improntata sull'importanza della diversità, ci insegna l'accettazione di sé e degli altri.

Mette in evidenza la paura sbagliata per il diverso, il fatto che siamo tutti uguali e anche tutti un po' speciali. Che non possiamo piacere a tutti, non possiamo pretenderlo, ognuno è fatto com'è fatto.

Gli altri impareranno a comprenderci, o forse no.

LUCA E ALBERTO

Il rapporto tra Luca e Alberto, ci mostra varie i vari aspetti dell'amicizia come il sostegno, l'aiuto, la sincerità, ma anche la rinuncia e il sacrificio per amore.

Ci mostra pure emozioni tipiche dell'amicizia come la GELOSIA e il TRADIMENTO PER PAURA.

L' AIUTO

Alberto esce dall'isola grazie all'amicizia con Luca.

È solo dopo aver conosciuto il protagonista che riesce a farsi forza, coraggio e con atteggiamenti spavaldi affronta il mondo.

IL SACRIFICIO-LA RINUNCIA

I due amici, temporaneamente, alla fine della storia si separano: Alberto lascia che Luca si allontani da lui per andare a scuola.

Una scelta matura e difficile lasciar andare via chi amiamo, anche quando la sua scelta è diversa dalla nostra.

Ma il film ci insegna che è giusto farlo.

LA GELOSIA

Il sentimento che Alberto prova per l'amicizia che c'è tra Luca e Giulia: ha paura di essere escluso, di perdere il suo migliore amico.

IL TRADIMENTO

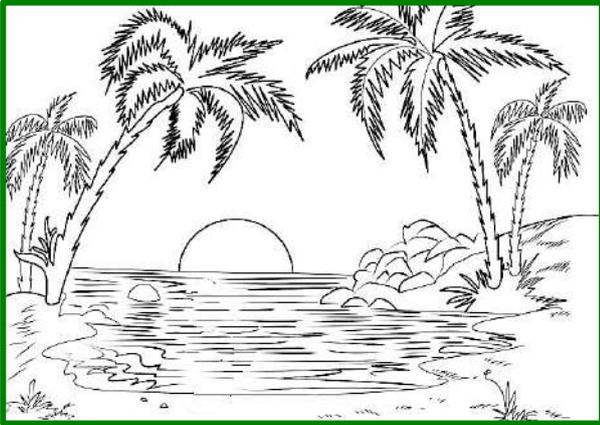
Alberto svela la sua vera identità e quella di Luca per paura di perdere il suo migliore amico.

In ultima analisi, facciamo una riflessione sulla voce della coscienza "Bruno" una voce da zittire, che mette ansia, paura bloccando i protagonisti privandoli del brivido di nuove esperienze. Con la frase "Silenzio Bruno!" i due ragazzi cercano di superare le proprie paure.



AMBIENTE NATURALE O ANTROPICO?

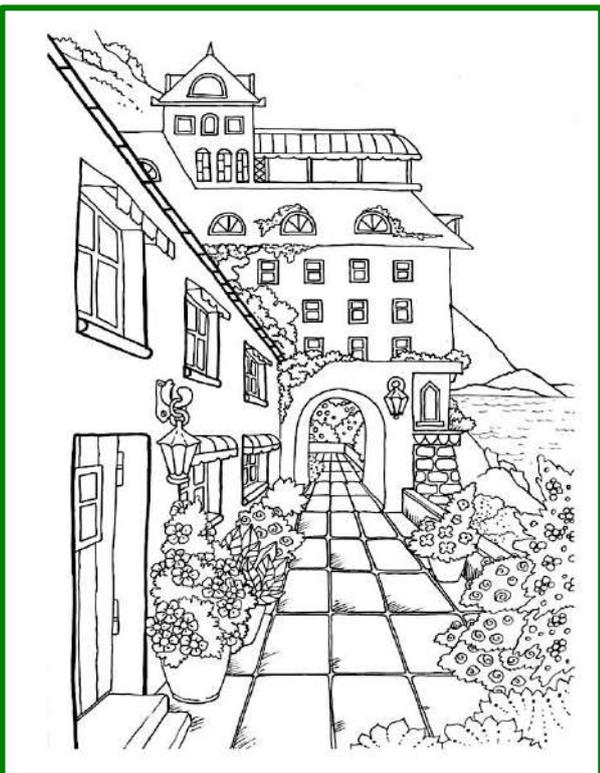
COMPLETA AGGIUNGENDO LA DEFINIZIONE CORRETTA



AMBIENTE



AMBIENTE



AMBIENTE



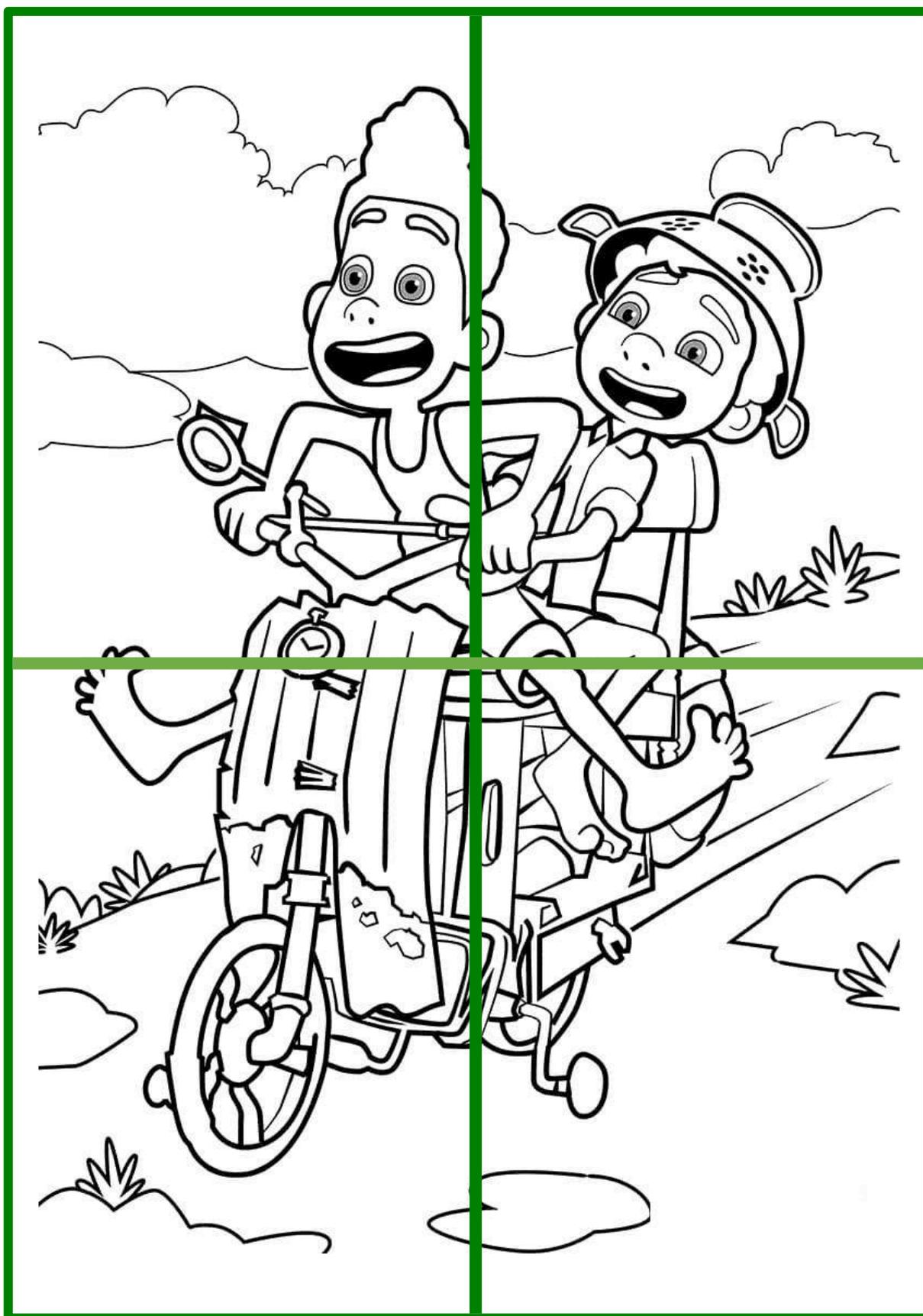
PUZZLE

Indicazioni

1. Stampare\ fotocopiare il puzzle su cartoncino bianco dimensione A4.
 2. Far colorare.
 3. Ritagliare il puzzle seguendo il contorno esterno.
 4. Plastificare.
 5. Ritagliare i singoli pezzi dei puzzle plastificati (attività, meglio se fatta dall'insegnante).
 6. Ricomporre il puzzle.
- 5.Attaccare i pezzi sul cartoncino con il velcro
In questo modo il puzzle sarà parte integrante del libro e potrà essere attaccato\staccato dai bambini ogni volta che ne avranno voglia!



IL PUZZLE



IL PUZZLE



INCOLLALO QUI

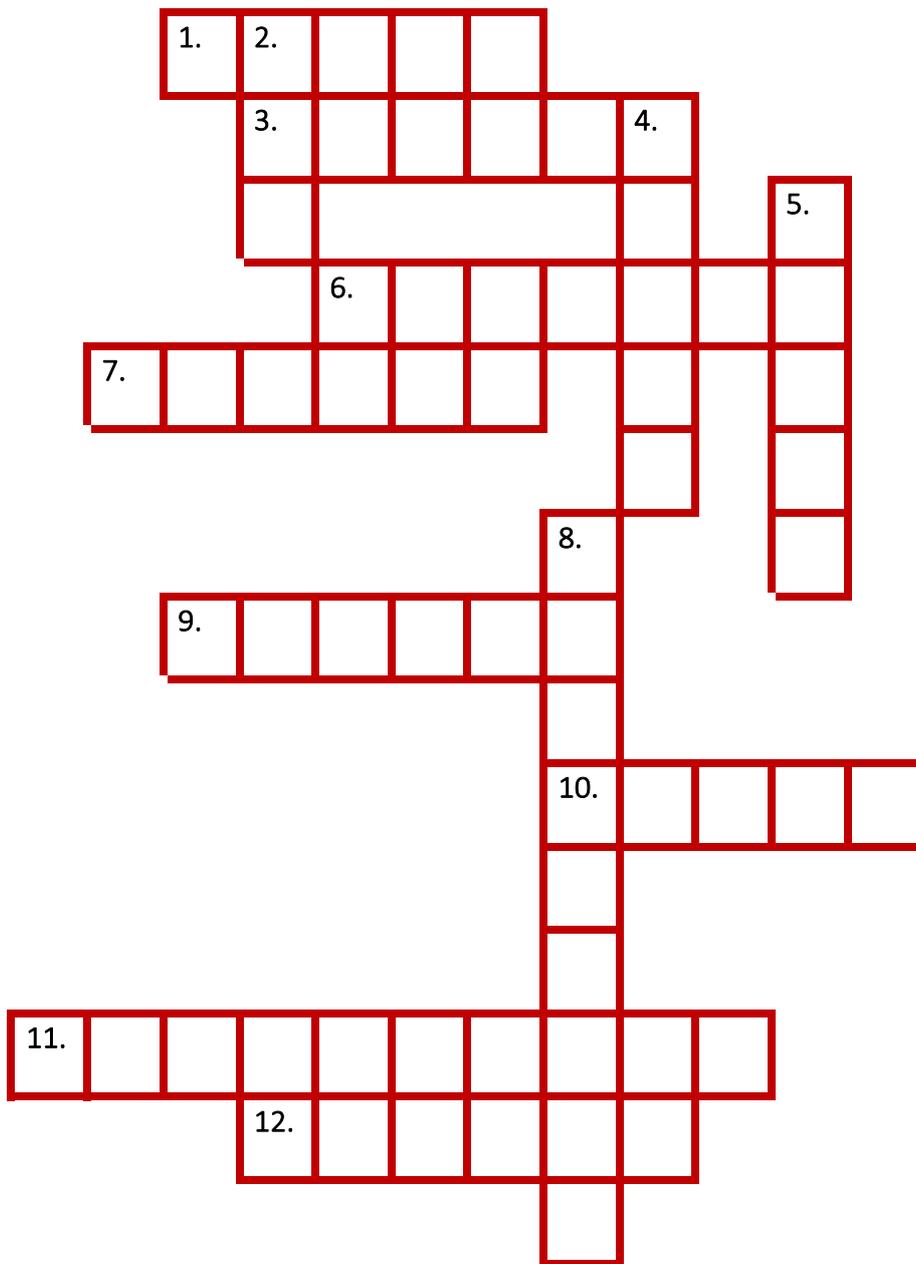


COLORA, OSSERVA E RACCONTA





CRUCIVERBA



ORIZZONTALE

1. Lo è Ercole.
3. Amica di Luca.
6. Così si chiama il papà di Giulia.
7. Lo sono Luca e Alberto.
9. Il nome dell'antagonista.
10. Mestiere e parola capricciosa.
11. Sinonimo di impavido.
12. In questo mare vive Luca.

VERTICALE

2. Il nome del mostro marino che vive negli abissi.
4. Lo sono Luca, Alberto e Giulia.
5. Sa mantenere i segreti.
8. Lo fa di mestiere Massimo

ARRICCHIRE IL LESSICO



IMPAVIDO

LUOGO STRETTO,
TORTUOSO

ANFRATTO

RABBIA

ABISSO

CORAGGIOSO

IRA

PROFONDITÀ

PASTORE

PECORAIO



CITTÀ VUOTA di Mina

Le strade piene
La folla intorno a me
Mi parla e ride
E nulla sa di te
Io vedo intorno a me
chi passa e va
Ma so che la città
Vuota mi sembrerà
Se non torni tu
C'è chi ogni sera
Mi vuole accanto a sé
Ma non m'importa
Se i suoi baci mi darà
Io penso sempre a te,
soltanto a te
E so che la città
Vuota mi sembrerà
Se non torni tu
Come puoi tu
Vivere ancor solo senza me
Non senti tu
Che non finì il nostro amor
Le strade vuote
Deserte senza te
Leggo il tuo nome
Ovunque intorno a me
Torna da me, amor
E non sarà
Più vuota la città
ed io vivrò con te
tutti i miei giorni
tutti i miei giorni
tutti i miei giorni
tutti i miei giorni



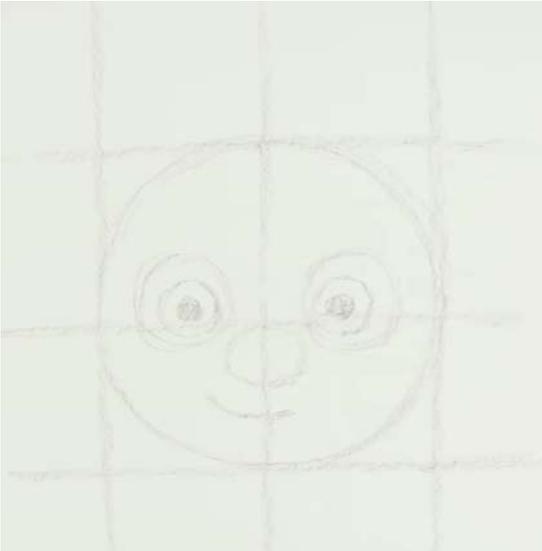
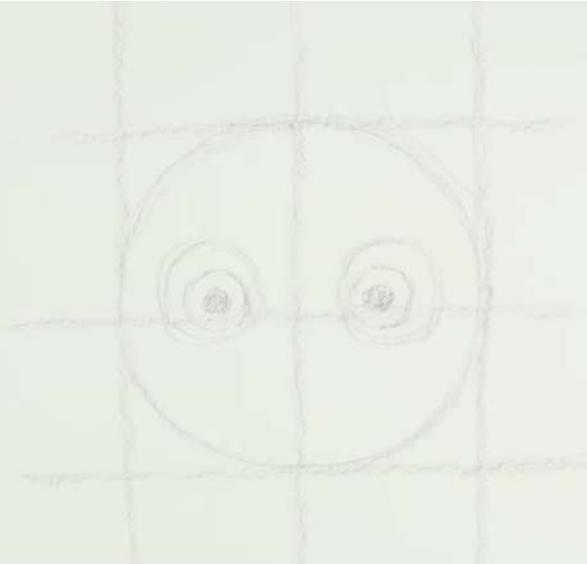
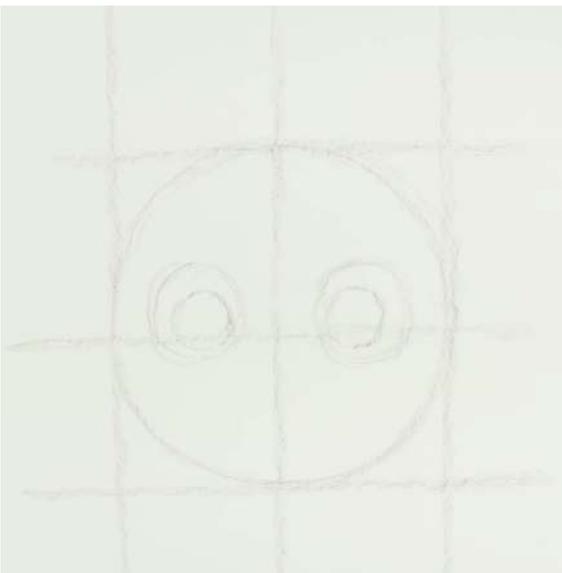
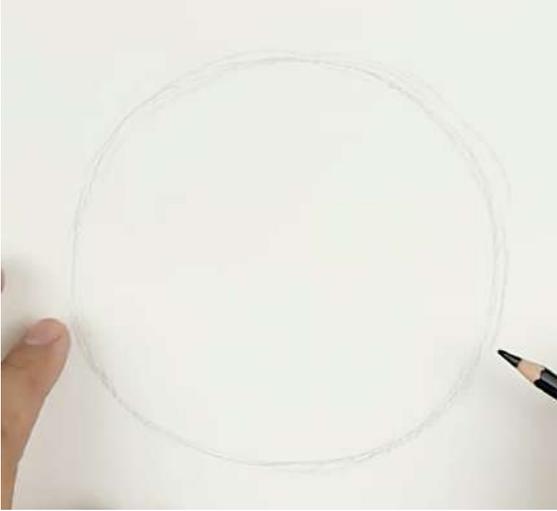
Il brano risuona alla fine del film come primo brano dei titoli di coda. La vita dei protagonisti cambia, ognuno prende delle direzioni diverse, ma non per questo le loro strade si divideranno per sempre. Saranno lontani, ma allo stesso tempo saranno sempre vicini con cuore e mente.

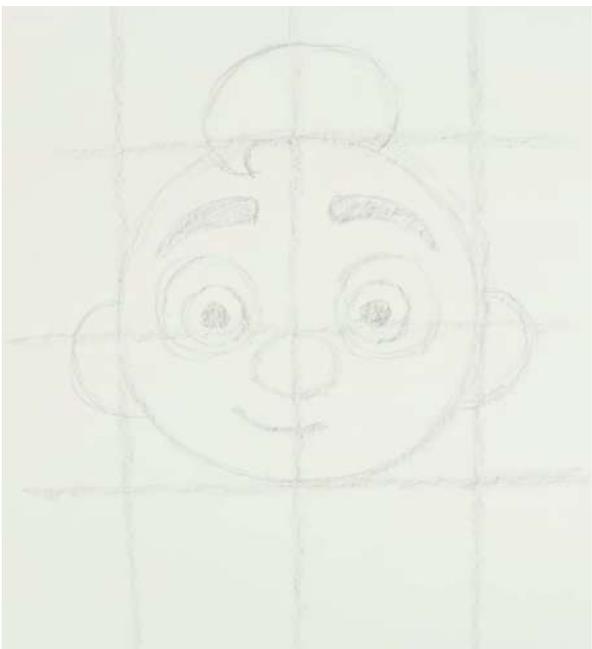
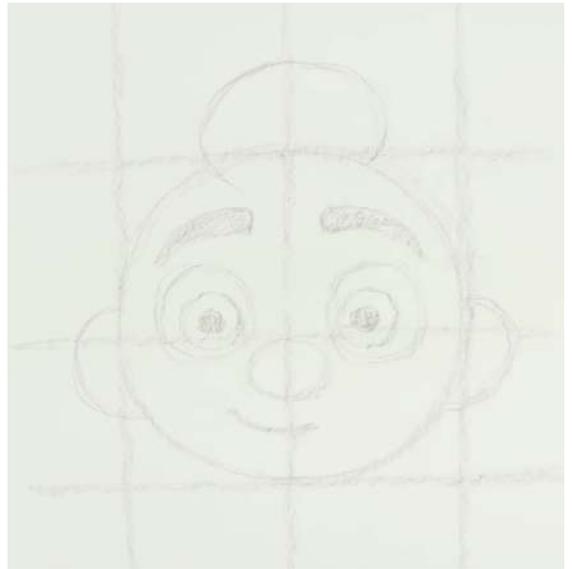
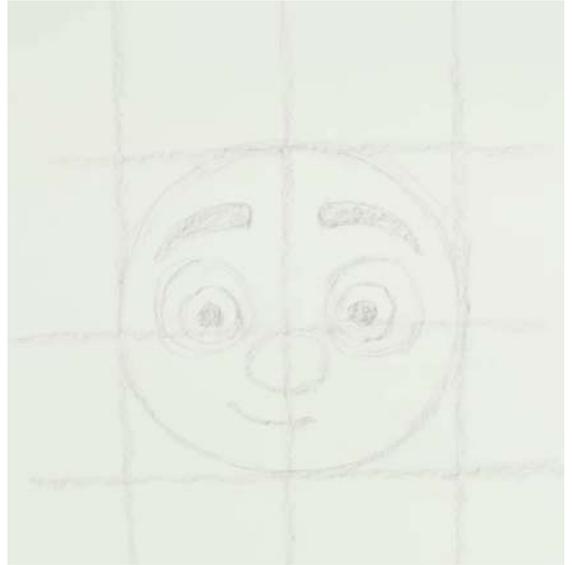


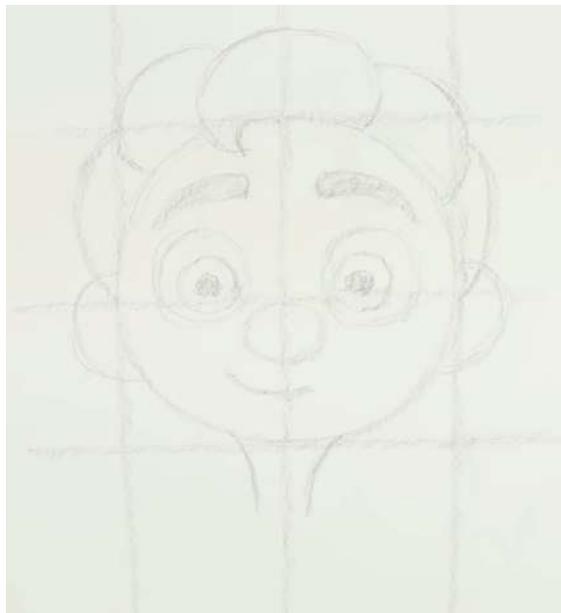
IL RITRATTO



DISEGNO GUIDATO







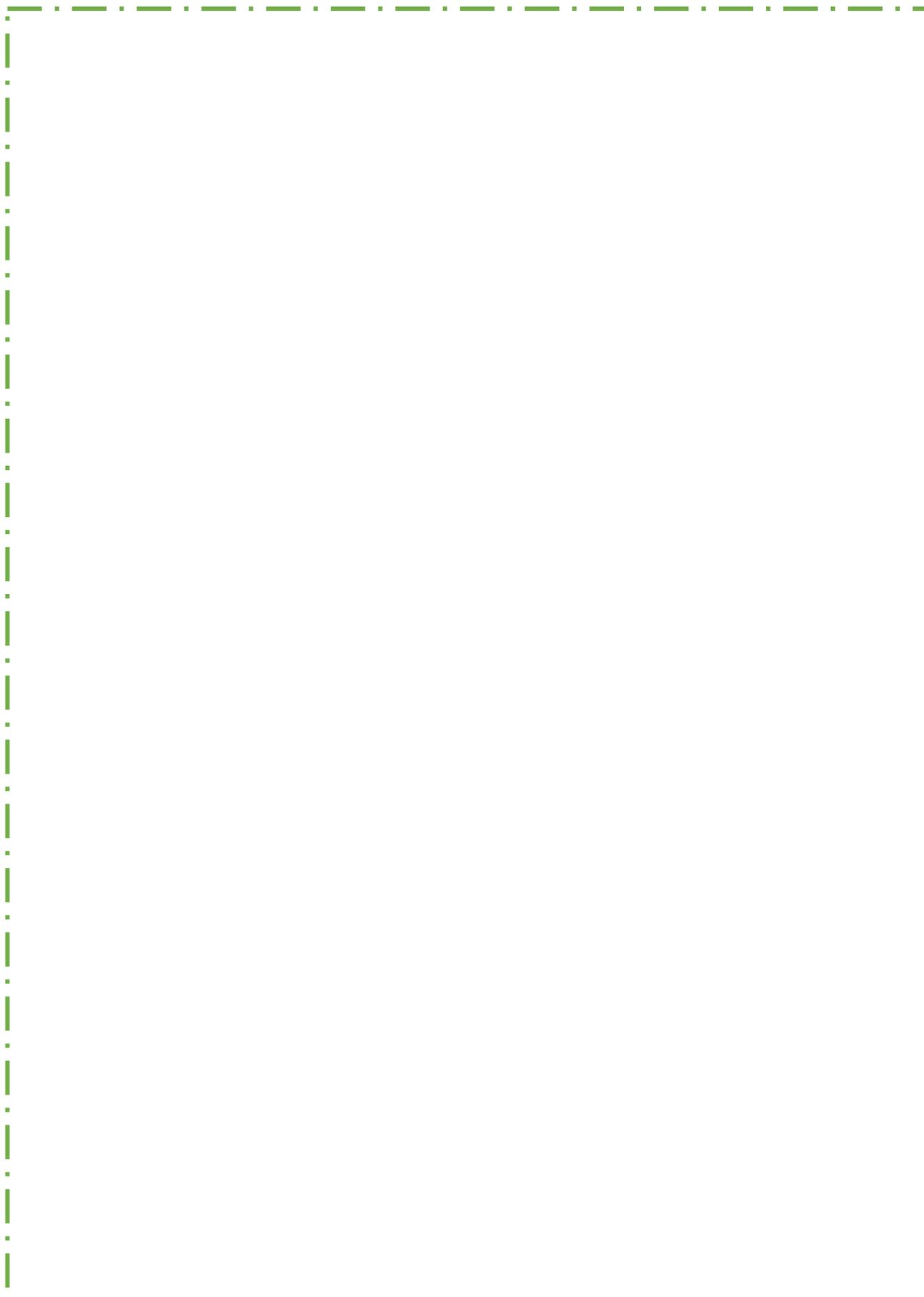
CANCELLA LE LINEE CHE NON SERVONO, POI INIZIA A CORREGGERE RIPASSANDO...



PER OTTENERE QUESTO RISULTATO!



RIPRODUCI

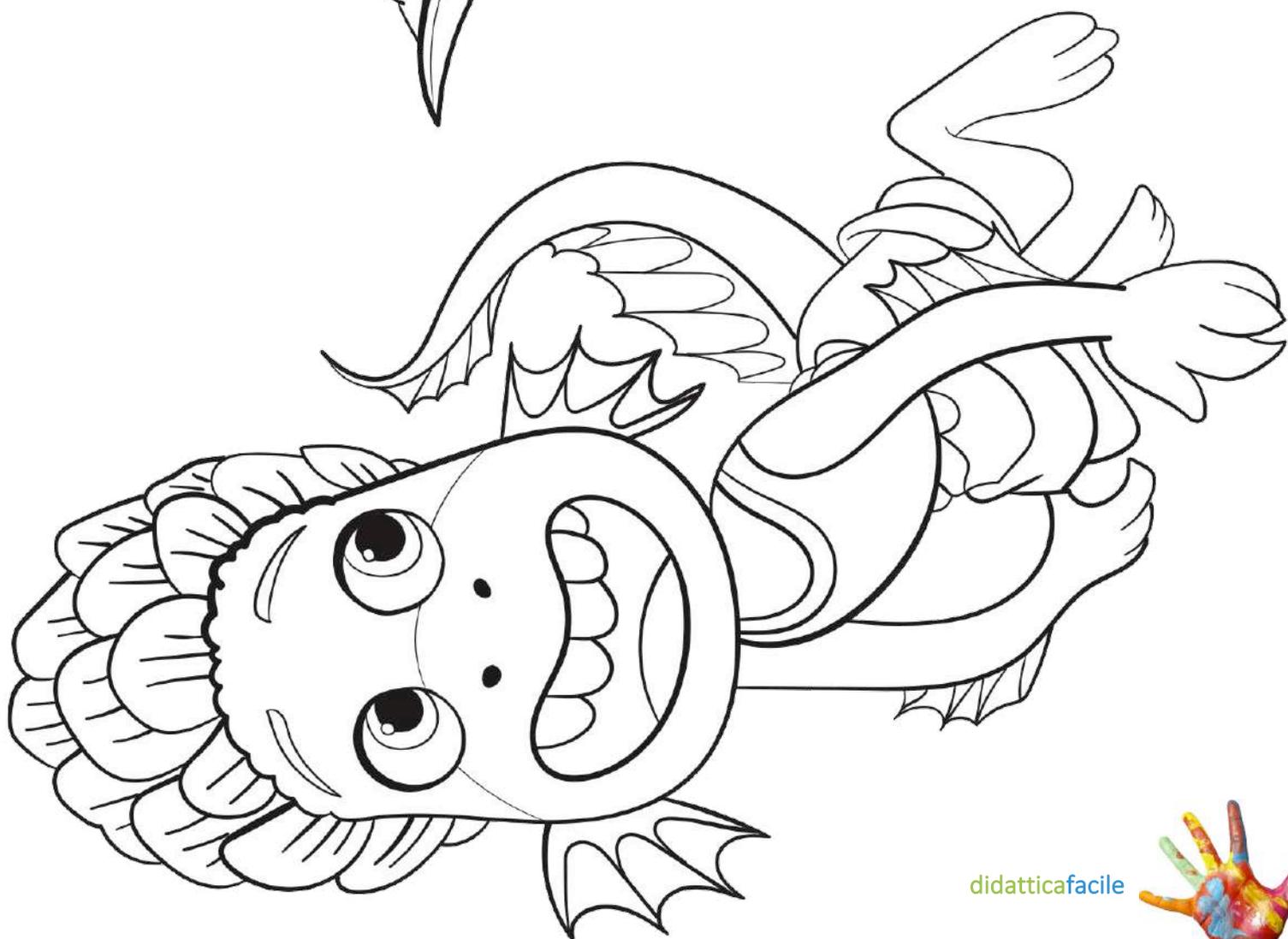


SEGNALIBRO

INDICAZIONI

- Stampare il modello allegato su cartoncino bianco in formato A4
- Consegnare un personaggio a ciascun bambino
- Far colorare
- Ritagliare il personaggio colorato
- Plastificare
- Ritagliare il segnalibro plastificato, consegnarlo ai bambini





LUCA

LABORATORIO INTERDISCIPLINARE
DISCIPLINE COINVOLTE:
ITALIANO, ARTE, MUSICA, SCIENZE

Didatticafacile

Prima edizione settembre 2022

Progetto editoriale di Piera Civello

