



LEGGO GIOCO
E IMPARO
LETTURE A QUATTRO MANI

Sviluppare
i prerequisiti
linguistici

ANNA MARIA VENERA

LE AVVENTURE DI PESCE PALLA

Erickson

Premessa

Raccontare storie ai bambini è un'attività importante per moltissimi aspetti. Oltre a fornire un'esperienza gratificante di per sé — affettivamente intensa e capace di far accedere a una realtà fantastica —, permette loro di imparare a rappresentarsi una realtà diversa da quella presente, immaginare eventi e situazioni differenti e lontane nello spazio e nel tempo, interiorizzare nuovi copioni che arricchiscono le loro conoscenze sul mondo, immedesimarsi nella narrazione cogliendone contemporaneamente il patto di finzione, riconoscere e dare un nome alle emozioni vissute, costruendosi un vocabolario per parlare dei sentimenti e descrivere le emozioni e i diversi modi in cui le persone reagiscono agli eventi e, infine, familiarizzare con le caratteristiche della lingua scritta.

La lettura comune di un libro illustrato è non soltanto un gioco, tenendo conto del piacere che la accompagna, ma è anche una situazione comunicativa che permette di osservare e di descrivere diverse strategie di condivisione delle conoscenze. Il libro, con le sue immagini, costituisce una mediazione tra il mondo degli oggetti realmente esistenti e direttamente percepibili e la pura rappresentazione di essi attraverso le sole parole. In età prescolare, le immagini forniscono al bambino un supporto esterno all'elaborazione di un racconto immaginario che, in seguito, potrà costruire anche senza ricorrere all'ausilio delle figure.

L'attività di lettura di un libro è un luogo privilegiato di negoziazione di significati. L'adulto e il bambino osservano insieme un libro illustrato e il gioco consiste nel girare le pagine, denominando e descrivendo le figure. Si instaura un dialogo in cui l'adulto stimola il bambino con domande volte a identificare i personaggi, gli oggetti, gli eventi della storia

e a indirizzare l'attenzione sui particolari importanti. In questo modo, anche il bambino partecipa alla ricostruzione del racconto insieme all'adulto. Il modello comunicativo è quello di un dialogo con alternanza di turni tra i due partecipanti.

La competenza narrativa presuppone la capacità di creare delle «cornici», all'interno delle quali le azioni rappresentate hanno un significato diverso da quello che le stesse azioni avrebbero al di fuori di esse. Il gioco e l'attività ludica consentono di sviluppare e potenziare abilità cognitive, emotive e sociali. I bambini vi si dedicano con tutte le loro capacità, essendo spontaneamente motivati a giocare. Il gioco diventa così uno spazio privilegiato per apprendere, in cui ai piccoli sono consentite la libera esplorazione, la sperimentazione e la costruzione induttiva di conoscenze. Durante l'infanzia si sviluppano attraverso il gioco numerose competenze: dal linguaggio al problem solving, alla creatività.

La collana «Leggo Gioco e Imparo» si propone di sviluppare il potenziale cognitivo e la motivazione ad apprendere di bambini e bambine in età prescolare attraverso la lettura dialogica e l'attività ludica. Si tratta di *libri-gioco* che presentano finalità educative e didattiche. La storia e le attività presenti nel libro sono state progettate con l'intento di perseguire diversi obiettivi: da un lato, coniugare precise finalità didattiche con la caratteristica principale insita nel gioco, ovvero il piacere di giocare e, dall'altro, privilegiare attività che favoriscano l'impiego di diversi processi cognitivi come la comprensione, la memoria, il ragionamento, la capacità critica e la creatività in relazione all'età del bambino.

La narrazione ad alta voce e i giochi proposti favoriscono il coinvolgimento del bambino con una partecipazione attenta e motivata, introducendo nelle attività ludiche elementi sempre nuovi che scongiurano il rischio di noia e ripetitività. Inoltre, il gioco sviluppa la fiducia in sé, in quanto il bambino è incoraggiato a sperimentarsi in attività in cui può raggiungere traguardi e sviluppare competenze, senza essere sottoposto all'ansia da prestazione derivante dalla competitività. Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino nel loro svolgimento e sono ambientate in contesti naturali, come il mare e il bosco.

La storia, avvincente e ricca di stimoli, arricchita da immagini colorate e suggestive e accompagnata da diversi giochi, innesta naturalmente la motivazione ad apprendere. La storia termina con un finale in cui compaiono nuovi elementi narrativi che creano un «effetto

sorpresa» che stimola la fantasia e l'interesse nel bambino e lo invita a proseguire le attività. La concentrazione del bambino è stimolata, oltre che dalla trama, dalle sfide ludiche. Inoltre, per sostenere ulteriormente la sua motivazione, egli potrà ricevere, una volta terminate con successo le attività, un «diploma» personalizzato. Oltre alle 10 attività proposte nel libro, sono presenti 3 giochi plastificati, da ritagliare prima del loro utilizzo.

La collana, con i suoi *libri-gioco*, propone un breve percorso ludico sui prerequisiti cognitivi e strumentali necessari ad affrontare con maggiore facilità i primi apprendimenti scolastici. Le attività sono state ideate in modo da rispettare i tempi di attenzione del bambino, per consolidare e rinforzare le sue competenze. I bambini potranno cimentarsi in attività propedeutiche agli apprendimenti che affronteranno all'inizio della classe prima, acquisendo una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie capacità. Nel libro, dal punto di vista didattico, si affrontano contenuti riconducibili alle indicazioni programmatiche ministeriali della scuola dell'infanzia e vengono altresì anticipati alcuni argomenti propri dell'inizio della scuola primaria.



Nel profondo del mare viveva Pesce Palla, rotondo e gonfio come una ciambella, ma senza il buco. O come un palloncino con troppa aria dentro. Ogni volta che passava vicino a un riccio di mare, tutti trattenevano il respiro e si tappavano le orecchie, perché avevano paura che esplodesse da un momento all'altro...

Tutti conoscevano il Delfino Romeo. Spesso si ritrovavano per ascoltare i suoi racconti fantastici e ammirare i suoi salti fuori dall'acqua. Pesce Palla era convinto che se fosse diventato un delfino anche lui avrebbe potuto avere tanti amici a cui raccontare mille avventure.



COLORI E PAROLE



Quante creature marine dai colori vivaci abbiamo già incontrato nelle prime pagine di questa avventura! Io, ad esempio, che mi chiamo Polpo Milleventose, sono di un bel viola acceso. Aiutami a nominare ad alta voce gli abitanti del mare incontrati fino a qui colorati di:



Magari conosci altri colori? Sì? Fantastico!

Allora prova a indicare e nominare ad alta voce oggetti e animali che ti vengono in mente che sono proprio di questi colori.



Completa la bellissima festa di compleanno a sorpresa con gli stickers che trovi nella tasca in fondo al libro! Ora prova a disegnare la festa di compleanno dei tuoi sogni e descrivi ad alta voce quello che hai disegnato.



