

Gioco e imparo con la LIS

Attività e schede
per l'apprendimento
della Lingua dei Segni Italiana

Jacopo Murolo, Mirko Pasquotto
e Rossana Rossena

MATERIALI
EDUCAZIONE

IL LIBRO

GIOCO E IMPARO CON LA LIS

La comunicazione consente di entrare in contatto con gli altri, di esplorare, di condividere e promuove lo sviluppo e la crescita personali. La conquista del bilinguismo italiano-LIS rappresenta sia una condizione indispensabile per l'inclusione sociale e la crescita cognitiva del bambino sordo segnante, sia un apprendimento che apporta notevoli benefici a tutta la classe.

Un libro adatto a tutti e utilizzabile a scuola, in famiglia, in situazioni che prevedono la pratica del bilinguismo e in ambito riabilitativo, soprattutto con i bambini ipoacusici segnanti.

Gioco e imparo con la LIS propone ai bambini della scuola dell'infanzia e primaria numerose schede e attività per l'apprendimento della Lingua dei Segni Italiana. Prendendo spunto dalle vicende del simpatico *Ciro*, attraverso originali disegni a colori viene presentato un vocabolario fondamentale della LIS legato a 10 situazioni quotidiane:

- alzarsi al mattino
- lavarsi
- vestirsi
- fare colazione
- orientarsi in strada
- vivere la scuola
- pranzare in mensa
- giocare al parco
- fare la spesa al supermercato
- partecipare a una festa di compleanno.

La pratica di una lingua di segni accanto alla conoscenza di una lingua parlata mette in moto abitudini nuove, offre esperienze diverse, creando una ragione in più perché tutti i bambini vi possano trovare, grazie al supporto degli adulti, motivi di interesse e occasioni per ampliare i propri orizzonti cognitivi.

Al volume è allegato un poster contenente le lettere dell'alfabeto, l'immagine del segno corrispondente, l'illustrazione e il nome di un oggetto con iniziale identica.

GLI AUTORI

JACOPO MUROLO

Sordo dalla nascita, disegnatore di fumetti e illustratore di libri, ha collaborato con varie case editrici e con la compagnia teatrale «Senza Parole». Ha anche preso parte ai corsi di mimo e clown di Spaziomimo.

MIRKO PASQUOTTO

Nato a Trieste da genitori sordi, ha appreso fin dai primi anni di vita la lingua dei segni. Laureato in Scienze dell'educazione presso l'Università degli Studi di Milano Bicocca, insegna la LIS presso l'ENS di Milano.



Cosa si usa per...?



Al parco giochi.



Buon compleanno, nonna!



L'alfabeto manuale.

€ 21,50
volume + tabellone indivisibili

9 788859 1002918
www.erickson.it

Indice

9	Introduzione (<i>di Rossana Rossena</i>)
15	CAP. 1 Sveglia, Ciro!
25	CAP. 2 In bagno
35	CAP. 3 Come mi vesto?
45	CAP. 4 La colazione!
55	CAP. 5 Per strada
65	CAP. 6 A scuola
75	CAP. 7 La refezione
85	CAP. 8 Al parco
95	CAP. 9 Al supermercato
105	CAP. 10 Buon compleanno, nonna!
115	Vocabolario italiano-LIS

Introduzione

Nascita e obiettivi del progetto

Il libro nasce dal vissuto di due persone sorde dalla nascita, che si esprimono correntemente in italiano e nella lingua dei segni italiana e dall'esperienza di una persona udente, per professione formatrice in ambito teatrale e dei linguaggi non verbali. Jacopo Murolo è grafico, disegnatore di fumetti, Mirko Pasquotto è laureato in Scienze dell'educazione e insegnante LIS. Gli autori hanno sperimentato, in età diverse, ognuno con la propria sensibilità e con le proprie risorse, le difficoltà che incontrano persone sorde e udenti nel comunicare. Dal lavoro in équipe sono emersi visioni, desideri e obiettivi comuni. Uno di questi riguarda il superamento delle barriere che si frappongono fra persone sorde e udenti. Non ci proponiamo di abbattere muri, ma piuttosto di attraversarli, aprendovi un varco con uno strumento chiave universalmente riconosciuto per la sua efficacia: la conoscenza della lingua dell'altro. All'operato di molti, che come noi si orientano verso una formazione precoce del bilinguismo italiano-LIS nell'infanzia, abbiamo voluto affiancare il presente progetto.

Destinatari del progetto

Il libro si rivolge alla fascia di età compresa tra i 4 e i 7 anni. Vuole essere uno strumento di apprendimento per tutti i bambini, utilizzabile in famiglia, a scuola e, per i bambini ipoacusici segnanti, anche in ambito riabilitativo. Può divenire una risorsa preziosa in situazioni educative che prevedono la pratica del bilinguismo, con l'insegnamento della LIS a tutti i bambini.

Se da un lato per il bambino sordo segnante la conquista del bilinguismo italiano-LIS è una condizione indispensabile a garanzia del suo inserimento sociale e della sua crescita cognitiva, dall'altro non è da sottovalutare il beneficio in termini di sviluppo delle capacità intellettive che lo stesso tipo di apprendimento può portare a ogni bambino. Vale la pena di fare una riflessione su alcuni aspetti che accomunano o rendono differenti una lingua parlata e una segnata.

Nell'uomo il cervello si plasma, matura grazie al linguaggio, capacità potenzialmente innata, ma che necessita di particolari circostanze per prendere forma.

Presupposto fondamentale affinché il bambino apprenda una qualsiasi lingua è essere immerso in un universo comunicativo, sia esso verbale o segnato. Riconoscimento dei bisogni materiali, affettivo-relazionali e intellettivi, un ambiente che offra motivazioni, stimoli e mezzi adeguati per affrontare esperienze e conquistare conoscenze concorrono alla formazione linguistica e, più in generale, allo sviluppo armonico della personalità. Se alla base vi sono presupposti comuni, è ovvio che l'apprendimento di una lingua parlata e di una segnata si attuano secondo modalità differenti.

La prima utilizza fondamentalmente l'udito, la seconda la vista. Una conduce allo sviluppo e all'affinamento delle capacità uditive, con relativa stimolazione e sviluppo delle aree cerebrali correlate. L'altra agisce in modo analogo, sviluppando la capacità di cogliere un maggior numero di particolari, di effettuare un'analisi più rapida e approfondita di quanto rientra nel campo visivo. Le aree cerebrali interessate sono quelle legate alla vista. In entrambi i casi, con effetti differenti dovuti alle rispettive peculiarità, vengono inoltre coinvolte le aree del cervello legate al linguaggio.

La pratica di una lingua segnata accanto alla conoscenza di una lingua parlata mette in moto abitudini nuove, offre esperienze diverse, creando una ragione in più perché tutti i bambini vi possano trovare, grazie al supporto degli adulti che si occupano di loro, motivi di interesse e occasioni per un ampliamento dei propri orizzonti cognitivi.

Immagini, segni, parole

Nel costruire il nostro progetto abbiamo scelto di iniziare dal consueto formato cartaceo del libro, un oggetto, un materiale, un medium «caldo» che anche un bambino molto piccolo può continuare a manipolare in autonomia, dopo che l'adulto l'ha letto insieme a lui. Mentre il bambino piccolo cercherà istintivamente le figure o i particolari che lo hanno colpito nelle illustrazioni, il più grande, forte di esperienze più articolate e approfondite, selezionerà consapevolmente argomenti, passaggi narrativi e potrà misurare i propri apprendimenti attraverso le schede di gioco.

La nostra scelta non intende contrapporsi a forme alternative al libro stampato, digitali o altro, utilizzate per la trattazione dell'argomento, quanto piuttosto integrarsi con esse, per rendersi disponibile all'uso in situazioni educative diversificate.

Nel libro sono presenti più piani narrativi, strettamente connessi tra di loro. In un rimando continuo, gli uni interpretano e traducono gli altri. Il lettore, bambino o adulto potrà di volta in volta privilegiare la lettura delle *immagini* a colori che illustrano la storia, leggere il racconto verbale, o leggere, nelle pagine dedicate, i *segni* LIS in bianco e nero che traducono *parole*, frasi, concetti presenti nella parte narrativa. O potrà partire dai *segni* per individuare nel testo le *parole* o le *immagini* corrispondenti.

La storia è narrata attraverso un segno grafico essenziale, che attinge allo stile espressionistico del fumetto. La narrazione verbale commenta e completa le *immagini*, alternando il punto di vista del narratore o quello del personaggio,

identificabile dal logo del viso che precede la frase pronunciata. In pagine specifiche vengono introdotti i *segni* LIS, che compaiono accanto alla riproduzione a colori di oggetti, di azioni, di avverbi, ecc., tratti dalle pagine narrative. L'uso differenziato del colore per la narrazione e del bianco e nero per il segno LIS, fa risaltare quest'ultimo, rendendolo più «simile» alla parola scritta.

Il carattere *stampatello maiuscolo* è in genere la prima forma scritta riconosciuta e riprodotta dal bambino. L'abbiamo scelto con l'intenzione di facilitare la lettura autonoma da parte di un bambino alle sue prime esperienze.

La struttura del libro

È pensata per rispondere ad alcuni obiettivi fondamentali:

- la formazione di un vocabolario di base nel bambino;
- la contemporanea integrazione della parola con il corrispondente segno in LIS.

Il nostro progetto vuole infatti contribuire a colmare il vuoto di mezzi da impiegare a rinforzo della pratica precoce del bilinguismo italiano-LIS. A tale scopo propone un'alternanza di contenuti, che si ripetono con identica successione nei dieci capitoli dell'opera.

Le pagine contrassegnate dal logo «GUARDO» sono dedicate alla storia di *Ciro*, un bambino di circa sei anni, e alle vicende da lui vissute nei vari momenti della giornata e nei diversi ambienti (casa, scuola, parco giochi, supermercato, ecc.).

Il logo «IMPARO» indica invece pagine in cui la LIS viene introdotta nella sua forma «scritta» o, se si preferisce, disegnata. Sono pagine che evidenziano, attraverso la loro riproduzione in primo piano, persone, oggetti, azioni, qualità, ecc. estrapolati dalla storia di *Ciro*. Richiamano l'attenzione sul particolare e servono ad abituare all'osservazione, alla riflessione, a sviluppare la capacità critica e naturalmente a fissare apprendimenti nella lingua dei segni e in italiano. Vi si trovano ad esempio integrati, una accanto all'altra, l'*immagine* di una sveglia, la *parola* «sveglia» e l'*immagine* del *segno* LIS.

In appositi riquadri sono inoltre contenute brevi frasi in italiano con sottostante traduzione «scritta» (disegnata) in LIS e, sotto alla LIS, la sua traduzione letterale in italiano. Attraverso una lettura in verticale degli enunciati, si mettono in luce e si confrontano le differenti strutture sintattiche delle due lingue, favorendo l'avvicinamento alle regole a livello intuitivo.

Le pagine «GIOCO» propongono infine indovinelli, disegni, labirinti e aiutano a rinforzare gli apprendimenti per mezzo di un'attività piacevole. L'esecuzione del gioco richiede solitamente il riconoscimento di segni LIS presenti nelle pagine precedenti.

Chiude il libro il «Vocabolario italiano-LIS» con le parole in ordine alfabetico affiancate dall'immagine che le traduce in LIS, particolarmente utile anche per chi vuole imparare rapidamente i principali segni LIS.

Abbinato al libro, infine, un poster a colori dell'alfabeto manuale. Nelle caselle che lo compongono ritroviamo la lettera dell'alfabeto, il disegno del corrispondente segno dell'alfabeto manuale, l'illustrazione e il nome di oggetto o altro con identica iniziale.

Il ruolo dell'adulto

All'adulto spetta un compito importante: mettersi nei panni del bambino o dei bambini nelle cui mani o, meglio, agli occhi dei quali verrà affidato. È un libro fatto soprattutto di immagini e figure e illustrazioni sono i primi elementi ad attirare l'attenzione del lettore bambino e hanno inoltre il potere di attivare l'attenzione e la fantasia. Fantasia e creatività sono «abiti» che l'adulto per primo deve indossare quando legge per o insieme a un bambino. Sarebbe un errore sottovalutare questo aspetto e considerare il libro un generico «testo scolastico». I risultati migliori si otterranno, se l'adulto sarà disponibile a «smontare» il testo, per ricrearlo insieme al bambino.

Psicopedagogisti di varie tendenze concordano nel sottolineare l'importanza del gioco nel processo di crescita del bambino. Il gioco è un contenitore ideale per vivere esperienze pregnanti, per acquisire e fissare nella memoria apprendimenti, per misurarsi con se stessi, per accrescere l'autostima. Siamo convinti, anche per averlo sperimentato a lungo nella nostra professione in ambito educativo, che accostare alla lettura momenti di gioco rappresenti una notevole risorsa. Potranno scaturire dalla lettura stessa o essere ideati e proposti per preparare alla lettura. Immaginiamo di rivolgere la lettura a un bambino piccolo. La scelta di una lettura verbale o segnata e della loro alternanza dipenderà naturalmente dalla conoscenza linguistica del bambino e dagli obiettivi che ci poniamo. In un caso o nell'altro, potremmo comunque ridurre all'essenziale la nostra prima narrazione. Nella prima pagina, ad esempio, selezioniamo da «CIRO DORME NEL SUO LETTO, CULLATO DAL TIC-TAC DELLA SVEGLIA...» solamente «CIRO DORME...», rivolgendo l'attenzione al protagonista e all'azione a lui riferita. «LA SVEGLIA SUONA» potrebbe essere la seconda e ultima parte della lettura nella pagina, poiché vi sono già spunti per introdurre un momento di gioco.

Facciamo entrare in campo una sveglia, scelta appositamente perché produce un forte TIC-TAC e possiede un'energica suoneria, come le vecchie sveglie meccaniche. Il bimbo sordo potrebbe non percepire con l'udito, ma sarebbe in grado di percepire le vibrazioni dell'oggetto. Il gioco? È quello del «fare finta che»: «Io sono stanco. Guarda, chiudo gli occhi e dormo». Suona la sveglia, che ho messo tra le mani del bambino, mi sveglio di soprassalto... «Adesso dormi tu. Quando la sveglia suona, apri gli occhi.» Chi dorme e si sveglia al suono/vibrazione della sveglia può anche essere il pupazzo preferito del bambino... e se il pupazzo si ribella e non vuole svegliarsi? L'adulto sarà pronto a cogliere le varianti suggerite dal bambino, un segnale positivo del suo coinvolgimento.

Nel gioco, l'azione del dormire e dello svegliarsi verrà in tal modo ripetuta e indicata più volte, riferita a soggetti diversi, con reazioni differenti e consentirà all'adulto e allo stesso bambino di inserire commenti, termini, concetti correlati con l'argomento: squillo/vibrazione della suoneria... «Orsetto dorme, non vuole aprire gli occhi. Idea! Orsetto è goloso... mettilgli questa caramella sotto al naso!». Se l'attenzione del bambino si va esaurendo, la lettura può essere ripresa in un secondo tempo. Al momento opportuno, nella lettura della prima pagina aggiungeremo a «CIRO DORME...» l'indicazione del luogo: «...NEL SUO LETTO». Il testo narrativo si arricchirà via via delle restanti parti del discorso, avendo cura di assicurarsi che vengano gradualmente assimilate.

Nelle pagine successive si parla di un berretto che gioca a nascondino. Perché non approfittarne, per proporre al bambino o al gruppo di bambini il gioco de «Il berretto scomparso»? Come ritrovarlo? Il gioco «Dove cerco?» offre un suggerimento pratico: un berretto e un altro oggetto vengono legati alle estremità di due corde di diverso colore. Le corde sono leggermente aggrovigliate fra di loro. Quale scegliere per arrivare al berretto? Un maggior numero di corde e di oggetti, un groviglio più intricato e il gioco si fa più impegnativo. Se volessimo proporre il riconoscimento e il ritrovamento dell'oggetto attraverso il tatto... ognuno può inventare la sua versione del gioco.

Dal libro al gioco, dal gioco al libro. Non ha importanza da dove partiamo, perché il nostro obiettivo primario è di condurre il bambino ad acquisire nuove conoscenze in un clima sereno e stimolante. Se noi adulti ritroveremo lo sguardo attento e pieno di curiosità del bambino verso il mondo in cui vogliamo introdurlo, sarà tutto molto semplice e naturale.

Rossana Rossena

COSA SAI FARE?

IMPARO



DORMIRE



SUONARE



CHIAMARE



STIRACCHIARSI



FARE GINNASTICA



ALZARSI



CERCARE



TROVARE



SVEGLIARSI



CORRERE

SVEGLIA, CIRO!



IO SEGNO, TU SCRIVI

			
IO	SEGNARE	TU	SCRIVERE



P				
----------	--	--	--	--



A							
----------	--	--	--	--	--	--	--



N									
----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--



S						
----------	--	--	--	--	--	--