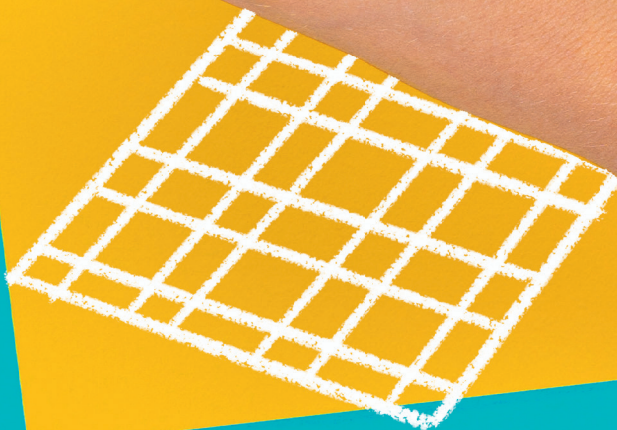
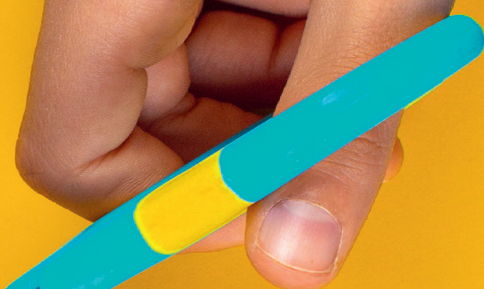


Storie da fare e disfare

Attività illustrate
per la comprensione
e produzione del testo

Itala Riccardi Ripamonti

MATERIALI
LINGUAGGIO



IL LIBRO

STORIE DA FARE E DISFARE

Per il recupero delle abilità linguistiche — comprensione ed espressione, orale e scritta — è fondamentale imparare a «smontare» una situazione, un'immagine, un racconto, in unità di significato minime, per poi ricostruire il tutto partendo da diversi punti di vista e in funzione di obiettivi differenti.

Come aiutare i bambini a utilizzare, in un contesto definito, strutture linguistiche adeguate che permettano di collegare gli avvenimenti sotto il profilo causale, spaziale e temporale?

Un percorso ludico-didattico per promuovere l'uso creativo del linguaggio, nel rispetto delle regole che consentono di condividere pensieri, emozioni, sentimenti e conoscenze.

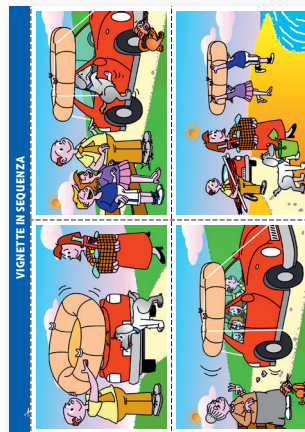
Storie da fare e disfare propone numerose attività stimolanti e divertenti finalizzate a:

- facilitare la costruzione di schemi mentali;
- capire come le diverse unità si organizzino e riorganizzino a livelli sempre più complessi e strutturati;
- affinare gli strumenti linguistici per comprendere ed esprimere concetti articolati e astratti.

Le diverse attività e i relativi materiali allegati sono presentati in forma ludica e suddivisi in:

- Illustrazioni organizzate in sequenze
- Vignette scomponibili
- Descrizioni relative alle singole vignette
- Racconti.

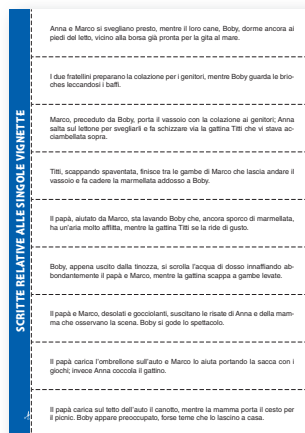
Il libro guida i bambini nella sperimentazione delle modalità per costruire e/o ricostruire una storia, coerente e coesa, attraverso l'uso appropriato di congiunzioni, pronomi, tempi e modi verbali e strutture frasali.



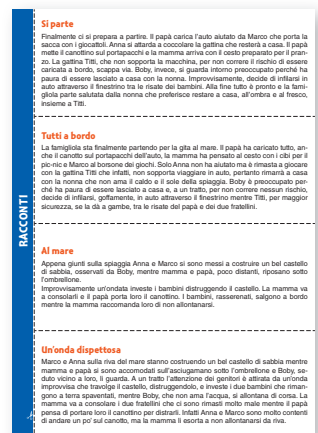
Vignette in sequenza.



Vignette scomponibili.



Descrizioni relative alle singole vignette da ritagliare.



Racconti differenziati in base al livello di difficoltà.

L'AUTRICE

ITALA RICCARDI RIPAMONTI



Logopedista, già professore a contratto di Psicologia e Psicopatologia del linguaggio presso l'Università degli Studi di Milano per il corso di specializzazione in Psicologia del ciclo di vita. È docente al Master di II livello attivato dall'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano «Disfunzioni cognitive in età evolutiva: Assessment e intervento neuropsicologico per disturbi e difficoltà di apprendimento e disabilità intellettive». Ha fondato il «Centro Ripamonti Onlus» — che rappresenta uno degli ambiti più qualificati per la diagnosi e il trattamento dei problemi di udito, linguaggio, comportamento e apprendimento —, in cui riveste il ruolo di responsabile della riabilitazione.

€ 23,00
libro + schede indivisibili



9 788859 100232 1

www.erickson.it

Indice

7	Introduzione
9	Le proposte ludico-didattiche
25	Conclusioni
27	Appendice
29	VIGNETTE IN SEQUENZA
41	VIGNETTE SCOMPONIBILI
53	SCRITTE RELATIVE ALLE SINGOLE VIGNETTE
61	I RACCONTI

Introduzione

Quest'opera completa il percorso — da me tracciato, a partire dagli anni Ottanta, attraverso diverse pubblicazioni¹ — per il recupero delle abilità linguistiche (comprensione ed espressione, orale e scritta) in quei bambini e ragazzi che manifestano difficoltà in questi ambiti. In questo volume l'attenzione è posta, in particolare, sulle prestazioni alte, vale a dire su quelle abilità e competenze che sono indispensabili per affrontare la produzione e la comprensione del linguaggio, soprattutto scritto, a partire dal secondo ciclo di scuola primaria.

Il bambino/ragazzo è guidato a utilizzare, in un contesto definito, strutture linguistiche adeguate secondo i diversi punti di vista (di spazio, di tempo, di personaggio) che consentano di collegare tra loro i vari avvenimenti sotto l'aspetto causale, spaziale e temporale. L'obiettivo finale è quello di portare i ragazzi a costruire e/o ricostruire una storia, coerente e coesa,² attraverso l'uso appropriato di congiunzioni, pronomi, tempi e modi verbali e delle strutture frasali (nucleare; ampliata con modificatori e avverbiali; complessa: inserita o relativa; binucleare: due strutture nucleari che possono essere coordinate o subordinate).

Il percorso riprende le modalità già presentate nei precedenti sussidi, vale a dire: indurre i ragazzi a «smontare» una situazione, un'immagine, un racconto, in unità di significato minime (in questo caso: strutture frasali) per poi ricostruire il tutto partendo da diversi punti di vista, in funzione di obiettivi differenti. Tutto ciò utilizzando un linguaggio che corrisponda al pensiero di chi racconta per renderlo chiaramente accessibile a chi ascolta o, a un livello più alto, per guidare consapevolmente chi ascolta o chi legge, a percorrere l'itinerario che è nella mente del parlante (o dello scrivente).

Tutto ciò sollecita la costruzione di schemi mentali, organizzati secondo nessi spaziali, temporali, causali, sequenziali e gerarchici e induce la presa di coscienza di come, le diverse unità, si articolino e si organizzino e riorganizzino a livelli, via

¹ Per le Edizioni Erickson *Lessico e frasi per Immagini, Causa-effetto per immagini, Il laboratorio del linguaggio, Dalle immagini al testo scritto, Storie a Incastro*. Per approfondire si veda anche: Riccardi Ripamonti I. (2003), *Strumenti ed esempi di lavoro interattivo nella riabilitazione degli aspetti morfo-sintattici del linguaggio*. In M.C. Caselli, E. Mariani e M. Pieretti (a cura di), *Percorsi di valutazione ed esperienze riabilitative*, Pisa, Del Cerro.

² La «coerenza» si riferisce al contesto, la coesione, invece, riguarda il rispetto della logica all'interno del sistema linguistico.

via, più complessi e strutturati, ma soprattutto affina gli strumenti linguistici così da consentire di comprendere e di esprimere concetti articolati e astratti.

Il bambino/ragazzo sperimenta, in tal modo, come integrare tra loro conoscenze, competenze cognitive e linguistiche, rispettando le regole del linguaggio, pur utilizzandole in modo creativo. Tutto ciò alimenta il piacere di sentirsi competente, di saper controllare le diverse situazioni, aumentando l'autostima e la motivazione a leggere, a raccontare e a scrivere.

Diversamente da quanto proposto in *Storie a incastro* — dove il bambino poteva liberamente interpretare e rielaborare la situazione utilizzando le immagini in combinazioni sempre diverse — in questo volume gli si richiede di riconoscere la struttura preordinata delle storie illustrate, di collegare tra loro le diverse vignette nell'ordine temporale, per poi raccontarle, elaborando ogni singola immagine e l'intera storia, iniziando da un qualsiasi punto di partenza.

Saranno proprio i vincoli posti dalla sequenza che porteranno il bambino alla consapevolezza che la stessa immagine e la stessa storia possono essere raccontate in tanti modi diversi (costruzioni linguistiche) rispettandone il significato, la coerenza e la coesione. Modi di raccontare che testimoniano: il punto di vista temporale (adesso succede questo... perché prima... allora dopo...), il personaggio che interpreta la storia (può essere vista con gli occhi del cane, del bambino, dei genitori, ecc.), o in funzione dei riferimenti spaziali (mentre in cielo, nell'auto, ecc.). La padronanza del linguaggio ci permette di guidare l'attenzione dell'interlocutore attirandola su certi aspetti o eventi a discapito di altri, in favore di una particolare interpretazione.

Vengono quindi affrontati aspetti alti di controllo e uso del linguaggio, tuttavia le proposte sono molto graduate e graduabili, così che è possibile venire incontro alle esigenze sia dei soggetti più giovani o meno dotati — avvalendosi delle proposte più semplici — sia di quelli più grandi, o che hanno raggiunto le abilità di base, proponendo le attività che richiedono un livello più alto di elaborazione e quindi di competenze.

Infine, le proposte di lettura sollecitano non tanto la strumentalità, che va affrontata in altro modo e in altra sede, ma la capacità di comprensione del testo, strettamente collegata alle competenze e abilità linguistiche di ciascun soggetto.

Struttura dell'opera

Il gioco didattico-riabilitativo contenuto nel presente volume è costituito da:

- A. 8 Storielle illustrate suddivise in sequenze da 3 fino a 6 vignette, per un totale di 35 vignette a colori.
- B. Le stesse vignette, ma in bianco e nero, che andranno tagliate nei diversi «elementi», come indicato dal tratteggio, così da poterle scomporre nelle diverse parti, per poi ricostruirle secondo le esigenze dell'attività proposta.
- C. 35 Strisce plastificate relative a ogni singola vignetta.
- D. 16 Schede di lettura relative alle diverse storie, proposte in due differenti livelli di difficoltà.
- E. 1 Mascherina a 6 posti, in cui andranno inserite le vignette delle diverse sequenze (da realizzare secondo le istruzioni contenute nell'Appendice).

Le proposte ludico-didattiche



Attività con le singole storielle illustrate

Le diverse storie sono state create in modo da poterle collegare le une alle altre, realizzando così delle sequenze più lunghe e articolate; come pure una sequenza potrà «prendere a prestito» una o più illustrazioni da quella seguente o precedente. In effetti i vari episodi, oggetto di ogni singola storia, si collocano in un continuum: le piccole avventure di una famiglia durante una domenica in cui fanno una gita al mare. È pertanto possibile anche realizzare una sola lunga sequenza costituita dal susseguirsi degli avvenimenti che contraddistinguono l'intera giornata.

Per prima cosa si presentano ai bambini le immagini di una sequenza e la mascherina relativa (si veda Appendice) in cui andranno inserite le singole vignette (figura 1), chiedendo loro di riordinarle in sequenza.

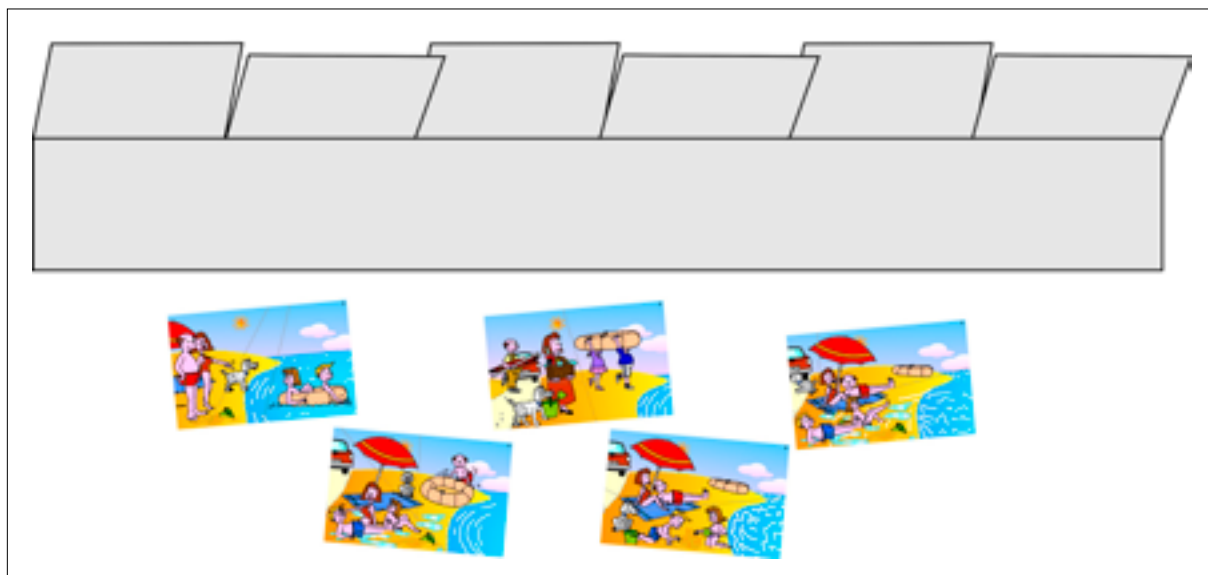


Fig. 1 Sequenza da inserire nella mascherina rispettando l'ordine degli avvenimenti.

Già questa richiesta può rappresentare una difficoltà per quei bambini che non hanno un buon «processamento» visivo il che può interferire con la prestazione di

riordino delle immagini. Sarà necessario valutare, di volta in volta, come procedere per aiutarli a superare l'ostacolo.

Intanto è utile lasciare che sistemino la sequenza nel modo che ritengono più opportuno, per poi chiedere loro di raccontare la storia. Già a questo livello alcuni fanno degli aggiustamenti, altri cercano di giustificare, comunque, la loro scelta seguendo un loro ordine logico/temporale e/o limitandosi a collegare ciascuna immagine alla seguente, magari inserendo altri passaggi; altri ancora descrivono le immagini, una per una, senza cogliere alcun collegamento. C'è anche chi racconta la storia correttamente, saltando da un'immagine all'altra, senza preoccuparsi dell'ordine in cui sono state inserite nella mascherina.

Sono tutte indicazioni che ci aiutano a comprendere se il bambino ha seguito qualche strategia nell'inserire le illustrazioni nella guida, ed eventualmente quale. In tal modo possiamo ipotizzare il livello a cui si colloca il singolo rispetto alla richiesta specifica e inserirci a proposito, partendo dal suo punto di vista, per guidarlo verso il raggiungimento dell'obiettivo. Le strategie che si potranno mettere in atto per incoraggiare l'emergere della competenza saranno, pertanto, diverse; ad esempio:

- chiedere di raccontare, ordinatamente, partendo dalla prima immagine (e scoprendo via via quelle seguenti), in modo che il bambino possa rendersi conto delle eventuali incongruenze;
- inserire noi la prima vignetta chiedendogli «E dopo, secondo te, cosa succede?» e così, via via, completare l'inserimento delle vignette.

Questi aiuti possono essere sufficienti per quei bambini che non avevano capito la consegna, ma che, una volta compresa, sono in grado di soddisfarla; invece per i soggetti che, pur non avendo difficoltà a rappresentare, comprendere e memorizzare un racconto, fanno fatica a elaborare una storia ricostruendola attraverso le sole immagini, sarà opportuno raccontare la storiella prima di mostrare le vignette.

Se il problema persiste, può trattarsi di una difficoltà a livello di sequenzialità, pertanto:

1. Il terapeuta riordina le immagini nella guida, quindi, richiede al bambino di raccontare la storia scoprendo, ordinatamente, le vignette. Successivamente sempre il terapeuta scopre una immagine, a caso, e domanda «Cosa è successo prima? Ti ricordi?» (indicando la vignetta precedente coperta), «Cosa succede dopo?» (figura 2) (indicando la successiva). O ancora: scoprirà due vignette non consecutive (lasciandone, cioè, una coperta tra due scoperte) (figura 3) e cercherà di far recuperare al bambino l'evento che si colloca tra i due evidenziati.

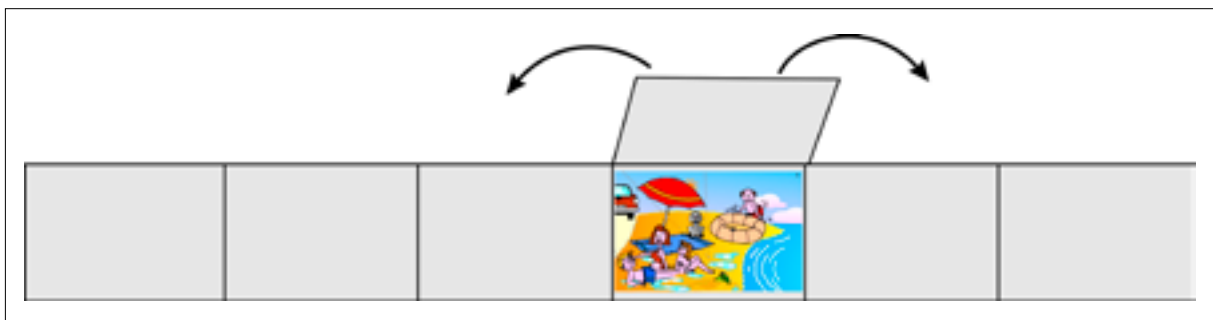


Fig. 2 Recuperare la sequenza degli avvenimenti: *cosa è successo prima, cosa succederà dopo.*

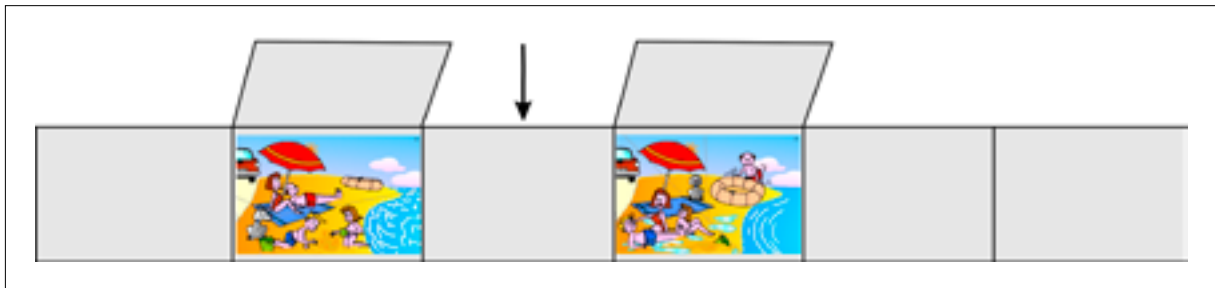


Fig. 3 Recuperare la sequenza degli avvenimenti: cosa è successo tra le due vignette.

Quest'attività permette al bambino di prendere consapevolezza dei vari nessi temporali e casuali e quindi di ricostruire, poi, la corretta sequenza delle immagini. Non solo! In genere la capacità viene trasferita alle altre sequenze.

Le risposte a queste prime proposte permettono al terapeuta di valutare se le competenze del bambino consentono di proseguire con proposte a livello più alto o, al contrario, se sia più utile riprendere quelle più elementari, illustrate negli altri sussidi da me pubblicati.

È necessario, comunque, tener presente che la capacità di ordinare in sequenza causale compare — ed evolve fisiologicamente nella sua forma matura, nell'individuo — rispettando tappe intermedie e parallelamente al raggiungimento di traguardi che riguardano la generalizzazione, l'astrazione, la categorizzazione e l'elaborazione mentale della realtà che lo circonda. L'esperienza mi ha permesso di constatare, in linea di massima, che i bambini normodotati, fino ai 3, 4 anni si limitano a mettere le vignette una accanto all'altra, senza rispettare nessun ordine, e limitandosi a «raccontare» ogni vignetta come fosse una storiella a sé stante, senza nessi o riferimenti con le altre. Verso i 4 anni, 4 anni e sei mesi, cominciano a coordinare tra loro due, tre immagini, ma non sentono l'esigenza di porle ordinatamente l'una di seguito all'altra, seguendo l'ordine causale e/o temporale; esigenza che viene sentita intorno ai 5 anni, anche se, inizialmente, ne ordinano solo due o tre e inseriscono le altre a caso. Quando raccontano, tuttavia, inventano dei legami e dei passaggi (evidentemente cominciano a sentire il bisogno di creare un tutto coeso), così che, in qualche modo la storia «regge». Tra i 5 e i 6 anni, padroneggiano la competenza e ricreano la sequenza in autonomia.

2. Una volta riordinata la storia nella guida si chiede al bambino di raccontarla partendo dalla prima immagine e proseguendo ordinatamente. Questa è, del resto, la modalità con cui, solitamente, loro «raccontano», collegando un avvenimento all'altro con l'utilizzo, pressoché esclusivo, di «poi», «dopo»; e sarà già una conquista, a questo livello, condurli a utilizzare: «in seguito», «successivamente», «allora», ecc.
3. Il passo seguente consiste nel richiedere al bambino di raccontare partendo dalla situazione conclusiva, andando a ritroso, incoraggiando l'uso di «perché», «infatti» in alternativa a «prima», ad esempio (figura 4): «La mamma raccomanda ai bambini di non allontanarsi con il canotto che il papà ha portato loro in quanto erano molto dispiaciuti perché un'onda aveva distrutto il castello che si erano messi a costruire con la sabbia, subito dopo essere arrivati sulla spiaggia e aver scaricato l'auto».

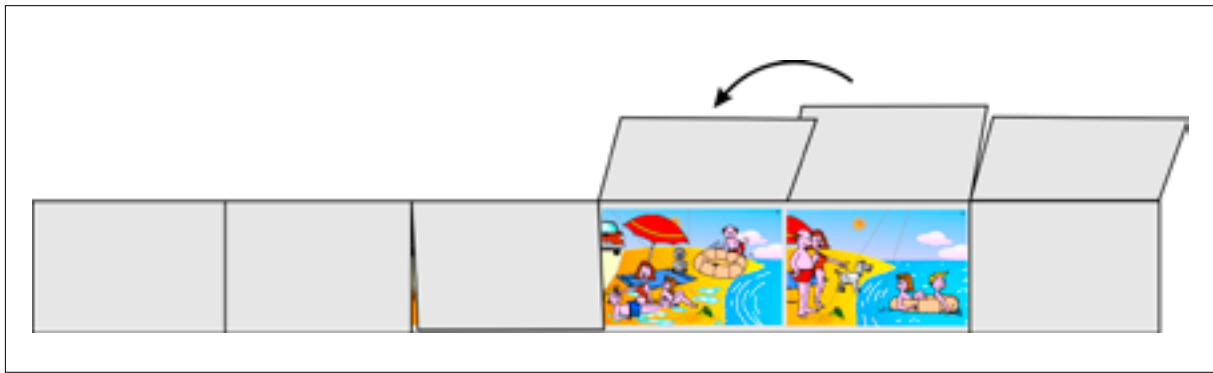


Fig. 4 Racconto partendo da una vignetta qualsiasi e procedendo a ritroso.

4. Si fa iniziare il racconto da una qualsiasi vignetta intermedia procedendo di volta in volta, in avanti o retrocedendo, ad esempio (figura 5): «Un'onda ha distrutto il castello di sabbia che i bambini, appena arrivati sulla spiaggia e dopo aver scaricato l'auto, stavano costruendo. Allora il papà, per consolarli, porta loro il canotto».

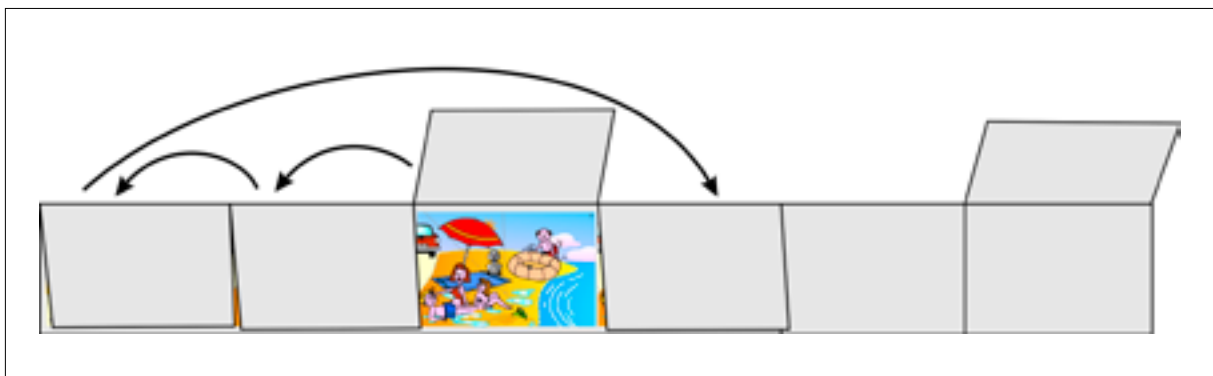


Fig. 5 Racconto partendo da una vignetta qualsiasi intermedia procedendo di volta in volta, in avanti o indietro.

Altre proposte, di questo livello, sono illustrate anche nel testo *Causa-effetto per immagini*.

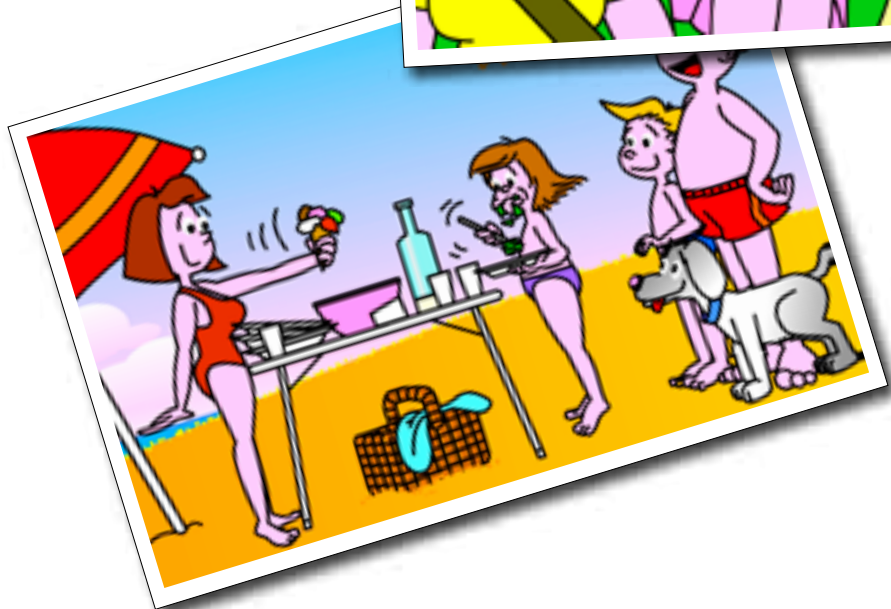
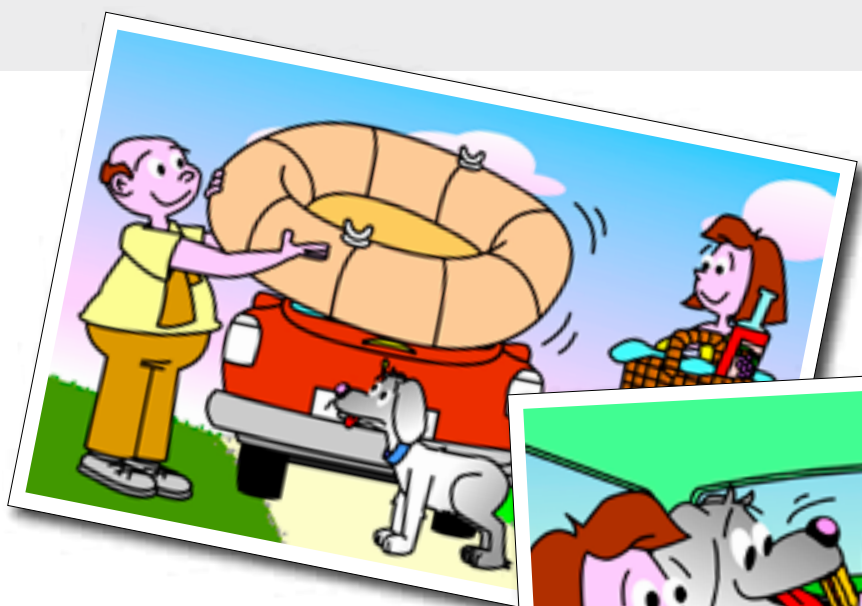
ATTIVITÀ A **Domino 1**

Si utilizzano, secondo le capacità dei partecipanti, tutte le sequenze, o un numero limitato di esse (che siano però collegate tra loro).

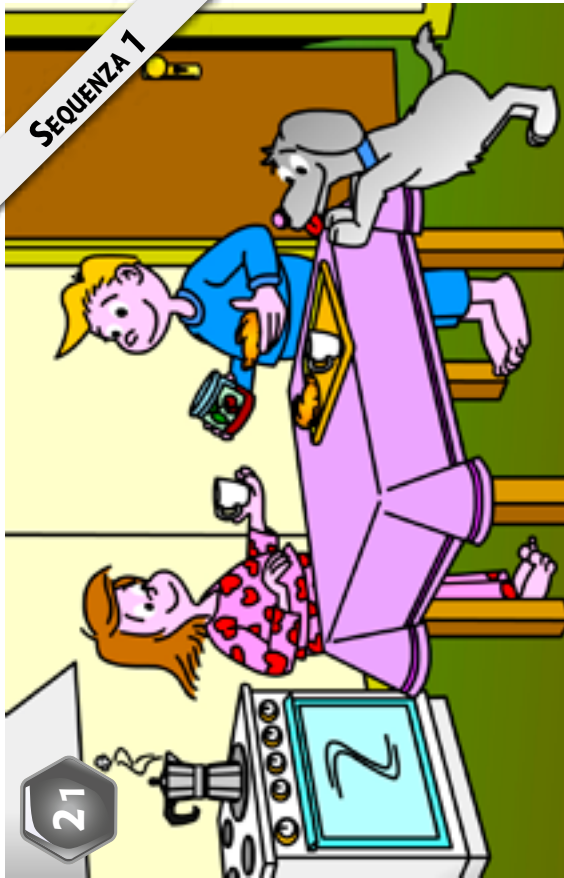
Si distribuiscono le vignette tra i giocatori¹ — tranne una, a caso, che si pone in vista sul tavolo. Al proprio turno ogni partecipante girerà la prima vignetta del mazzetto che avrà collocato accanto a sé con le immagini capovolte: se

¹ Se si lavora con un solo bambino va da sé che sarà il terapeuta il compagno di gioco oltre a chi, eventualmente, lo accompagna a terapia. Allo stesso modo se le proposte di gioco vengono fatte a scuola, o in famiglia, è opportuno coinvolgere più partecipanti. Questo vale per tutte le proposte ludiche illustrate nel testo.

Vignette in sequenza



SEQUENZA 1



21

SEQUENZA 1



41

SEQUENZA 1



11

SEQUENZA 1



31

I racconti

6A

Il pic-nic

È l'ora di pranzo, la mamma pensa a dare da mangiare a tutta la famiglia. Tutti mangiano di gusto, tranne Anna che non vuole l'insalata e rimane con il piatto in mano mentre gli altri si gustano, ormai, un buon gelato e Bobby sgranocchia un bell'osso. La mamma dice che Anna avrà il gelato solo se mangia la verdura. Allora la bambina si decide e mangia in fretta l'insalata, così la mamma le porge il suo gelato.

1B

Una colazione finita male

Anna e Marco si sono svegliati ai primi raggi del sole pieni di entusiasmo perché li aspetta una bella giornata al mare. I due fratellini si precipitano in cucina a preparare la colazione per i genitori che dormono ancora e il buon profumo fa svegliare anche Bobby, il loro cane, che li raggiunge speranzoso di ricevere qualche dolce. Marco porta la colazione in camera ai genitori, accompagnato da Bobby e da Anna che si è svegliata. Papà e mamma, fa un salto sul lettone sul quale dorme anche la ch... ventata, cade dal letto e, scappando, taglia la strada a g... il vassoio con la colazione e la marmellata tutti.

2A

Il bagno

Papà, aiutato da Marco, lava il cane sporco di marmellata, in giardino, in una bella tinozza piena d'acqua. Bobby è molto contrariato perché non gli piace l'acqua e non sopporta Titti che, sotto i baffi, ride di lui. Appena può, Bobby esce dalla tinozza e si scrolla energicamente l'acqua di dosso facendo scappare Titti e bagnando Marco e il papà. La mamma e Anna, sopraggiunte, ridono di gusto davanti alla scenetta.

1A

La colazione

È una bella mattina di sole. Marco e Anna si svegliano presto perché sono ansiosi di partire per una giornata di vacanza al mare. I due fratellini preparano la colazione per i genitori. Anna salta sul lettone e fa cadere la gattina Titti che dormiva acciambellata sui piedi della mamma. Titti scappa spaventata, mentre Marco entra con il vassoio della colazione, accompagnato dal cane Bobby, ma la gattina fa inciampare Marco che lascia cadere il vassoio, così la marmellata finisce addosso al povero Bobby.

1B

Una colazione finita male

Anna e Marco si sono svegliati ai primi raggi del sole pieni di entusiasmo perché li aspetta una bella giornata al mare. I due fratellini si precipitano in cucina a preparare la colazione per i genitori che dormono ancora e il buon profumo fa svegliare anche Bobby, il loro cane, che li raggiunge speranzoso di ricevere qualche dolce.

Marco porta la colazione in camera ai genitori, accompagnato da Bobby e da Anna che, per svegliare papà e mamma, fa un salto sul lettone sul quale dorme anche la gattina Titti. La poveretta, spaventata, cade dal letto e, scappando, taglia la strada a Marco che inciampa, lasciando andare il vassoio con la colazione e la marmellata finisce addosso al Bobby, con costernazione di tutti.

2A

Il bagno

Papà, aiutato da Marco, lava il cane sporco di marmellata, in giardino, in una bella tinozza piena d'acqua. Bobby è molto contrariato perché non gli piace l'acqua e non sopporta Titti che, sotto i baffi, ride di lui.

Appena può, Bobby esce dalla tinozza e si scrolla energicamente l'acqua di dosso facendo scappare Titti e bagnando Marco e il papà. La mamma e Anna, sopraggiunte, ridono di gusto davanti alla scenetta.

2B

Ride bene chi ride ultimo

Marco sta aiutando il papà a lavare Bobby che è tutto sporco di marmellata, ma il cane non è proprio contento di questo trattamento perché non gli piace l'acqua e, inoltre, non sopporta quella antipatica gattina che ride della sua disavventura. Non appena lo lasciano Bobby salta fuori dalla vasca e, scrollandosi energicamente, investe tutti con una bella doccia. Titti scappa contrariata mentre il papà e Marco cercano di ripararsi facendo un salto indietro, ma inutilmente. Nel frattempo sono arrivate la mamma e Anna che ridono divertite vedendo i due malcapitati gocciolanti e Bobby finalmente soddisfatto.