



Silvia Niccolai, Costanza Ruffini e Chiara Pecini

TUCANO GILBERTO, UNO SCRITTORE UN PO' INCERTO

**POTENZIARE LE FUNZIONI COGNITIVE
ED ESECUTIVE NEI PREREQUISITI
DELLA SCRITTURA**



Illustrazioni di Ilaria Faccioli

Erickson

**UN LIBRO ILLUSTRATO
CON TANTI ESERCIZI
PER SUPPORTARE
LO SVILUPPO COGNITIVO
DEI BAMBINI
E DELLE BAMBINE**



**Segui il tucano Gilberto nel suo viaggio alla scoperta delle lettere!
Lungo la strada attraverserà paesaggi diversi
e incontrerà tanti personaggi, ma non tutti vogliono aiutarlo...**

Tu, però, puoi!

**Oltre alla storia del tucano Gilberto, accompagnata da splendide illustrazioni,
troverai in questo libro numerose attività da fare con i bambini e le bambine
per allenare le abilità linguistiche, visuo-motorie, attentive e le funzioni esecutive.**

€ 11,90



www.erickson.it

StorieAttive è una serie di racconti pensati per allenare le funzioni cognitive ed esecutive. A metà tra un albo narrativo e un quaderno di esercizi, ogni libro alterna alla storia illustrata attività finalizzate a potenziare le funzioni cognitive ed esecutive in diversi ambiti: prerequisiti linguistici, scrittura, numeri e abilità emotive e sociali.

**Storie
Attive**
SVILUPPARE
LE FUNZIONI COGNITIVE
ED ESECUTIVE



BENVENUTI NELLA STORIATTIVA DI TUCANO GILBERTO!

Un libro illustrato per sostenere
lo sviluppo cognitivo dei bambini e delle bambine

Acquisire precocemente le capacità di rimanere attenti e concentrati, risolvere i problemi in modo creativo, giocare con le idee, rimandare le gratificazioni, controllare gli impulsi, guardare da molteplici prospettive, elaborare attivamente le informazioni mantenute in memoria... in altre parole «acquisire precocemente buone capacità di controllo dei propri processi mentali» favorisce lo sviluppo psicologico, l'apprendimento scolastico e l'adattamento all'ambiente.

Una ricercatrice della Harvard University, Deborah Phillips, ha paragonato questi processi di controllo cognitivo (generalmente chiamati *Funzioni Esecutive*) a un sistema di controllo aereo. Proprio come chi coordina il traffico aereo affinché tutti i velivoli possano atterrare e decollare in orario e senza collisioni, noi dobbiamo elaborare molte informazioni simultaneamente, organizzando il nostro funzionamento secondo regole e priorità che dipendono sia da ciò che accade nell'ambiente esterno, intorno a noi, che dai nostri obiettivi interni. Senza un sistema di controllo dei nostri processi mentali... *disasters strike!*

Il controllo cognitivo è particolarmente importante in un ambiente, come quello odierno, che è molto variabile e sfidante. Infatti, sebbene molte capacità dell'essere umano si *automatizzino* con lo

sviluppo, svariate condizioni richiedono processi di controllo. Ad esempio, se per un adulto leggere è un processo così automatizzato da essere talvolta inevitabile, comprendere ciò che viene letto o leggere in una lingua straniera o con poca luce, richiede processi di controllo cognitivo per rimanere focalizzati sulle informazioni rilevanti e inibire quelle non rilevanti, per aggiornare le nostre conoscenze in base ai nuovi contenuti ed eventualmente per cambiare il nostro punto di vista.

Quando entrano in gioco questi processi di controllo? Fino a circa vent'anni fa si pensava che tali processi di controllo fossero tipici della persona adulta, matura, e che il bambino fosse prevalentemente poco controllato, impulsivo, incapace di regolare i propri processi mentali per raggiungere uno scopo. Oggi invece sappiamo, grazie alla ricerca scientifica, che i processi di controllo cognitivo emergono precocemente, già nei primi anni di vita, e che, pur incrementando fino all'età adulta, hanno il massimo sviluppo e la maggiore malleabilità proprio a partire dall'infanzia.

Molti fattori possono incidere sullo sviluppo di tali processi: le caratteristiche cognitive ed emotive individuali, le abitudini di vita, le relazioni con i genitori, le attività a cui i bambini sono esposti e le condizioni sociali e storiche dell'ambiente cir-

costante. Una cosa però è certa: questi importanti processi di controllo cognitivo possono essere «nutriti» dall'ambiente, soprattutto agendo nel periodo più sensibile, che è quello dell'infanzia. Questo si rende ancora più necessario oggi, poiché moltissimi studi hanno dimostrato che lo sviluppo di buone funzioni esecutive nel periodo della scuola dell'infanzia predice le successive abilità di apprendimento, il rendimento scolastico, le capacità di controllo del comportamento e di soluzione di problemi, la gestione del tempo e la regolazione emotiva in età successive.

Ecco perché è così cruciale cominciare fin dalla prima infanzia a svolgere con i più piccoli attività connesse all'allenamento di questi importanti processi cognitivi. Per farlo con successo ed efficacia, è necessario scegliere una modalità attrattiva e divertente, come la lettura congiunta, che rappresenta anche una fase fondamentale dello sviluppo.

Già dal secondo anno di vita, un libro aperto e letto insieme all'adulto, da solo o in piccolo gruppo, è di per sé un importante momento di crescita che promuove il linguaggio, la memoria, l'attenzione, la soluzione di problemi, oltre, naturalmente, ad essere un momento di piacere, condivisione e divertimento.

Ma quali sono i libri più belli? Non sono forse quelli dove il finale è tutto da costruire, dove il bambino diventa un protagonista attivo della narrazione, dove l'avventura del protagonista è di fatto una sfida per il piccolo e dove avvengono cose inaspettate e inusuali?

La serie di albi «StorieAttive» è proprio questo: non semplici storie illustrate, ma storie «attive» in cui alla lettura si alternano giochi e attività da fare

insieme ai bambini e alle bambine per stimolare, divertendosi, i loro processi di controllo cognitivo: da quelli generali e trasversali (*Il Quokka saggio e il suo viaggio*) a quelli connessi alle abilità sociali ed emotive (*Lupo selvaggio, il burlone del villaggio*), ai prerequisiti della matematica (*Umberto il gufetto, dei numeri il maghetto*), della scrittura (*Tucano Gilberto, uno scrittore un po' incerto*) e della lettura (*La giraffa Mimì e la sciarpa dell'ABC*). In ogni albo il bambino accompagnerà l'animale protagonista in un'avventura sempre più sfidante, che gli permetterà di esercitare le facoltà di controllo di base, come l'abilità di mantenere ed elaborare attivamente le informazioni in memoria a breve termine, la capacità di inibire le risposte impulsive o gli stimoli distraenti e la capacità di cambiare punto di vista, prospettiva, regola di soluzione. L'obiettivo non è raggiungere la fine della storia, che può essere ripetuta, arricchita e variata a piacere, né superare tutte le sfide, in quanto ognuno ha le proprie, in base agli interessi e all'improvvisazione con cui i protagonisti intendono arricchire la trama. Piuttosto il traguardo è calarsi nel racconto, comprenderne le opportunità, trovare soluzioni nuove ed essere quindi protagonisti attivi!

Nel paginone centrale del libro troverete altre divertenti attività, che rendono questo albo ancora più unico.

Non ci resta che augurarvi buon viaggio... con il tucano Gilberto, che accompagnerà le bambine e i bambini in un'incredibile avventura per allenare la competenza metafonologica, la discriminazione visiva, la memoria fonologica a breve termine e la coordinazione oculo-manuale.

EHI, TU!

**IL TUCANO GILBERTO
TI STA ASPETTANDO!**

Eh sì, questa storia non è come tutte le altre, qui accadono cose strane, inaspettate e un po' magiche, che solo con il tuo aiuto possono essere risolte...

Con un po' di attenzione, memoria e ingegno aiuterai il tucano Gilberto a superare le sfide che incontrerete insieme. Sarà un'avventura speciale, perché può cambiare sempre, con giochi che tu e i tuoi amici, grandi e piccini, potrete modificare e inventare.

E ricordati: non è importante vincere e non esistono soluzioni oppure risposte giuste o sbagliate. L'importante è partecipare e divertirsi...

Inizia l'avventura... pronti, attenti, via!

Gilberto spalancò un occhietto:
«Ma fino a poco fa non ero dentro al mio letto?».
Guardò un po' in qua e un po' in là,
quando scorse un draghetto tra i fiori di lillà!
«Un drago davanti a me, perdindirindina!»
e sgranò gli occhi ancor più di prima!

Ma il draghetto gentile sorrise con amore
e disse a Gilberto che lo avrebbe aiutato a diventar uno scrittore!
I due amici si incamminarono per raggiungere il castello
dove li attendeva Re Stampatello.

Ma nel bel mezzo del bosco incantato
ecco comparir un mago stellato,
con il cappello a punta e una bianca barbetta
che in mano agitava una sottile bacchetta!
«Per proseguire il vostro cammino prestate attenzione,
dovrete mangiare per me una speciale pozione!».





R

M

B

C

S

P

01 Mago cuoco, che pozione!

Mostrate, denominandoli, tutti gli ingredienti presenti nella cesta del mago. Successivamente, sempre pronunciando il nome, toccate gli ingredienti necessari per la pozione che il mago deve preparare. Passate da un elemento all'altro seguendo con il dito, da sinistra a destra, la stradina da percorrere per raggiungere il pentolone.

Ad esempio, il mago ha bisogno di una bacca, di una ragnatela e del muschio per la sua pozione. A questo punto chiedete al bambino di ripetere la sequenza, toccando e seguendo la stradina degli oggetti nominati nell'ordine di denominazione. La pozione può essere costituita da un minimo di due ingredienti, a seconda dell'età del bambino.



Gilberto e draghetto proseguirono oltre il ponte,
sicuri di scorgere il castello all'orizzonte!

Ma per loro era ancora troppo presto:
una nuova figura apparve in quel contesto!

Una strega con i pattini a rotelle
intenta a cucinar funghi, rami e frittelle!

«E adesso che si fa?» disse draghetto impaurito
di esser trasformato in un pranzo saporito.

Il topo dai baffi blu li aveva avvisati,
la strega Frittella li avrebbe presto cucinati!

«Lascia fare a me, ho un'idea innovativa!»
replicò Gilberto affrontando la strega cattiva.





07 Le parole a metà

La strega Frittella è un gran burlona, con i suoi pattini ha diviso a metà le parole! Chiedete al bambino di ricomporre la parola/disegno osservando bene i pezzetti disposti in ogni riquadro e toccando la due tessere che, combaciando, formano una parola corretta (*topo, mago, gufo, rana*) e ricompongono

l'immagine corrispondente. La difficoltà del gioco consiste nel trovare il pezzetto giusto tra quelli simili. Una volta che il bambino ha individuato la parola corretta per ogni gruppo di tessere, chiedetegli di nominarle tutte in ordine inverso (es.: *topo, mago, gufo, rana* / *rana, gufo, mago, topo*).

GO

RE

GU



LA

ME



FO

RA



PO

GU



NA