



AZIENDA SANITARIA
LOCALE DI **BIELLA**

La Favola: proposte di attività per il potenziamento linguistico nella Scuola dell'Infanzia

Elisabetta Minola, Ester Carlone

S.C. Medicina Riabilitativa

Ponderano, 9 Marzo 2017

Fiaba

Favola



Fiaba



Favola

E' un racconto fantastico in cui i personaggi sono reali o di fantasia, il tempo narrato è lontano e indefinito, i luoghi sono poco caratterizzati e vaghi, vi è la presenza sia di elementi di realtà che di fantasia e la struttura è più o meno sempre la stessa.

E' un racconto breve che ha come protagonisti gli animali e rappresenta alcuni caratteri umani. C'è l'eterna rivalità tra bene e male, tra giusto e sbagliato, tra furbo e indifeso: tutti tratti che appartengono ancora oggi all'uomo.

Storia "per bambini"

Quando si parla di storia per bambini, fiaba e favola sovente sono intesi come sinonimi.

Perché le favole



Perché le favole

Per ragioni di metodologia didattica

Nella scuola dell'infanzia la favola è uno strumento molto utilizzato per organizzare il percorso educativo in tutti i campi di esperienza

La favola costituisce uno **sfondo integratore**, un contenitore per creare un contesto condiviso in grado di unire il percorso e garantire continuità e collegamento alle tante attività che altrimenti resterebbero disperse e frammentarie

Perché le favole

Per la loro valenza in ambito di crescita emotiva

La favola rappresenta un genere narrativo che coinvolge i bambini fin dalla prima infanzia perché:

- in essa è sempre presente l'elemento meraviglioso, magico che cattura l'interesse del bambino e lo mantiene nel tempo perché è un elemento che gli è proprio in questa fase del suo sviluppo
- esplorando il mondo della fantasia, promuove anche la crescita cognitiva e psicoaffettiva attivando l'immaginazione e la creatività

Perché le favole

Per la loro struttura linguistica

Le favole sono testi brevi, possono essere lette in un unico momento permettendo ai bambini di rimanere attenti per tutto il tempo del racconto

le favole sono testi narrativi *ben formati*: la regolarità della sequenza e della struttura aiutano la memorizzazione e la comprensione

come dice Bruner,

“Noi organizziamo la nostra esperienza e il nostro ricordo degli avvenimenti principalmente sotto forma di racconti”

ascoltare le favole promuove lo sviluppo del “*pensiero narrativo*”

Perché le favole

... inoltre

il contatto precoce con questo tipo di narrazione
favorisce

l'emergere della **capacità di comprendere**

l'organizzazione sottostante la lingua scritta

e

lo sviluppo del **pensiero creativo**

Perché le favole

Comprensione

Spesso nella scuola dell'infanzia diamo per scontata la comprensione delle storie da parte dei bambini; ma ricostruire significati a partire da un testo non è un compito semplice e banale

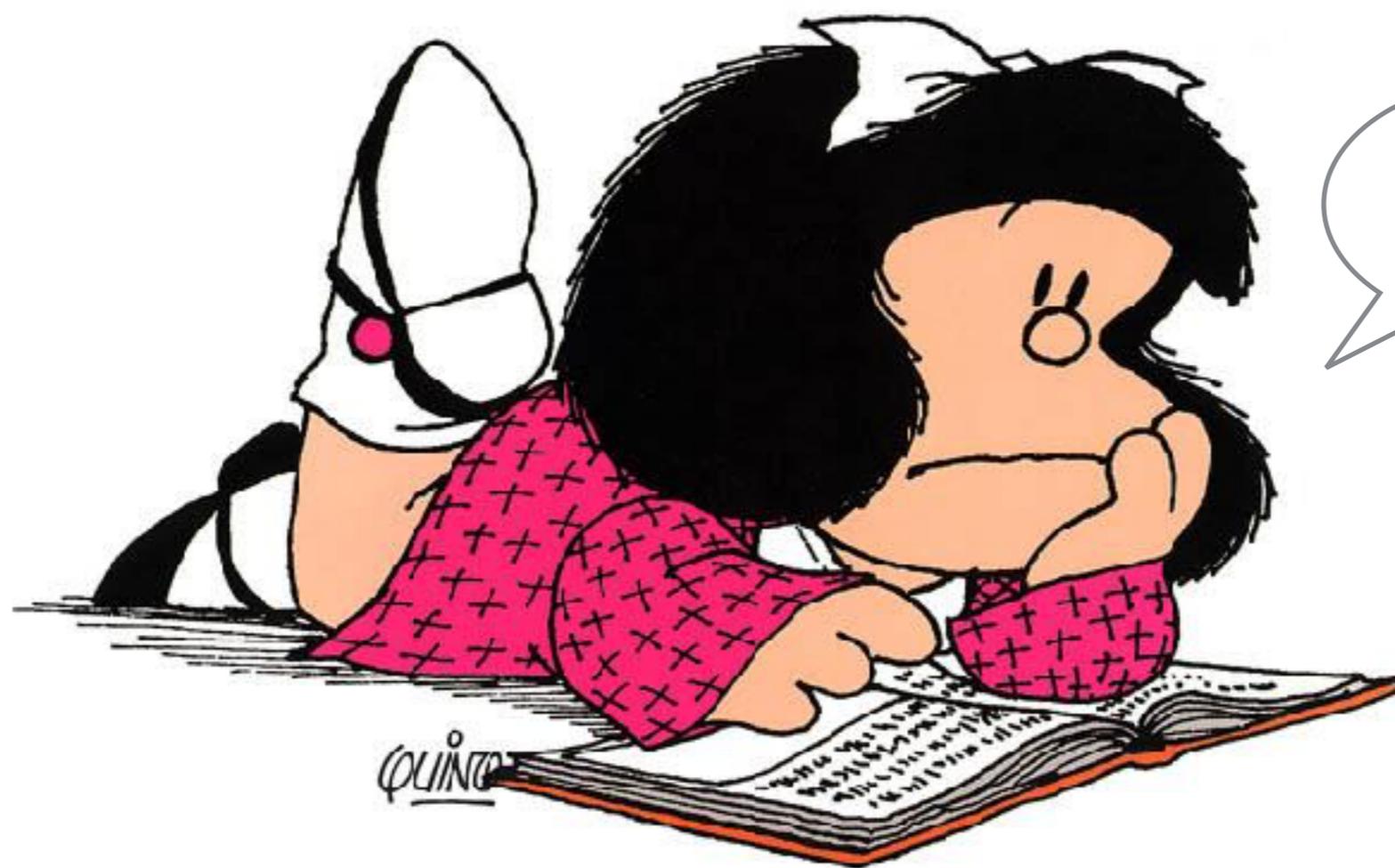


Perché le favole

Comprensione

Ricerche internazionali (*e nostre osservazioni*) mostrano che ancora studenti di scuola primaria e secondaria hanno difficoltà a comprendere i significati del testo, pur non avendo problemi nella decodificazione della lingua scritta





Boh??

Perché le favole

Comprensione

Comprendere non implica solo l'essere in grado di riconoscere i significati di ciascuna parola ma è un compito molto più articolato e difficile

Quando i bambini della scuola primaria devono capire ciò che leggono autonomamente, chiediamo loro di compiere due differenti processi

**Decodificare la
lingua scritta**

Riconoscere
il segno grafico
e riprodurlo
in suono

Comprendere

Riconoscere
il significato globale
del testo interagendo
attivamente con esso

Cosa devo fare per capire un testo?

"Ezechiele soffia più forte che può
ma diventa rosso come un peperone ..."



Perché le favole

Comprensione

Per comprendere un testo è necessario **interagire in modo attivo** con esso ricostruendone il significato globale

Per riuscirci bisogna possedere sufficienti

competenze linguistiche

e compiere numerose

operazioni cognitive

Perché le favole

Comprensione

competenze linguistiche

- conoscenze lessicali
- capacità di comprendere il significato delle proposizioni a partire dalle strutture morfosintattiche
- conoscenza dei nessi causali temporali, finali e relativi
- comprensione del testo figurato
- capacità di ricostruire verbalmente una storia a partire dalle immagini
- discriminazione delle categorie secondo le quali analizzo la storia (*funzioni della storia ben formata*)

Perché le favole

Comprensione

operazioni cognitive

- attingere alle conoscenze che abbiamo sul mondo, le nostre conoscenze enciclopediche
- operare delle inferenze, ossia ricavare le informazioni non esplicite
- riconoscere se ho capito male e recuperare il corretto significato, ossia effettuare un controllo metacognitivo

Perché le favole

Comprensione

Parliamo di comprensione testuale sia quando leggiamo un testo scritto sia quando ascoltiamo una storia narrata

Fin dalla scuola dell'infanzia le attività centrate sull'impiego e la comprensione del libro e della **narrazione orale** mostrano ai bambini come interagire con il testo scritto anche se non sanno ancora leggere

Perché le favole

Comprensione

- La scuola dell'infanzia può offrire precocemente ai bambini l'opportunità di interagire in modo dinamico con i testi scritti e **comprendere un testo prima di saper leggere**
- Le molteplici attività centrate sull'impiego delle narrazioni costituiscono lo strumento privilegiato per abituarli a questa pratica

Perché le favole

Comprensione

- Sollecitare la comprensione testuale già in età prescolare assume una valenza di prevenzione dei problemi di comprensione del testo in futuro; dalla scuola primaria in poi sarà più probabile che i bambini abbiano più strumenti per leggere, comprendere e ricordare, cioè studiare autonomamente con successo





Utilizziamo la narrazione nella scuola dell'infanzia non solo per intrattenere i bambini ma rendiamola una pratica quotidiana per insegnare ai bambini a porre domande, a fare ipotesi sul testo che qualcuno legge per loro in altre parole ad

essere attivi nei confronti del testo

Perché le favole

Pensiero creativo

Il contatto con la favola fa sì che i bambini inizino ad attivare due modalità di funzionamento proprie della mente umana:

realtà e **fantasia**



Perché le favole

Pensiero creativo



Nelle favole, infatti, ritroviamo compresenti sia **elementi reali**, come elementi logici, sequenze temporali, nessi di causa/effetto (*es. tentativi e conseguenze di un'azione*), sia **fantastici, magici** che trasgrediscono la realtà e la logica (*es. le trovate "geniali", alternative che il protagonista escogita per risolvere il suo problema e raggiungere lo scopo prefissato o l'introduzione nella trama di un personaggio con poteri magici...*)



Perché le favole

Pensiero creativo

Il bambino attiva contemporaneamente queste due funzioni:

pensiero razionale, convergente

e

pensiero fantastico, creativo, divergente

cosa sono?

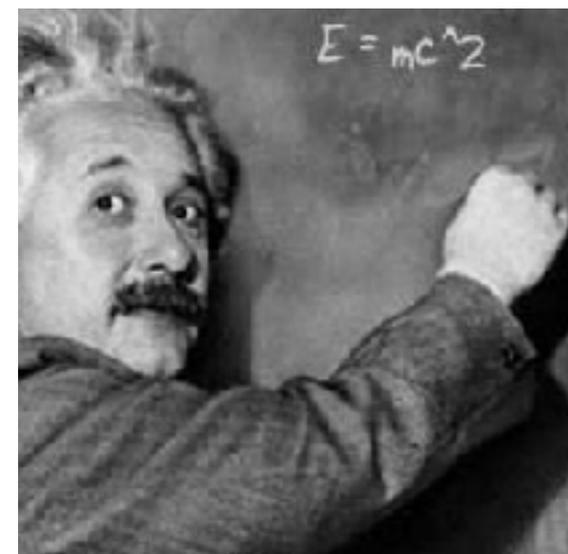


Perché le favole

Pensiero creativo

Sono gli opposti di un *continuum* dove si collocano gli stili cognitivi individuali

Non esiste uno stile superiore ad un altro, ma tutti noi adottiamo quello che si dimostra più utile in un certo contesto



Albert Einstein

*La logica ti porterà da A a B
L'immaginazione ti porterà
ovunque*

A. Einstein



Salvador Dali

Perché le favole

Pensiero creativo

pensiero razionale, convergente

procede secondo una rigida sequenza logica;
permette di costruire concetti, categorie e nessi
causali; davanti a un problema ci spinge a cercare una
sola risposta, quella giusta

(come per dei problemi matematici)

$$\begin{array}{r} 15+ \\ 12= \\ \hline 27 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ 15+ \\ 17= \\ \hline 32 \end{array}$$

Perché le favole

Pensiero creativo

pensiero fantastico, creativo, divergente

procede “a salti” senza vincoli rigidi è utilizzato per la risoluzione di questioni che riguardano la logica legata alle azioni umane (desideri, emozioni, affetti e credenze) e le interazioni fra individui; di fronte a un problema ci spinge ad individuare più ipotesi e soluzioni, che devono essere comunque valutate, tutte accettabili per ragioni diverse





Incoraggiamo i bambini fin da piccoli ad utilizzare un ragionamento più flessibile e aperto a diversi punti di vista;

il pensiero divergente non significa
“non avere riferimenti” o “tutto è possibile”

ma

“quando una soluzione non funziona, troviamone altre”
valutandone attentamente la validità con spirito critico;

se lasceremo spazio a scelte meno automatiche

**avremo bambini più creativi e pronti a vivere in un
mondo complesso**



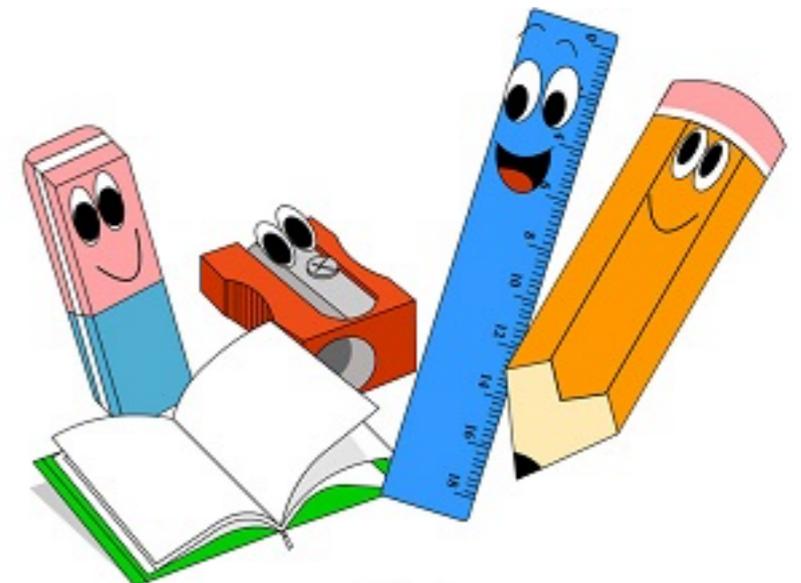
*“Creatività è inventare,
sperimentare, crescere,
assumersi dei rischi,
rompere regole, fare
errori e divertirsi”*

Mary Lou Cook saggista

Caratteristiche del materiale

tratto da "Giochi di segni e parole" di Barbara Ardito

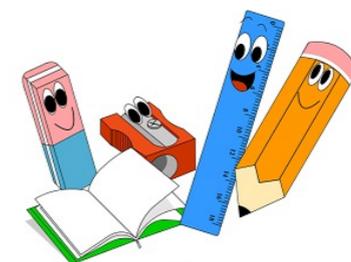
- *Tipo di disegno*
- *Sequenza delle immagini*
- *Corrispondenza testo immagini*
- *Tipo di linguaggio*



Caratteristiche del materiale

- *Tipo di disegno*

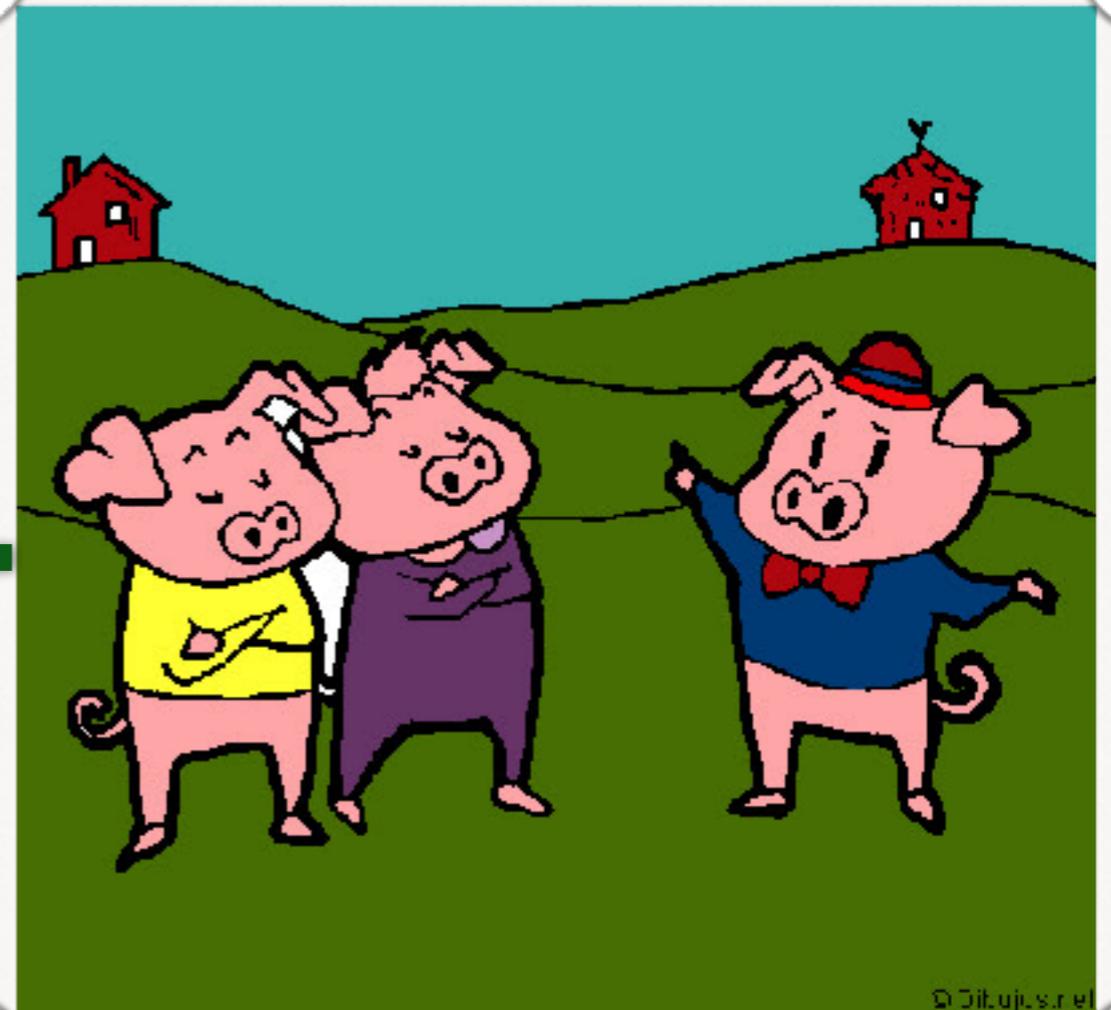
Il disegno non deve essere troppo schematico, sarebbe ambiguo, ne' troppo ricco di particolari, sarebbe confusivo, ma deve permettere di riconoscere gli elementi costitutivi della storia e favorirne la comprensione





troppo ricca
e
confusiva

troppo povera
di
particolari



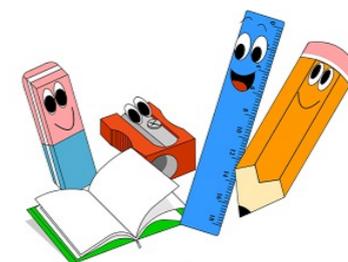
Entrambe non favoriscono
la comprensione



Caratteristiche del materiale

- *Sequenza delle immagini*

Le immagini devono essere in corretta sequenza, riportare tutti i passaggi chiave in modo chiaro e semplice e permettere di ritrovare nei disegni alcuni indici di identità (*es. ogni porcellino ha sempre il medesimo abbigliamento, l'ambiente in cui si svolge la storia è sempre raffigurato in modo univoco e chiaro...*)

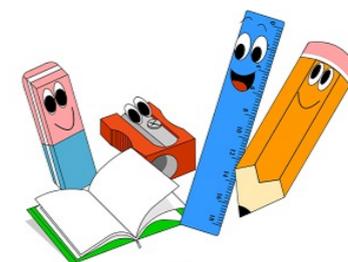


Caratteristiche del materiale

- *Corrispondenza testo immagini*

E' importante che tutti i passaggi della favola siano rappresentati da un disegno.

Sfogliando un libro illustrato dovremmo grossomodo comprenderlo anche senza leggerlo.



Cosa non va?

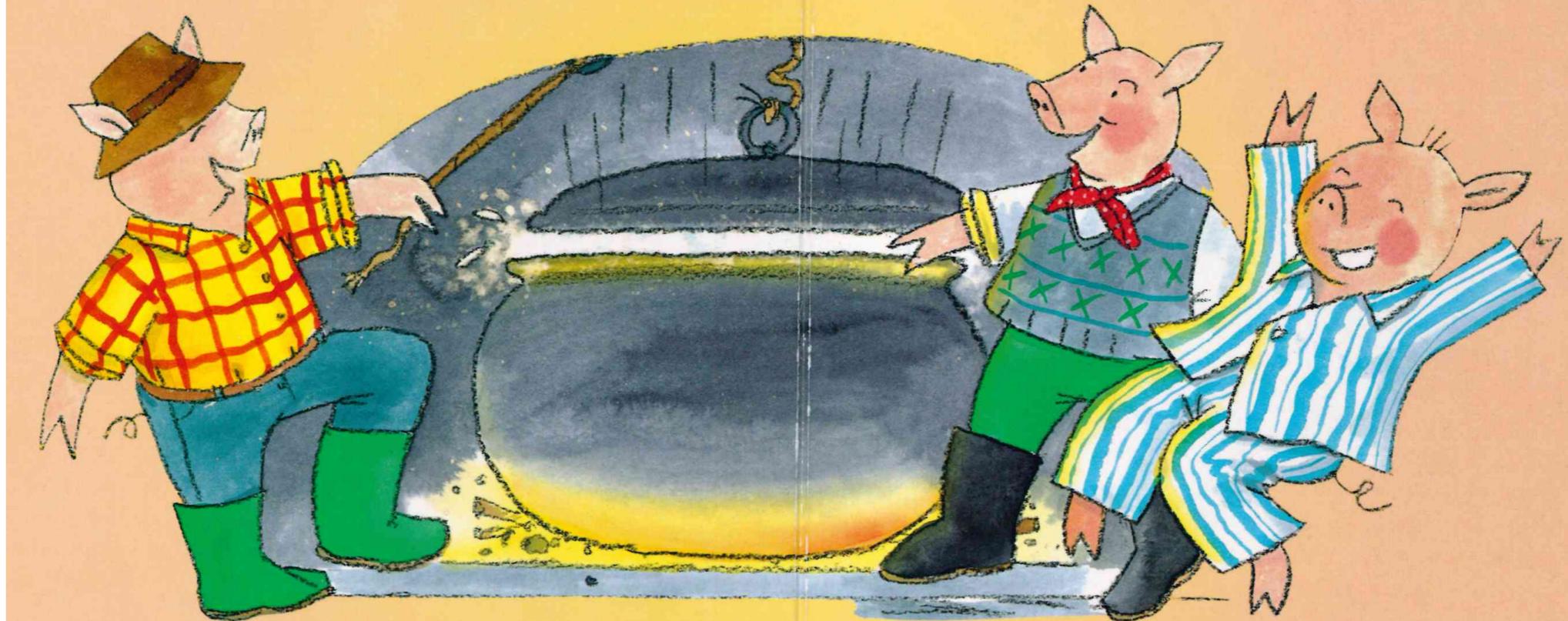
La belva si trovò nel fuoco intontita dal colpo della caduta. Le fiamme si attaccarono al pelo ispido, la coda soprattutto diventò una torcia ardente, insomma tutto il gran corpo divenne una massa bruciata e fumante. Come se non bastasse i tre porcellini si misero a bastonarlo. La porta era stata aperta e il lupo gemendo e ululando dal dolore infilò l'unica via d'uscita.



Cosa non va?

IL LUPO CADDE NELL'ACQUA E COMINCIÒ
A URLARE: "LASCIATEMI USCIRE!"

I PORCELLINI SOLLEVARONO IL COPERCHIO
E IL LUPO FUGGÌ VIA A GAMBE LEVATE.



Caratteristiche del materiale

- *Tipo di linguaggio*

Il linguaggio che useremo per raccontare dovrà essere:

- **chiaro e semplice:** scegliamo il lessico e le strutture frasali in base alle competenze linguistiche; soprattutto all'inizio, con i bambini più piccoli, con difficoltà linguistiche o bilingui; potrà diventare più complesso in seguito con il progredire dell'esperienza
- **corretto:** per assicurare un buon uso della lingua
- **non banale:** la lettura del testo è un'occasione di arricchimento del lessico, delle strutture frasi, dei modi di dire



scegliamo
una storia

“*Ben Formata*”

Quali storie scegliere

E' consigliabile scegliere dei testi narrativi **“ben formati”** perché:

- stimolano la curiosità e l'attenzione
- contengono il giusto equilibrio fra prevedibilità e sorpresa
- la regolarità della loro struttura, la sequenza degli eventi è ordinata in moduli che si ripetono, aiutano i bambini a memorizzare e sapersi orientare nel testo
- questo tipo di storie consentono ai bambini di costruire uno schema utile ad orientarsi nella comprensione di tutte le narrazioni

Quali storie scegliere

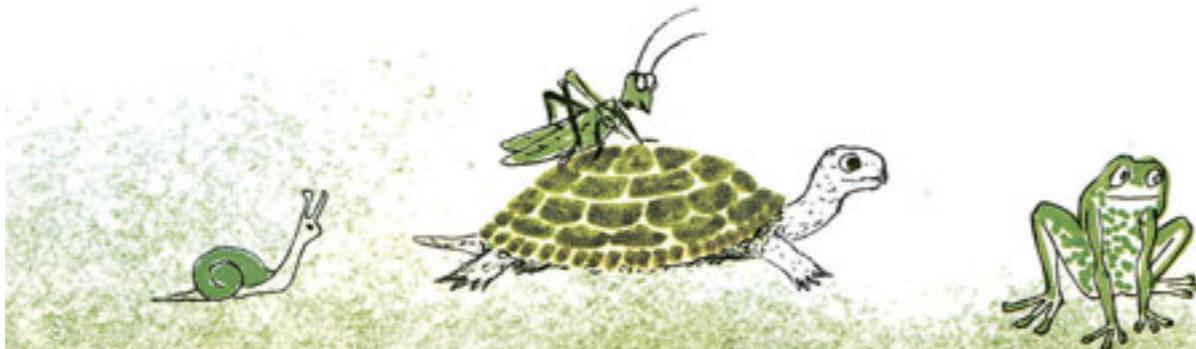
E' consigliabile scegliere dei testi narrativi **“ben formati”**

I bambini in età prescolare comprendono meglio e ricordano i testi **“ben formati”**

Quando saranno più grandi ed esperti potranno anche essere più flessibili e quindi in grado di inferire parti del testo non esplicite o manipolare e re-inventare racconti noti o crearne di nuovi al momento

Cappuccetto Verde

Cappuccetto Verde. E' una bambina tanto buona e simpatica. Un giorno sua mamma le mise in testa un cappuccetto fatto di foglie verdi, molto ridicolo, ma a Cappuccetto piaceva tanto che lo teneva sempre in testa: se lo toglieva solo quando andava a dormire. Una rana, di nome Verdocchia, è molto amica di Cappuccetto Verde e giocano sempre assieme. Ma Cappuccetto Verde ha anche altri amici e amiche: c'è Zip che è una cavalletta verde, e ha questo nome perché all'improvviso salta via come una molla. Poi c'è Giuseppa la tartaruga e Pisellina la lumaca che fanno sempre delle gare di velocità, e Zip scherza con loro saltando sull'una o sull'altra.



Cappuccetto Rosso dal finale comico

C'era una volta una bambina vestita tutta di rosso che si chiamava Cappuccetto Rosso. Lei andava sempre dalla nonna a portarle la focaccia e la frutta e doveva attraversare il bosco, anche se la paura di incontrare il lupo era tanta. Infatti un giorno la bambina incontrò il lupo e lo salutò e anche il lupo la salutò, poi aggiunse indicandole una stradina: – Quella strada lì, ti farà arrivare prima dalla nonna, è una scorciatoia!

Allora lei lo ringraziò e prese quella strada, però era un inganno, ma non se ne accorse. Il lupo, intanto, arrivò dalla nonna, bussò alla porta, la vecchietta gli aprì ed entrò, nascose la nonna nell'armadio e si mise nel letto. Quando entrò la bambina vide che la nonna aveva dei grandi occhi, allora ebbe paura, ma... all'improvviso, la nonna uscì fuori dall'armadio e la rassicurò, facendole "cucù!".

E per festeggiare che non era successo niente e che il lupo non aveva mangiato né la nonna, né Cappuccetto Rosso, la nonna preparò delle ciambelle. Ma dentro la ciambella del lupo, la più grossa, mise un palloncino, che ... al primo boccone...scoppiò e il lupo fece un capotombolo per terra e la nonna e la bambina scoppiarono a ridere. Il lupo si sentì preso in giro e, appena riuscì ad alzarsi, se ne andò a zampe levate e... per quella volta, nonna e nipotina furono salve.





Quali storie scegliere

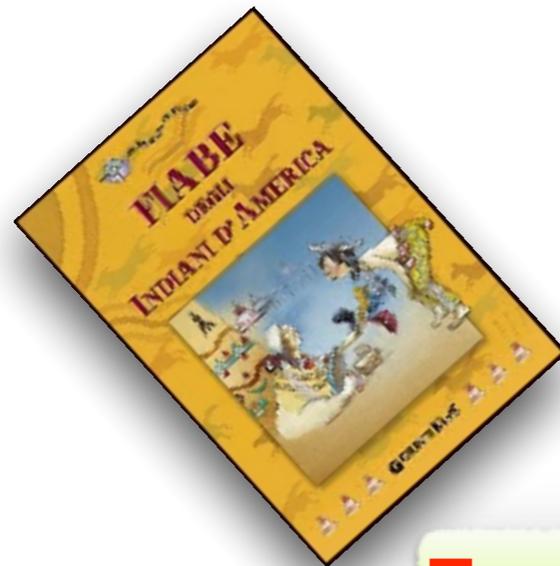


E' possibile comprendere una storia se:

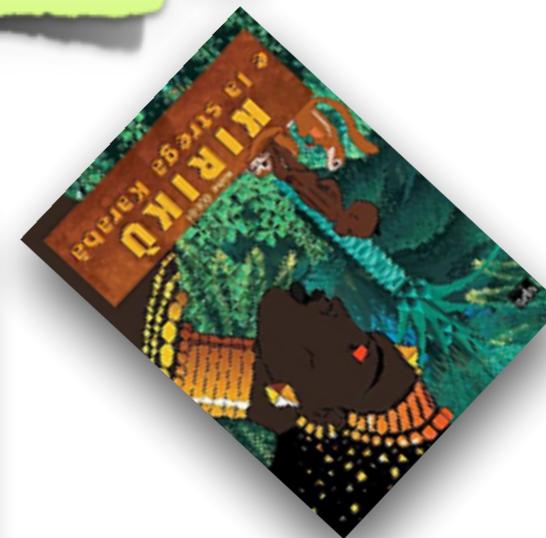
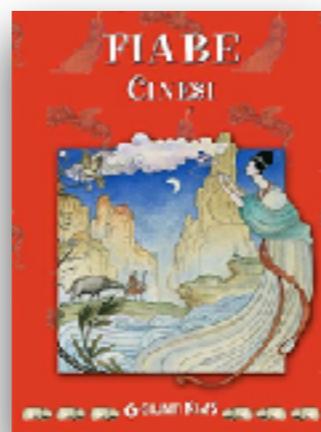
- vi ritrovo e riconosco l'ordine degli eventi e delle soluzioni e sono in grado di prevederli
- per riuscirci devo riferirmi alle conoscenze che già possiedo, che sono legate alle mie esperienze, al mio mondo, alla mia cultura

Quali storie scegliere

quindi non possiamo aspettarci che i bambini in età prescolare capiscano questo tipo di storie



Favole dal mondo



Quali storie scegliere

... se vogliamo
proporle in un
successivo
momento
dovremo lavorare
molto affinché
acquisiscano
nuove
conoscenze su
un mondo
lontano e diverso
dal loro...



Quali storie scegliere

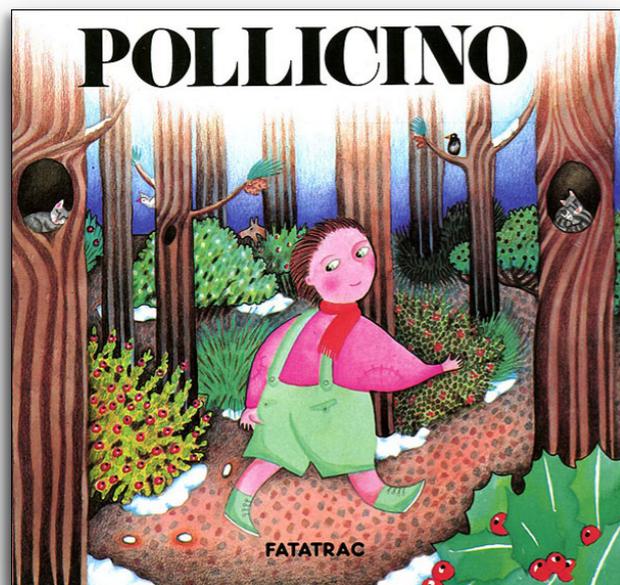
E' consigliabile scegliere dei testi narrativi **“ben formati”**



- per i più piccoli le più semplici:
“Cappuccetto Rosso”, “I tre porcellini”, “Riccioli d’oro e i tre orsi”, “La gallinella rossa”...
- per i più grandi racconti più complessi per numero di personaggi e susseguirsi di eventi:
“Cenerentola”, “Biancaneve e i sette nani”, “La bella addormentata nel bosco”...

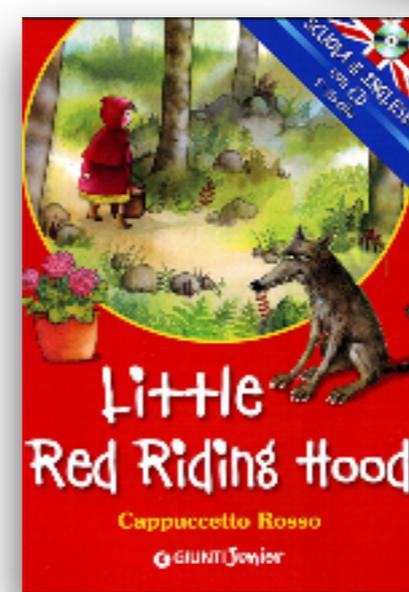
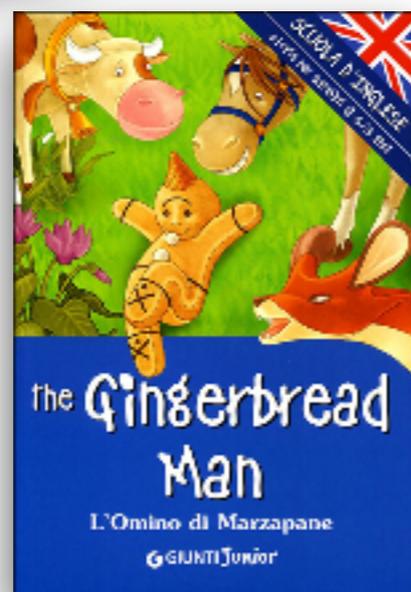
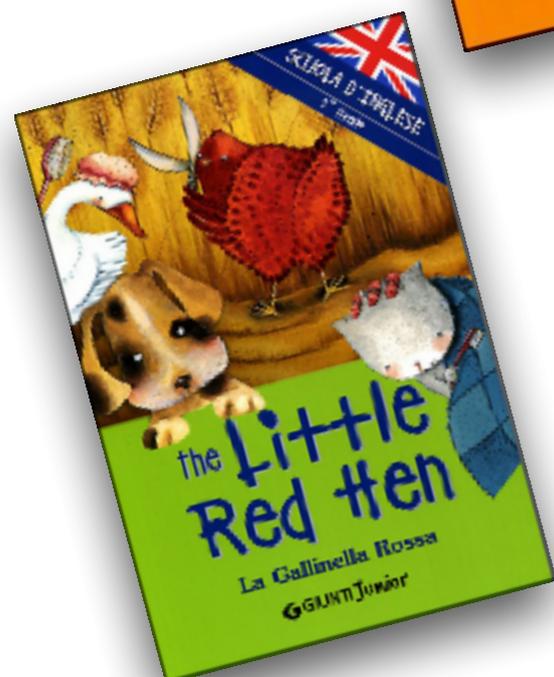
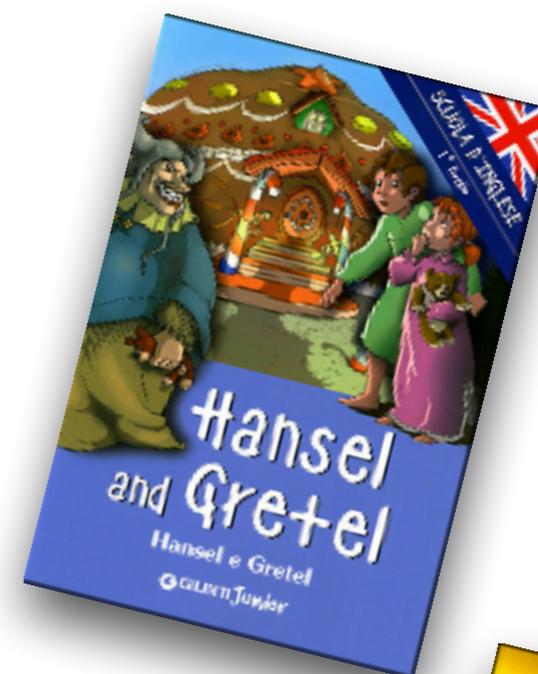
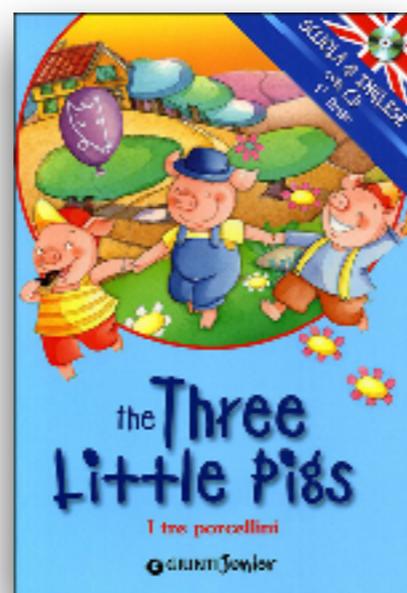
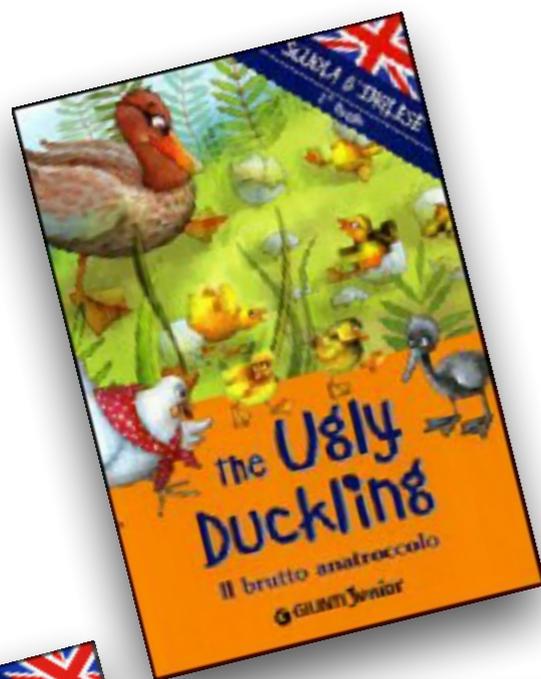
Quali storie scegliere

E' consigliabile scegliere dei testi narrativi **“ben formati”**



Proposta:

dopo aver usato le favole per il potenziamento linguistico in italiano, potremo riproporle al gruppo di bambini più grandi, dai 5 anni in poi, in un'altra lingua, ad esempio in inglese, per favorirne l'*acquisizione*



Le favole e le fiabe della tradizione, hanno una

“grammatica”

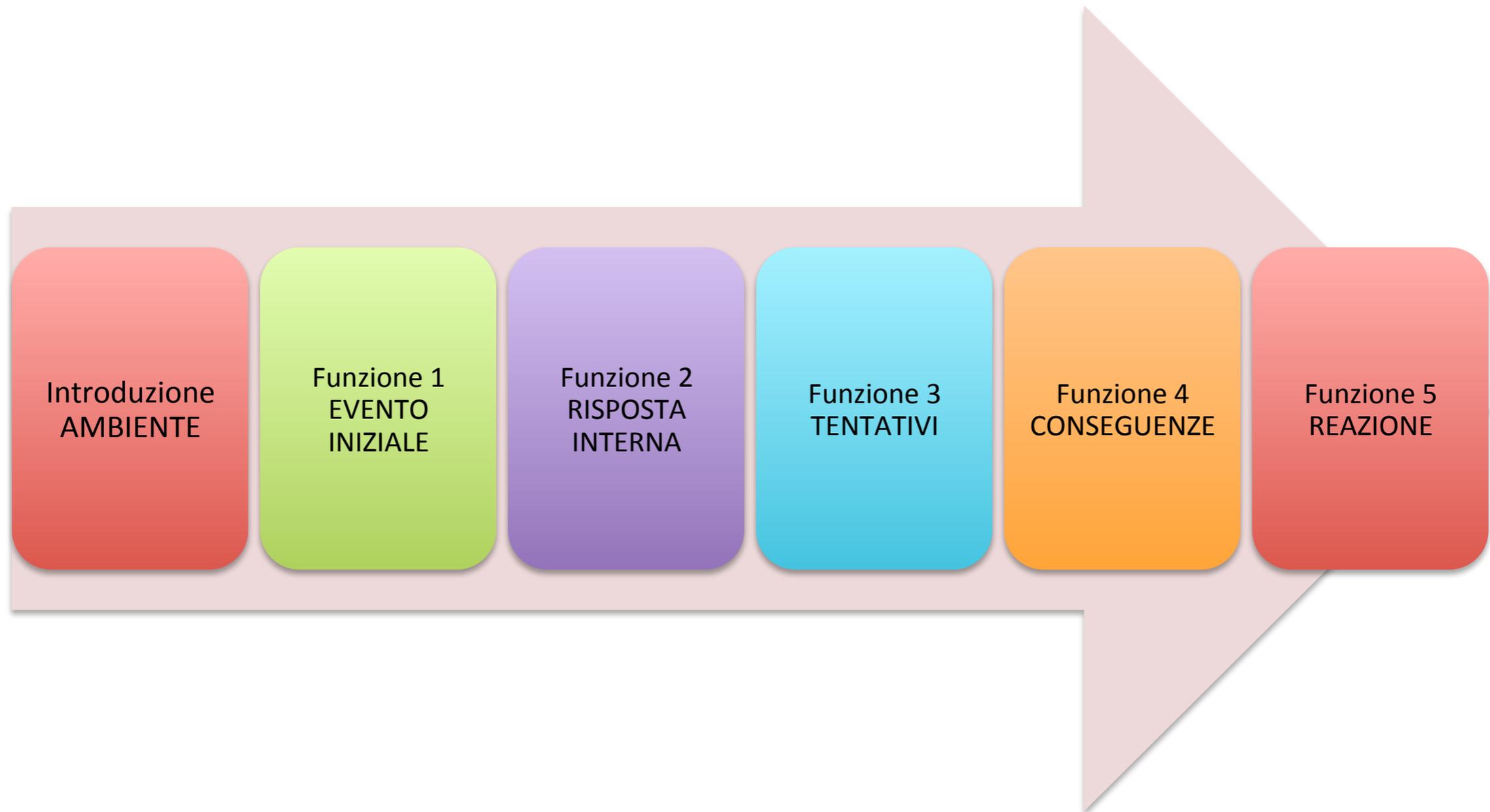
che ci aiuta ad elaborare uno

“schema delle storie”

cioè un sistema che permette di organizzare
le informazioni che la storia ci fornisce,
comprendendola e ricordandola

Una storia “ben formata” ha più funzioni

Rumelhart 1975, Stein e Glenn 1978



Introduzione AMBIENTE

Descrive protagonista
tempo e luogo in cui
avviene la storia



Funzione 1 EVENTO INIZIALE

Racconta il fatto che rompe l'equilibrio precedente



UN GIORNO I PORCELLINI DICONO ALLA MAMMA CHE SONO GRANDI E CHE VOGLIONO ANDARE A VIVERE DA SOLI "VA BENE" RISPONDE LA MAMMA, "MA ATTENTI AL LUPO"



I TRE FRATELLINI PREPARANO I BAGAGLI. GIMMI PRENDE I SUOI ATTREZZI, TIMMI PRENDE TANTI DOLCI E CARAMELLE. TOMMI, INVECE, PRENDE TUTTI I SUOI GIOCATTOLI.

10

I PORCELLINI DOPO AVER SALUTATO E ABBRACCIATO LA MAMMA, SI METTONO ALLEGRAMENTE IN CAMMINO.



Funzione 2
RISPOSTA
INTERNA

Spiega i sentimenti
e i pensieri
del protagonista e che
cosa egli pensa di fare



Funzione 2
RISPOSTA
INTERNA

Spiega i sentimenti
e i pensieri
del protagonista e che
cosa egli pensa di fare



Funzione 2
RISPOSTA
INTERNA

Spiega i sentimenti
e i pensieri
del protagonista e che
cosa egli pensa di fare



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che il protagonista compie per raggiungere l'obiettivo



Funzione 4 CONSEGUENZE

Precisa il risultato ottenuto dalle azioni del protagonista



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che il protagonista compie per raggiungere l'obiettivo

Funzione 4 CONSEGUENZE

Precisa il risultato ottenuto dalle azioni del protagonista



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che il protagonista compie per raggiungere l'obiettivo

Funzione 4 CONSEGUENZE

Precisa il risultato ottenuto dalle azioni del protagonista



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che il protagonista compie per raggiungere l'obiettivo

Funzione 4 CONSEGUENZE

Precisa il risultato ottenuto dalle azioni del protagonista



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che il protagonista compie per raggiungere l'obiettivo



TIMMI E TOMMI SI SALVANO PER MIRACOLO E SI RIFUGIANO A CASA DI GIMMI. IL LUPO CATTIVO, PERO', HA TANTA FAME. COSI' LI SEGUE, BUSSA ALLA PORTA E DICE:

Funzione 4 CONSEGUENZE

Precisa il risultato ottenuto dalle azioni del protagonista

"PORCELLINO, PORCELLINO, FAMMI ENTRARE UN MOMENTINO!"
"NEANCHE PER IDEA!" GLI RISPONDE GIMMI.
"SE HAI FAME, MANGIATI UN FORMAGGINO!"



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che il protagonista compie per raggiungere l'obiettivo

Funzione 4 CONSEGUENZE

Precisa il risultato ottenuto dalle azioni del protagonista



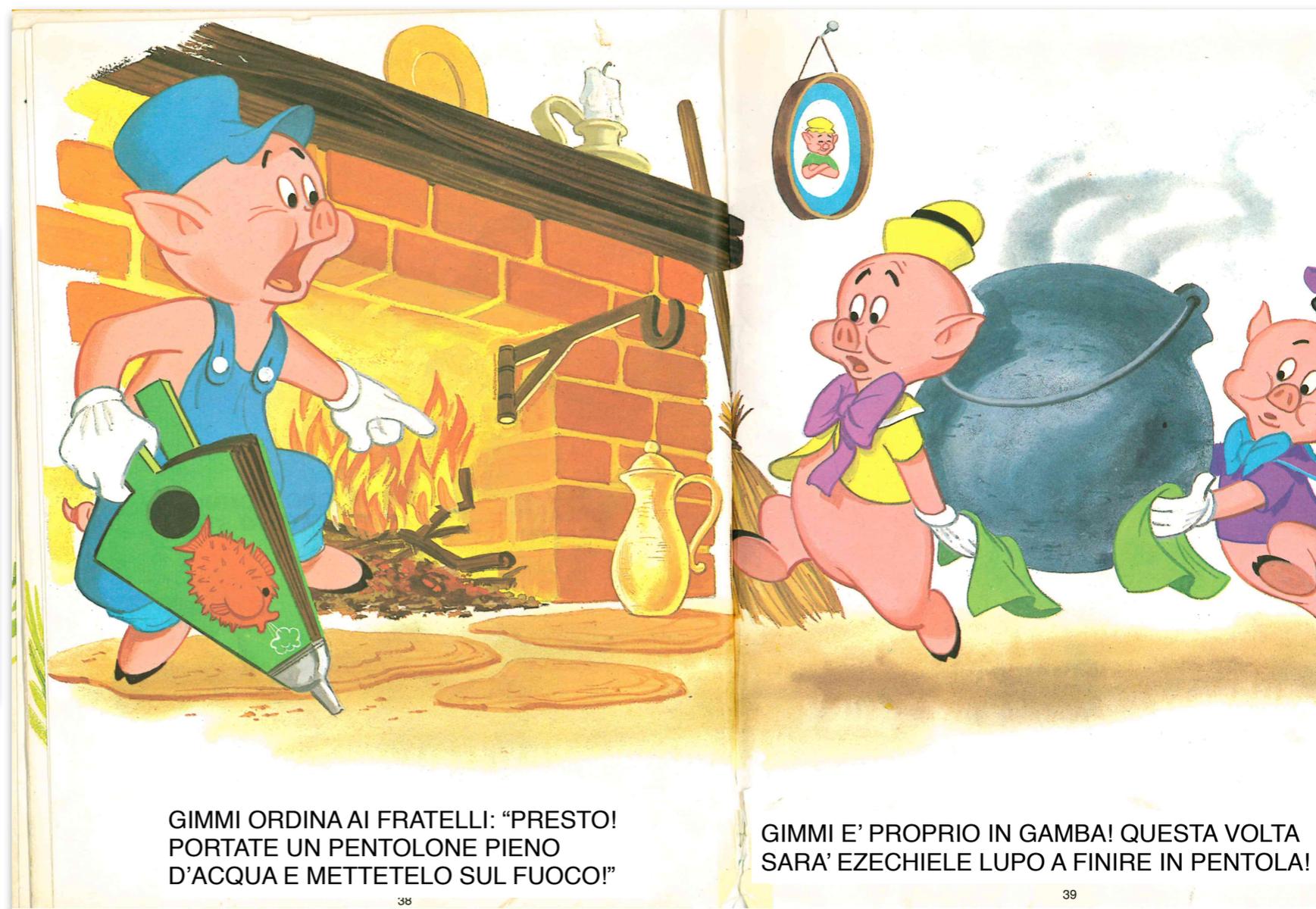
Funzione 2 RISPOSTA INTERNA

Spiega i sentimenti
e i pensieri
del protagonista e che
cosa egli pensa di fare



Funzione 3 TENTATIVI

Esponde le azioni che
il protagonista compie
per raggiungere
l'obiettivo

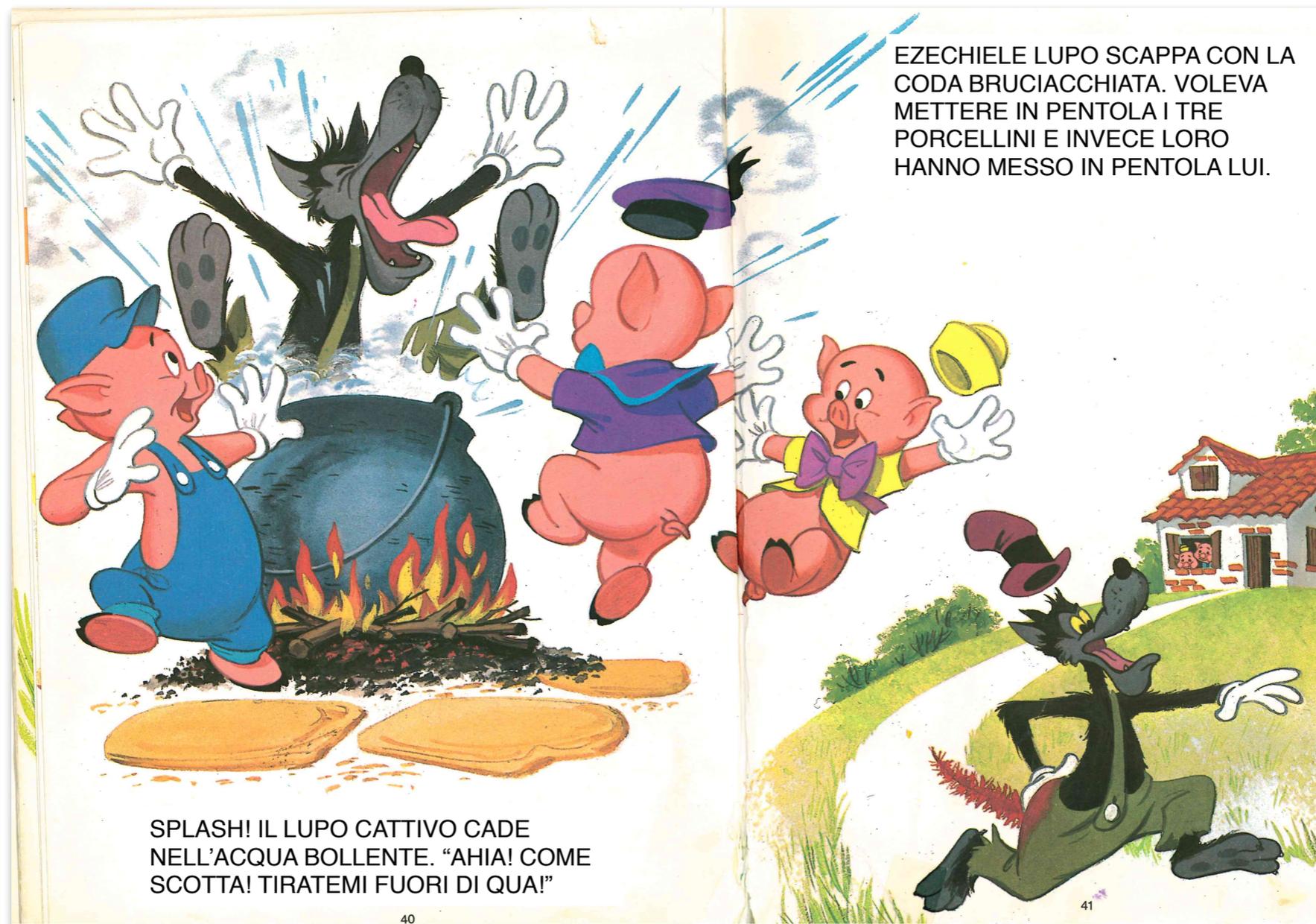


GIMMI ORDINA AI FRATELLI: "PRESTO!
PORTATE UN PENTOLONE PIENO
D'ACQUA E METTETELO SUL FUOCO!"

GIMMI E' PROPRIO IN GAMBA! QUESTA VOLTA
SARA' EZECHIELE LUPO A FINIRE IN PENTOLA!

Funzione 4
CONSEGUENZE

Precisa il
risultato ottenuto
dalle azioni
del protagonista



Funzione 5
REAZIONE cognitiva/emotiva

Comunica che cosa
pensa ora il protagonista di sé;
qual è la “morale” della storia;
che cosa provano i protagonisti



Come raccontarle

Strategie narrative

tratto da "Giochi di segni e parole" di Barbara Ardito

Il compito dell'insegnante è aiutare i bambini a comprendere la storia mettendoli in grado di fare domande e interagire in modo attivo con il testo



Come raccontarle

Strategie narrative

Quando raccontiamo una favola possiamo usare più tipi di stili:

- **dialogato** con bambini molto piccoli (dai 2 anni) si guarda un libro insieme interagendo per aiutare a comprendere; potenzia la comunicazione e il linguaggio
- **narrativo** per i bambini un poco più grandi l'adulto racconta più volte la storia come un lungo monologo; al termine ci possono essere delle domande per verificare la comprensione; favorisce la creazione di schemi mentali narrativi

Come raccontarle

Strategie narrative

- **stile misto** adatto alla scuola dell'infanzia dove prevale lo stile narrativo ma è anche molto presente il dialogo con l'insegnante



Come raccontarle

Strategie narrative



Le strategie più efficaci potranno essere:

- **Riformulazione:** riformulare il testo del libro utilizzando termini vicini all'esperienza dei bambini aiutandoli a riconoscere significati astratti con le immagini
- **Ripresa o rispecchiamento verbale:** riprendere fedelmente ciò che è stato detto ma in forma dubitativa (*es. hai detto che... ho capito bene?...*); induce ulteriori chiarimenti e precisazioni da parte dei bambini

Come raccontarle

Strategie narrative

- Interventi di **sollecitazione** per invitare i bambini ad esprimere una loro opinione e fare domande
- Rispetto dell'**alternanza dei turni comunicativi**: i bambini devono imparare ad inserirsi nel dialogo al momento giusto; in età prescolare è un compito ancora molto difficile: spesso i bambini tendono a parlare tutti insieme, uno sopra l'altro. Per aiutarli a non sovrapporsi possiamo pensare ad alcuni giochi ad es. un "*semaforo*": per chi parla è verde, per gli altri rosso; poi la situazione si inverte quando qualcun altro prende la parola. In seguito potrà essere sufficiente chiedere di alzare la mano per intervenire

Come raccontarle

Strategie narrative

- **Aiutare a comprendere:** valutare attentamente quali sono le competenze linguistiche e cognitive e le conoscenze dei bambini. Partiremo da questo livello, successivamente il lessico e le strutture frasali potranno essere più complessi adeguandosi alle accresciute capacità dei bambini. Potremo, quindi, sostituire alcuni termini poco frequenti con altri più conosciuti, lasciando qualche *“difficoltà”* ad esempio una *“frase fatta”* (*rosso come un peperone, tremare come una foglia, ...*) per attirare l'attenzione dei bambini; anziché spiegarla dandole una definizione tipo dizionario, la spiegheremo con una parafrasi. Anche il disegno ci può aiutare.

Lo sviluppo cognitivo linguistico



Lo sviluppo cognitivo linguistico

Le favole ci serviranno anche a sviluppare gli aspetti cognitivi come ad esempio:

- *il riordino delle sequenze della storia*
- *i collegamenti con altre favole/fiabe*
- *il lessico del funzionamento della mente*
- *alcuni modi di dire*

Per i primi due occorre dedicare delle attività specifiche dopo la lettura della favola/fiaba, per gli ultimi due basta la semplice esposizione pilotata

Lo sviluppo cognitivo linguistico

- *Riordino delle sequenze della storia*

Proposta:

possiamo preparare la sequenza della storia per immagini distribuendo una o due immagini a ciascun bambino; l'insegnante racconta la storia descrivendo un'immagine alla volta; il bambino che ha l'immagine corrispondente la consegna all'insegnante e così via finché si ricostruisce la sequenza per immagini di tutta la storia

Lo sviluppo cognitivo linguistico

- *I collegamenti con altre favole*

Anche i collegamenti con altre favole implicano una capacità di comparazione e astrazione e quindi entrano in gioco gli aspetti cognitivi

Proposta:

dopo la lettura della favola si possono porre delle domande ai bambini in una sorta di “*quiz delle favole*”. Volendo si possono raggruppare i bambini in due squadre oppure no



Alcuni esempi di domande da porre nel *“quiz”*:

- Quale altra fiaba *conoscete* dove c'è un lupo cattivo?
- Nella fiaba de “I tre porcellini” c'è una casetta di legno; *vi viene in mente* un'altra fiaba dove c'è un personaggio di legno?
- I tre porcellini costruiscono le loro case nel bosco; *vi ricordate* in quale altra fiaba c'è il bosco?
- I tre porcellini sono fratelli; *sapete* in quale altra fiaba ci sono dei fratelli o delle sorelle?
- Ecc...

Lo sviluppo cognitivo linguistico

- *Il lessico del funzionamento della mente*

Per “azioni compiute dalla mente dei personaggi” intendiamo i verbi che parlano degli stati interni come:

- *ricordare*
- *sapere*
- *pensare*
- *avere un piano*
- *avere un'idea*
- *dubitare*
- *ecc...*

... l'obiettivo principale è di stimolare fin dai primi anni di scuola la discussione in classe sul discorso e sul pensiero. E' necessario che gli insegnanti parlino di più di ciò che essi stessi pensano, sanno, si aspettano, ricordano, di ciò che si domandano, di quanto hanno deciso, immaginato, supposto, inferito, concluso e così via, e stimolino gli allievi a fare altrettanto.

... non crediamo che un insegnamento diretto dell'uso del linguaggio metacognitivo e metalinguistico possa rivelarsi particolarmente proficuo. Riteniamo più opportuno introdurre tacitamente tale linguaggio, con un impiego da parte dell'insegnante dei termini per riflettere sui processi cognitivi, per parlare del pensiero.

Proposta:

mentre l'insegnante racconta la fiaba de "I tre porcellini" può soffermarsi sull'azione compiuta dalla mente dei vari personaggi. Qui le illustrazioni specifiche sono nulle o quasi ma quelle che abbiamo a disposizione nelle favole ben illustrate possono essere comunque di aiuto oppure possiamo creare noi delle immagini specifiche

L'insegnante racconta:

il lupo ha un
piano per entrare
nella casa di Gimmi



L'insegnante racconta:



Lo sviluppo cognitivo linguistico

- *Alcuni modi di dire*

I modi di dire e i proverbi, oltre a essere aspetti tipici di una lingua, implicano sia per la loro comprensione sia per la loro produzione una buona capacità di astrazione e quindi entra in gioco nuovamente lo sviluppo cognitivo

Proposta:

per *“Il lessico del funzionamento della mente”* e per *“Alcuni modi di dire”* basta la mera esposizione

Leggiamo la storia de “I tre porcellini” con un’esposizione pilotata su tali aspetti: evidenziamo i verbi *pensare, non sapere, ha un piano, “questo porcellino trema come una foglia” “questo porcellino è un coniglio” “questo è una volpe” ecc...*

Ovviamente tali espressioni sul funzionamento della mente e i modi di dire dovrebbero essere usati anche in altri contesti scolastici e non solo durante la lettura della fiaba

Lo sviluppo del lessico



Il lessico psicologico

la capacità dei bambini di comprendere gli stati mentali

Secondo Bretherton, Beegly (1982) Wellman Bartsch (1984) a due anni il bambino inizia ad usare dei termini per descrivere le emozioni di sé e dell'altro. Dapprima compaiono i termini più semplici che fanno riferimento a *desideri* ed *emozioni* e in seguito quelli più complessi che rimandano alla sfera cognitiva, come ad esempio *pensare, sapere, immaginare, credere*



Proposta:

un'altra attività utile a sviluppare il lessico delle emozioni: mentre l'insegnante racconta la favola de "I tre porcellini" può soffermarsi sui vari personaggi che provano un'emozione mostrando anche l'illustrazione.

Da tale immagine l'insegnante può prendere spunto per porre delle domande ai bambini.

Se per esempio c'è l'immagine del porcellino che ha paura può chiedere:

- “**cosa vedete?**” e da tale domanda si può partire per descrivere i tratti della mimica e l'atteggiamento del corpo del porcellino
- “**come si sente dentro il porcellino**”
- “**perchè si sente così?**”
- “**a voi è capitato di sentirvi così?**”
- “**volete raccontare quando vi è capitato?**”

La stessa cosa si può fare soffermandosi sull'immagine del lupo che vuole aggredire i porcellini, o su quella in cui il lupo freme dal desiderio di mangiare i porcellini, o sull'immagine del lupo che è arrabbiato, o su quella dei porcellini che esultano quando il lupo se ne va, ecc...

Oltre a dare un nome a ognuno di questi stati d'animo è anche utile chiedere ai bambini:

“come si chiamano tutte queste “cose” che si sentono dentro?”

Proposta:

al termine della lettura della favola in chiave emotiva, si può proporre ai bambini il **gioco dei mimi**: un bambino a turno sceglie dal libro un'emozione provata dal lupo o dal porcellino e i compagni devono indovinare di cosa si tratta

Il compito dell'adulto potrà essere quello di porre ulteriori domande stimolo che permettono di aprire la conversazione:

”cosa fate voi quando vi capita di essere arrabbiati, impauriti, contenti...?”

“come si capisce se qualcuno è arrabbiato, impaurito, contento...?”

Disney · PIXAR INSIDE OUT

I protagonisti sono le emozioni



Gioia

ottimista e
determinata



Disgusto

cocciuta e
estremamente onesta

Rabbia

tende a esplodere
quando le cose vanno male



Tristezza

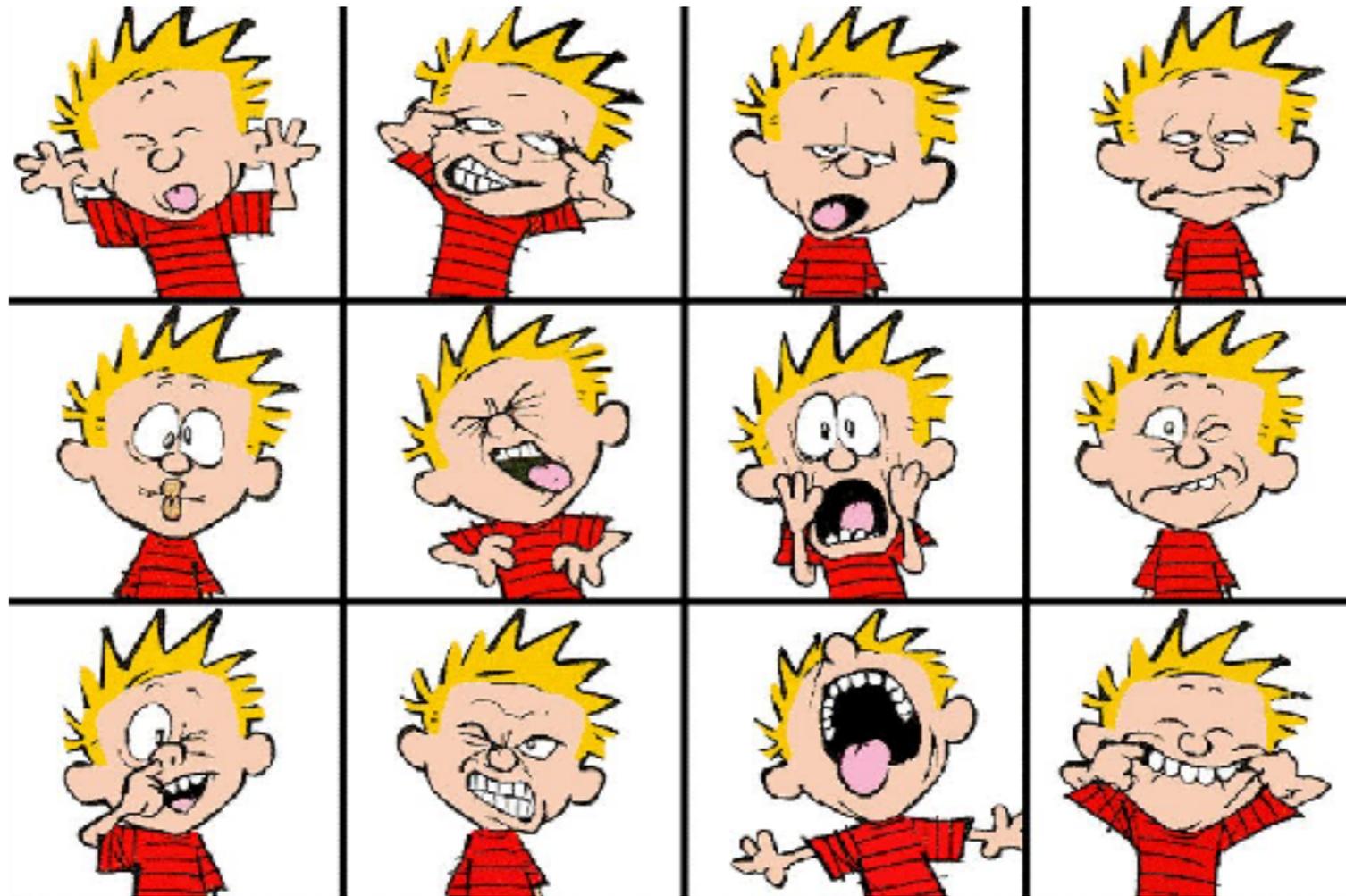
vorrebbe tanto
essere più ottimista



Paura

in allerta e attento
a potenziali disastri

Lo sviluppo delle *“prassie bucco-facciali”*”



Giochi di rinforzo dei movimenti bucco-facciali



Hanno lo scopo di potenziare i movimenti degli organi fonatori per favorire l'articolazione di tutti i fonemi

Facciamo finta che...

Con le labbra

- Mandiamo un bacio
- Sorridiamo
- Chiudiamo le labbra
- Apriamo grande grande la bocca
- Diciamo una U
- Scoprire i denti il più possibile
- Fare il cavallo che sbuffa

Con la lingua

- Sporgere e ritirare la lingua
- Spostare la lingua nelle diverse direzioni all'interno della bocca e poi fuori dalla bocca
- Schioccare la lingua

Gioco del soffio

Con i palloncini

Organizzare gare di soffio di palloncini con gruppetti di quattro bambini; vince chi lo tiene più in alto possibile.



Gioco delle candele

Far soffiare su candele accese insegnando ai bambini regolare l'emissione d'aria e la direzione del soffio.



Gioco del percorso

Con delle palline di carta o di ovatta il bambino deve soffiare e far percorrere alla pallina il percorso disegnato sul tavolo



Gioco delle scatoline

I bambini sono seduti a gambe incrociate con le braccia sulla testa come delle scatoline chiuse.

L'operatore dice che la scatolina si apre ed escono tanti... gattini, cagnolini, moto, etc, e i bambini si devono alzare imitando il rumore dell'oggetto.



Come si possono sviluppare le “*prassie buccali*” collegandosi alla fiaba de “I tre porcellini”?

Proposta:

rileggendo la storia ci si può soffermare ad esercitare le prassie che sono presenti nel racconto come ad esempio:

- **Il soffio**, soffermandosi sul lupo che soffia sulle case dei porcellini, si possono prendere due fogli A4 colorati uno di giallo (che rappresenta la casa di paglia) e uno di marrone (che rappresenta la casetta di legno) e, una volta piegati a metà e poggiati su un tavolino con i due bordi più lunghi, si possono invitare i bambini a turno a buttarli giù soffiando
- **Battere i denti**, come fanno i porcellini quando hanno paura
- **Leccare il labbro superiore da destra verso sinistra e viceversa** come fa il lupo quando è affamato
- Ecc...

Un po' tutte le favole si prestano ad esercitare le prassie

Ad esempio leggendo Biancaneve si può lavorare sul battere i denti una volta come fa Biancaneve quando addenta la mela avvelenata



Un po' tutte le favole si prestano ad esercitare le prassie

In Cenerentola si può esercitare lo schiocco della lingua per imitare i cavalli che corrono velocemente per portare Cenerentola al ballo e poi a casa, inoltre si può esercitare il morso del labbro inferiore per imitare i topolini della storia



Proposta

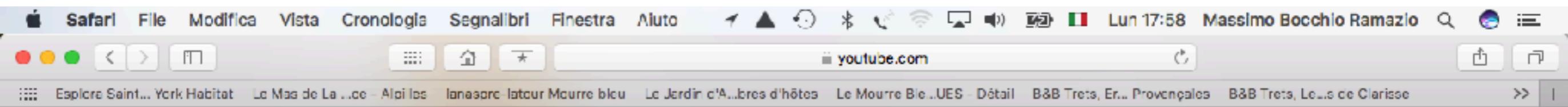
Le scuole con più mezzi tecnologici possono utilizzare

 digitando “**praxias linguales**”

si possono trovare vari filmati spagnoli in cui vari personaggi (di fiabe e cartoni animati) propongono dei movimenti prassici

In particolare digitando “**praxias linguales susana**”
si trovano disegno di un porcellino che fa
dei movimenti prassici.

Utilizzo di YouTube



YouTube IT

praxias linguales

- Home
- Il mio canale
- Tendenze
- Iscrizioni
- Cronologia
- Guarda più tardi

ISCRIZIONI

Aggiungi canali

- Popolari su YouTube
- Musica
- Sport
- Giochi

Sfoggia canali

Film su YouTube

LOGOPEDIA: PRAXIAS OROLINGUOFACIALES

canal.creandoyeducando
1 anno fa • 15.396 visualizzazioni

Canal.creandoyeducando presenta "Logopedia: Praxias Orolinguofaciales" muestra ejercicios básicos para mejorar el tono ...



Praxias

educarchile
7 anni fa • 559.678 visualizzazioni

Video semifinalista del concurso "Un AulaVisual para Chile". Con la caricatura de una simpática vacuita enseña los ejercicios de ...



Praxias Linguales Caperucita

Susana Maestra de A.L.
2 anni fa • 9.590 visualizzazioni

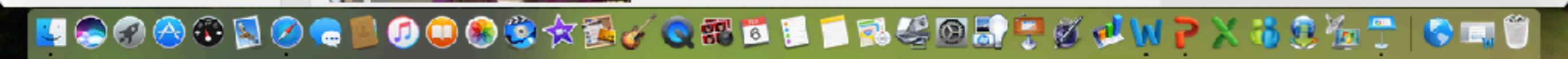
Praxias Linguales del programa de Estimulación del L.O. para las aulas de 3 años durante el 1er trimestre.



ejercicios de praxias con audio

rosa amelia ruesta talledo
4 anni fa • 33.795 visualizzazioni







PRAXIAS LINGUALES



Susana Maestra de A.L

 **Iscriviti** 290

13.614 visualizzazioni

 Aggiungi a  Condividi  Altro

 6  2

Lo sviluppo delle *“abilità metafonologiche”*

Utilizzando come filo conduttore la favola de
“I tre porcellini”
possiamo potenziare anche queste abilità



Cosa sono le abilità metafonologiche?

Globale

- **Riconoscimento e produzione di rime**
- **Segmentazione sillabica di parole** es. dividi la parole CANE in sillabe
- **Fusione sillabica** es. se ti dico CA-NE che parola è?
- **Identificazione della sillaba iniziale, finale, intermedia** es. parole che cominciano con CA, parole che finiscono con NE; es. quale è la sillaba intermedia nella parola CAROTA?

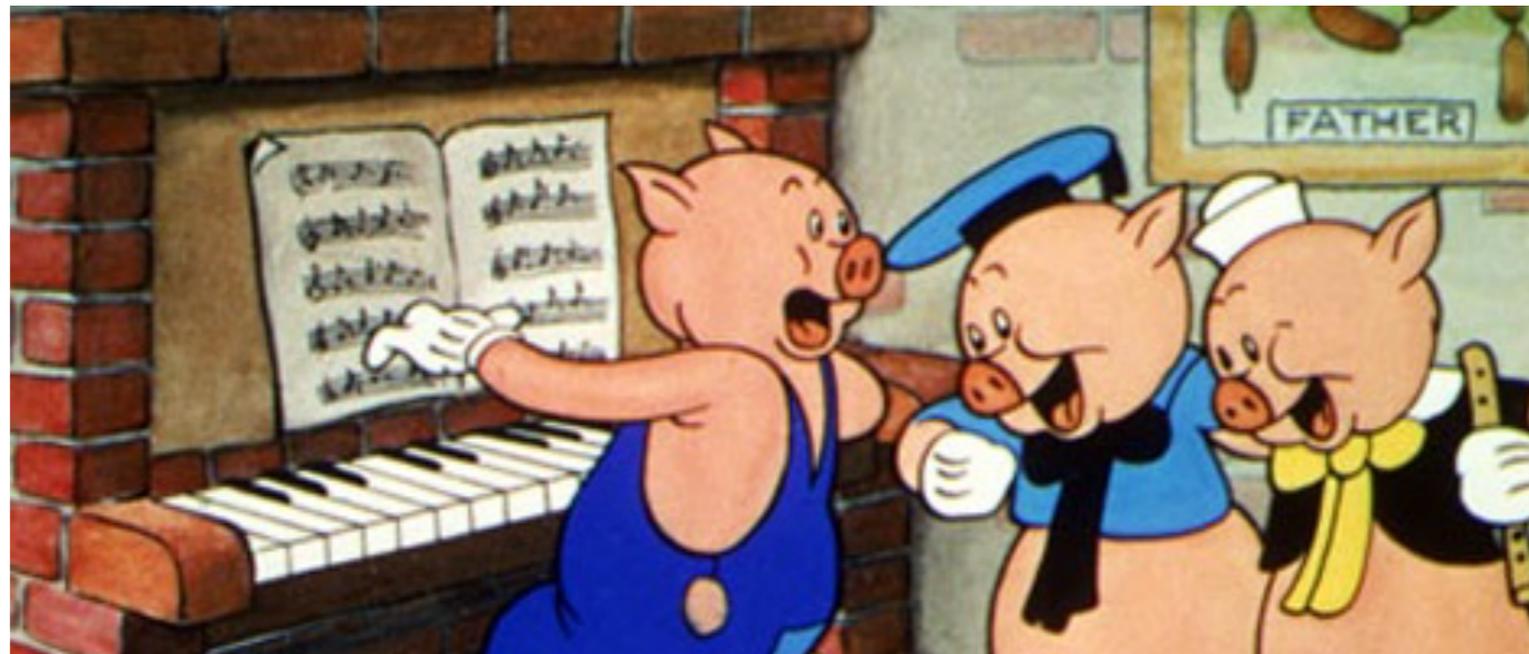
Analitica

- **Segmentazione fonemica** es. dimmi tutte le lettere che compongono la parola CANE
- **Fusione fonemica** es. se ti dico C-A-N-E che parola è?
- **Identificazione del fonema iniziale, finale, intermedio** es. la parola UVA con che lettera comincia?
- **Manipolazione dei suoni (elisione, aggiunta, sostituzione)** es. se al posto della C metto la P nella parola CANE che parola viene?



in pratica

Per iniziare proporre ai bambini la canzone de
“**I tre porcellini**”



In un tiepido mattin
se ne vanno i porcellin
dimenando al sole i loro codin,
spensierati e birichin.

Il più piccolo dei tre
ad un tratto grida "ahimé",
da lontano vedo un lupo arrivar
"non facciamoci pigliar".

Marcia indietro fanno allor
a gran velocità
mentre il lupo corre ancora
a casa sono già

Prima chiudono il porton
poi s'affacciano al balcon
or che il lupo non può prenderli più,
tutti e tre gli fan cucù.

Ah ah ah che bell'affare,
il lupo non potrà cenar

Siam tre piccoli porcellin,
siamo tre fratellin
mai nessun ci dividerà,
trallalla-lallà.

Siam tre piccoli porcellin,
siamo tre fratellin
mai nessun ci dividerà,
trallalla-lallà

Siam tre piccoli porcellin,
siamo tre fratellin
mai nessun ci dividerà,
trallalla-lallà

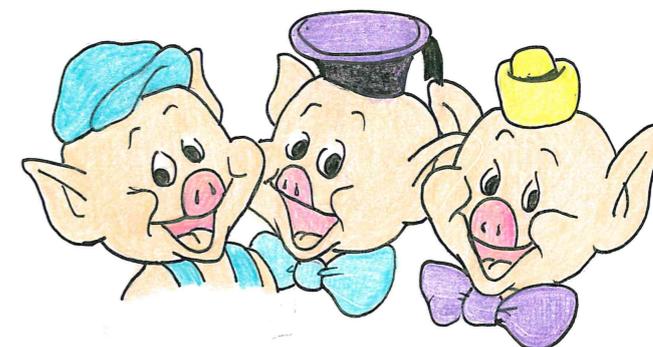




Sviluppo delle abilità di
riconoscimento e produzione di rime

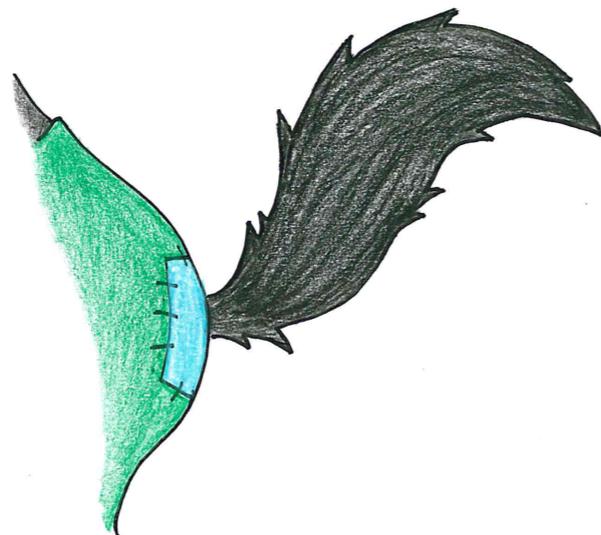
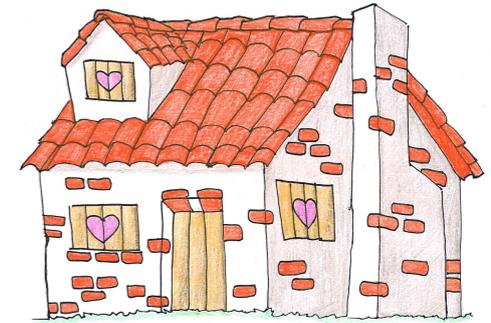
I tre porcellini

Son tutti rosa, anche i codini:
ma certo, sono i tre porcellini.
Lungo la via trovan la paglia
il primo fa una casa gialla:
rotondetta, leggerina
dura poco poverina.



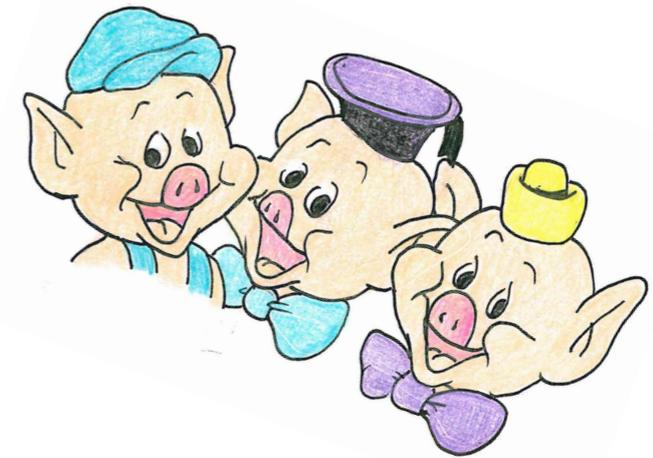
Il fratellino con molto impegno
fa una bella casa di legno.
Arriva il lupo, soffia sempre più
e anche quella casetta casca giù.

Il terzo porcello, tutto contento
fa una casa di mattoni e cemento
ed il lupo per entrare
dal camin prova a passare.



Ma il porcello ci ha pensato
e sul fuoco ha sistemato
un enorme pentolone
che gli brucia il sederone!

La storia de “I tre porcellini in rima”



Al termine fare notare ai bambini che questa versione particolare si chiama *“in rima”* e sondare con una breve chiacchierata le loro conoscenze sulle rime

Ci sono altre versioni de “**I tre porcellini in rima**” sul sito:

<http://www.filastrocche.it/contenuti/c/filastrocche/?cate=filastrocche>

dove si trovano le versioni in rima di altre favole



Cantiamo Creiamo Disegniamo Giochiamo Guardiamo Leggiamo Festeggiamo Shopping

Aforismi Barzellette Canzoni Colmi Composizioni Conte Fiabe Filastrocche Giochi Indovinelli Ninne nanne Passatempo Poesie Proverbi Ricette Scioglilingua



Le più belle Poesie per la Festa del Papà
Le più belle poesie, rime e filastrocche per il papà!



Le più belle Poesie per la Festa della Donna
Le migliori rime, filastrocche, poesie per le mitiche donne! :)

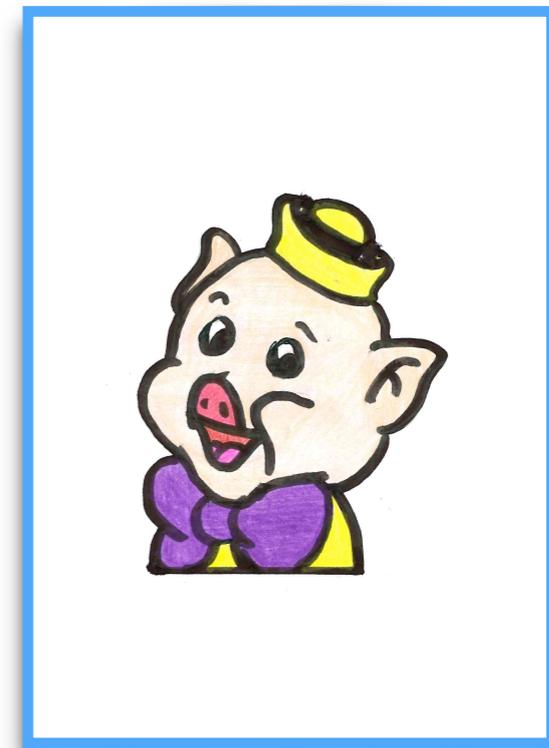
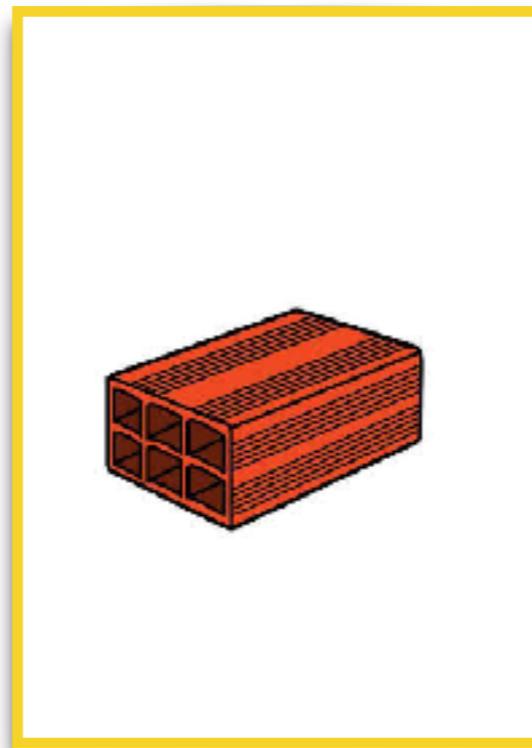
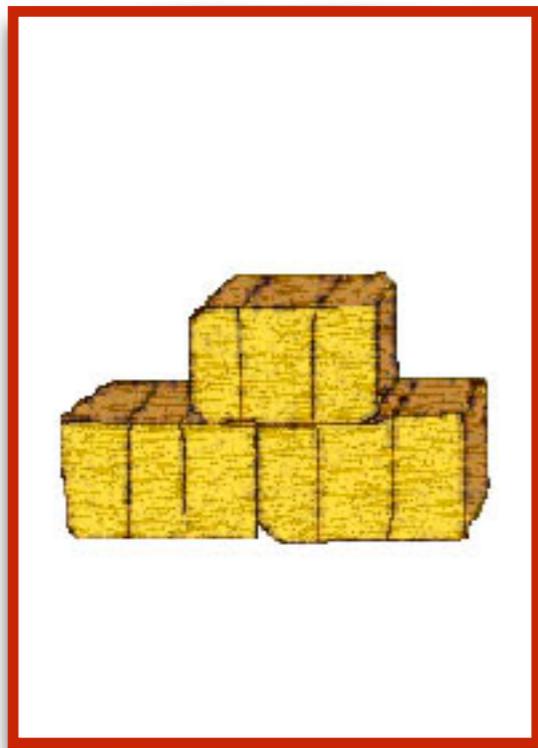


Proporre ai bambini *“indovinelli in rima”* come ad esempio:

- siamo grassi e paffutelli
siamo tre (*fratelli o porcelli*);
- con una spallata lascio il segno, poi butto
giù la casa di (*legno*)
- il lupo soffia e le spazza via,
resiste solo casa (*mia*)

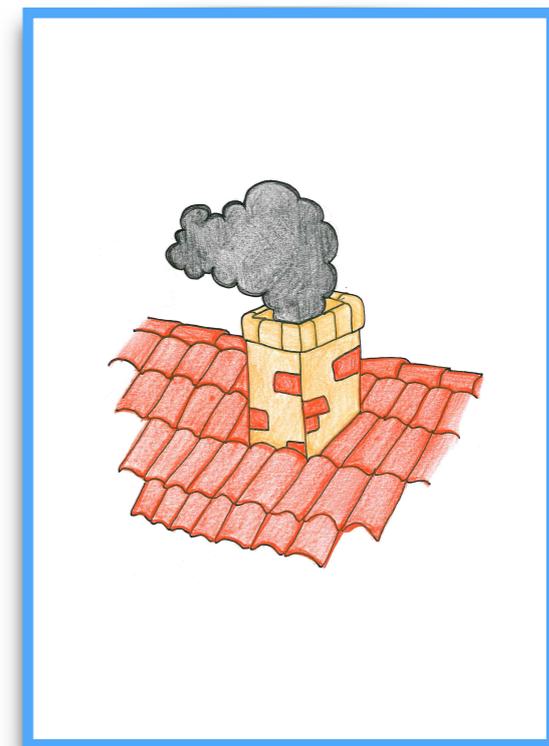
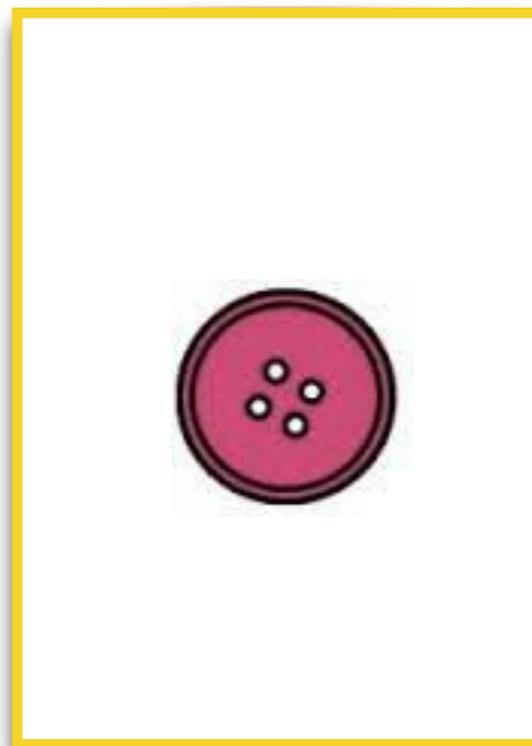
Gioco della “*scatola delle rime*”:

predisporre tre scatole e su ognuna appiccicarvi una immagine tratta dalla storia come ad esempio: **Paglia**, **Mattone**, **Maialino**



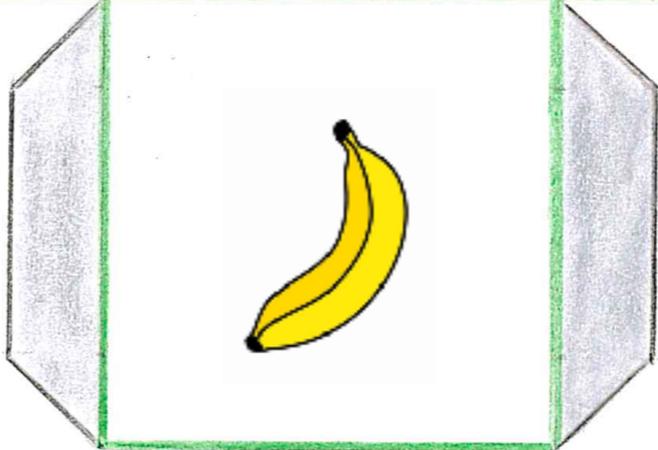
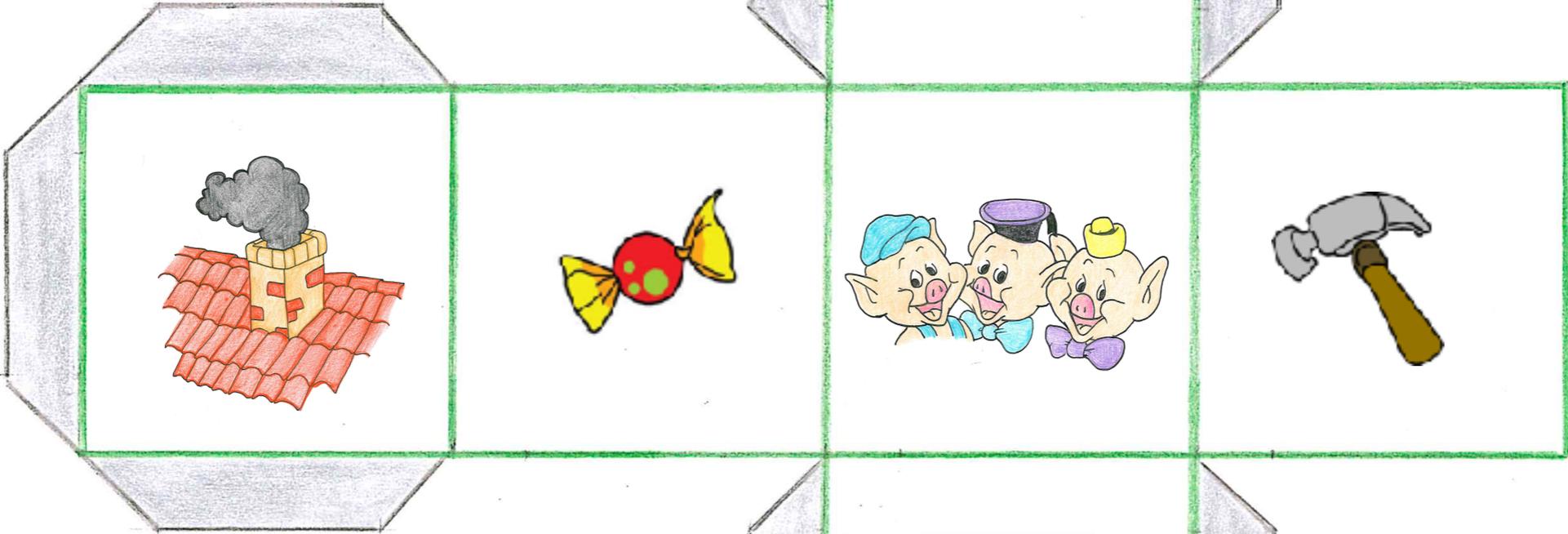
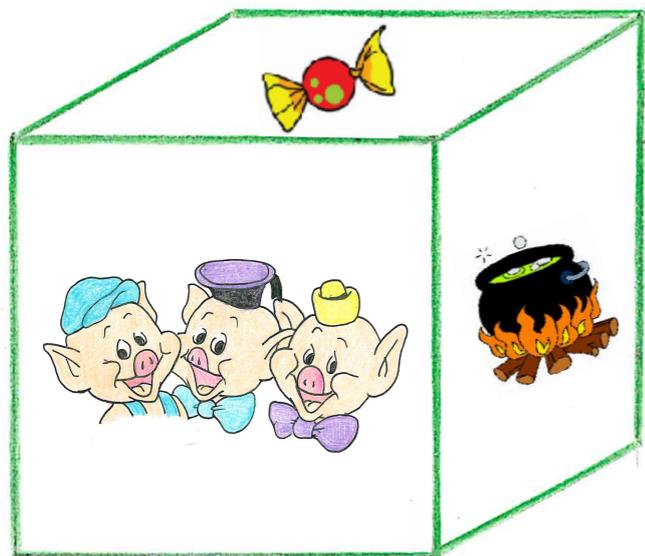
I bambini si dispongono in fila davanti alle tre scatole e a ognuno l'insegnante consegna tre immagini che il bambino dovrà denominare (eventualmente con l'aiuto della maestra) e successivamente collocare nella scatola con la rima corrispondente

ad esempio: il bambino deve inserire nelle tre scatole le immagini di una **Maglia**, un **Bottone**, un **Camino**



Cubo delle rime

I bambini fanno rotolare il cubo e trovano una parola in rima con la figura; se sono in difficoltà possono chiedere aiuto ai compagni



Sviluppo delle abilità di *fusione* e *segmentazione sillabica*

Proposta:

occorre che l'insegnante prepari delle immagini di parole relative alla storia de "I tre porcellini" raggruppate per lunghezza come ad esempio:

BISILLABE

legno
paglia
bosco
lupo

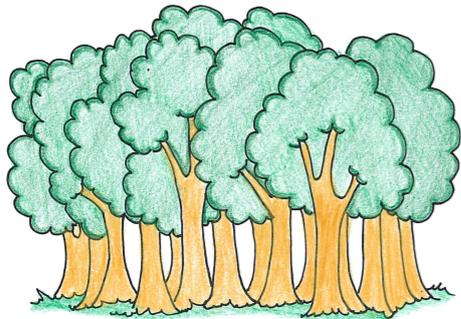
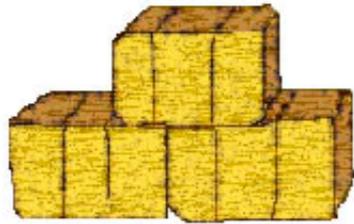
TRISILLABE

sentiero
camino
mattone
violino

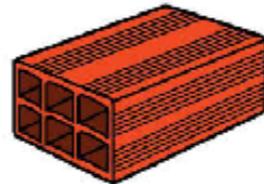
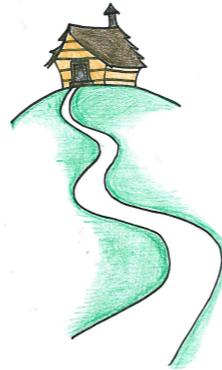
QUADRISILLABE

pentolone
porcellino
sederone
catapecchia

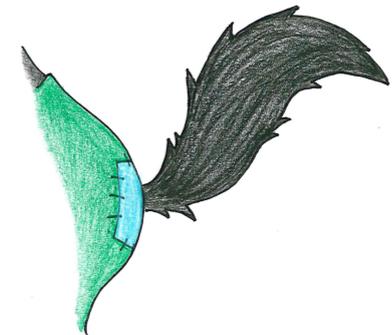
BISILLABE



TRISILLABE



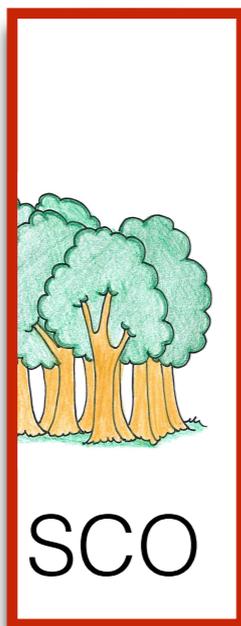
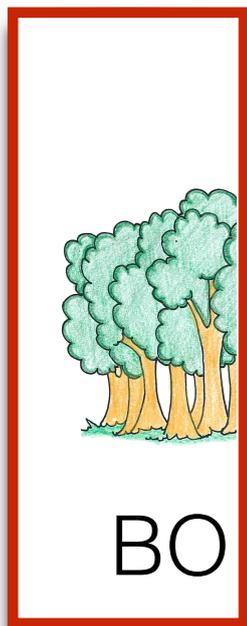
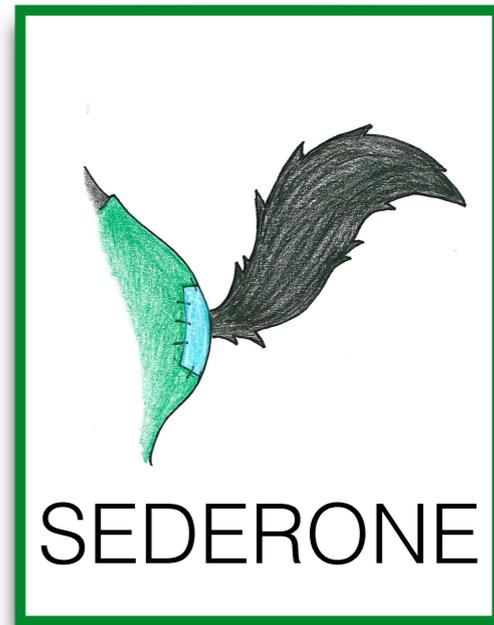
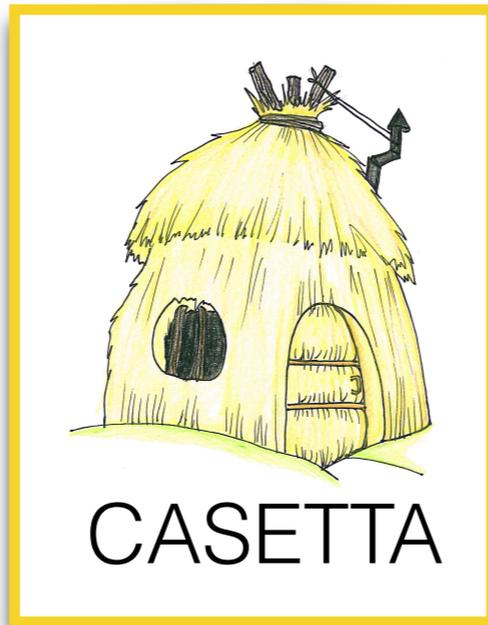
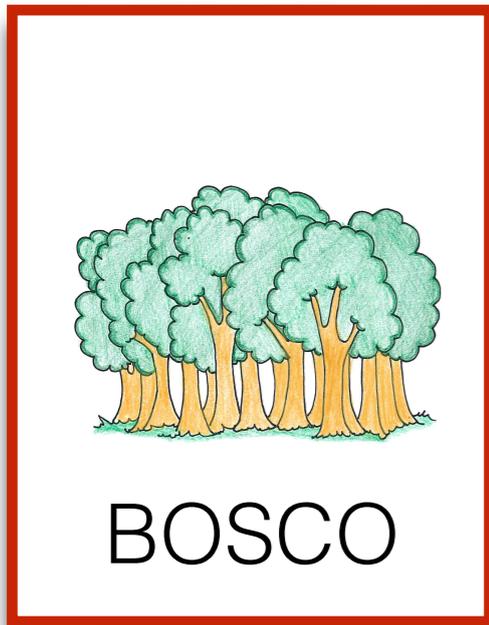
QUADRISILLABE



Per le attività proposte, occorre preparare **3 mazzi di carte** con le immagini della favola. Le immagini di un mazzo rimarrà intero, il secondo verrà ritagliato in tante parti quante sono le sillabe che compongono il nome dell'immagine rappresentata per il “*gioco stendo le parole*”; il terzo mazzo servirà per il “*gioco del memory*”

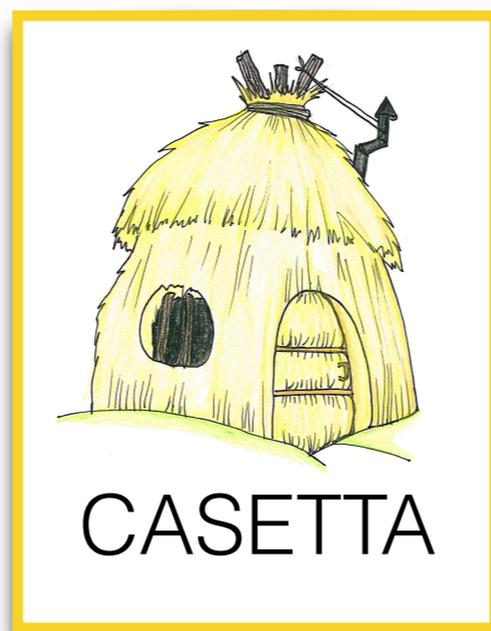
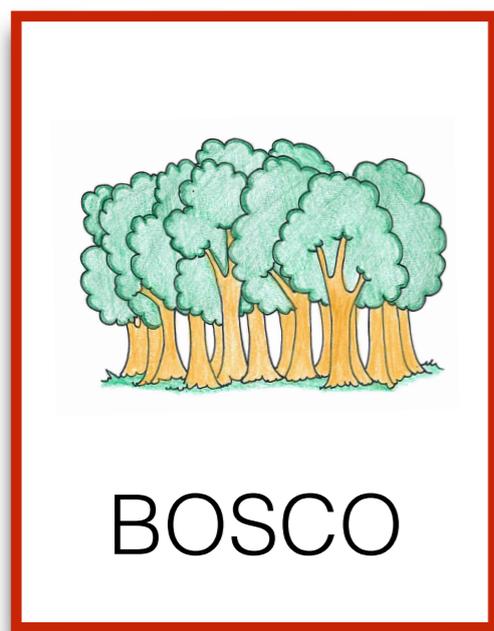
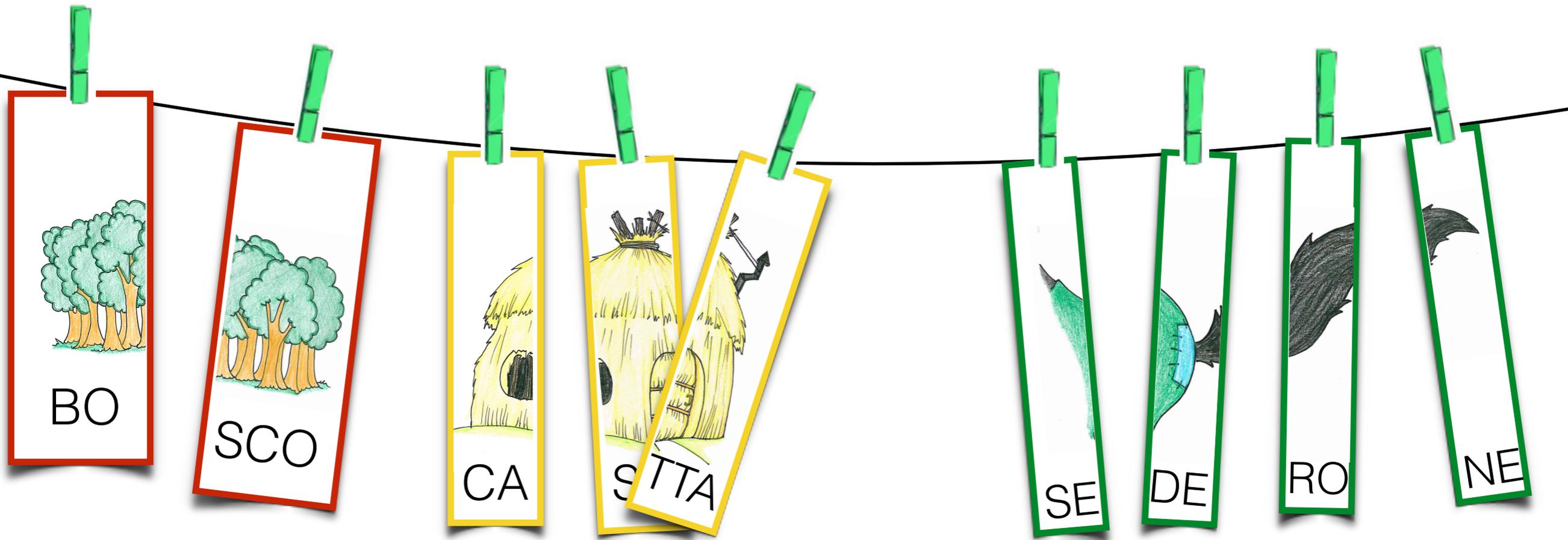
Questi saranno i mazzi di carte de
“I tre porcellini”





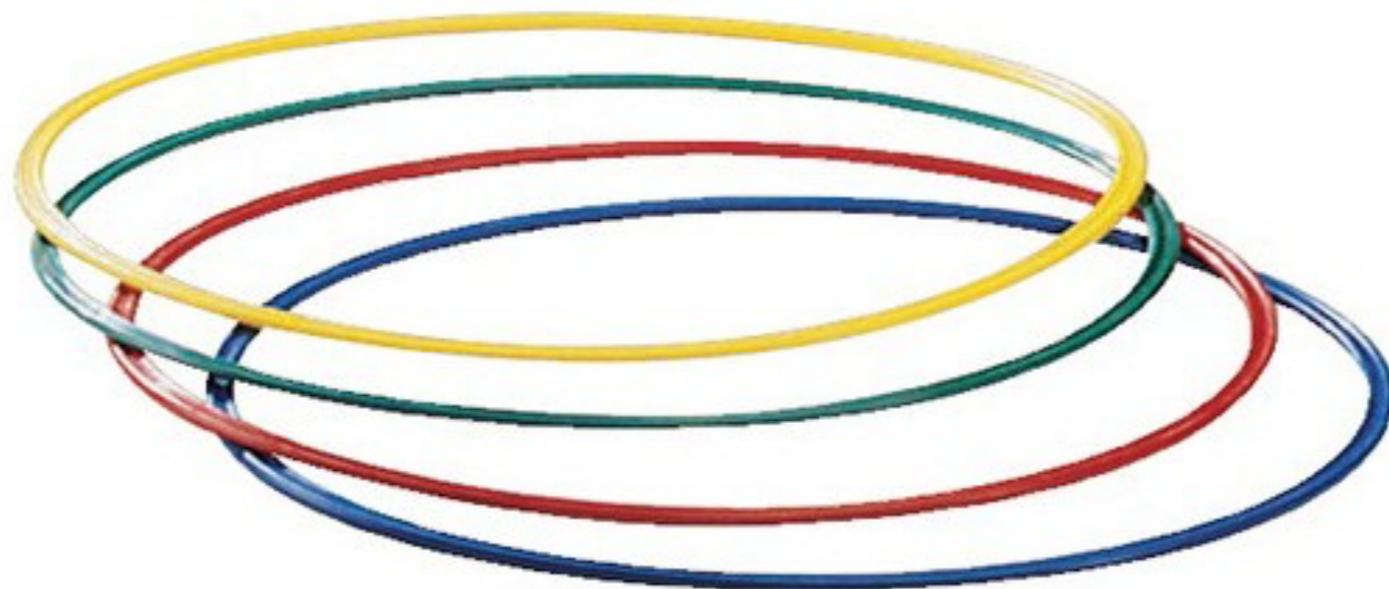
Gioco “*stendere le parole*”:

dopo aver steso nella classe un filo e dopo aver diviso i bambini in due squadre (magari la squadra del lupo e la squadra del porcellino), l'insegnante prende una figura dal gruppo delle immagini ritagliate e la consegna al primo giocatore di una squadra: egli mentre stende tale immagine sul filo con delle mollette, deve segmentare la parola in sillabe, intanto un giocatore della squadra avversaria deve indovinare di cosa si tratta attraverso un'operazione di sintesi sillabica

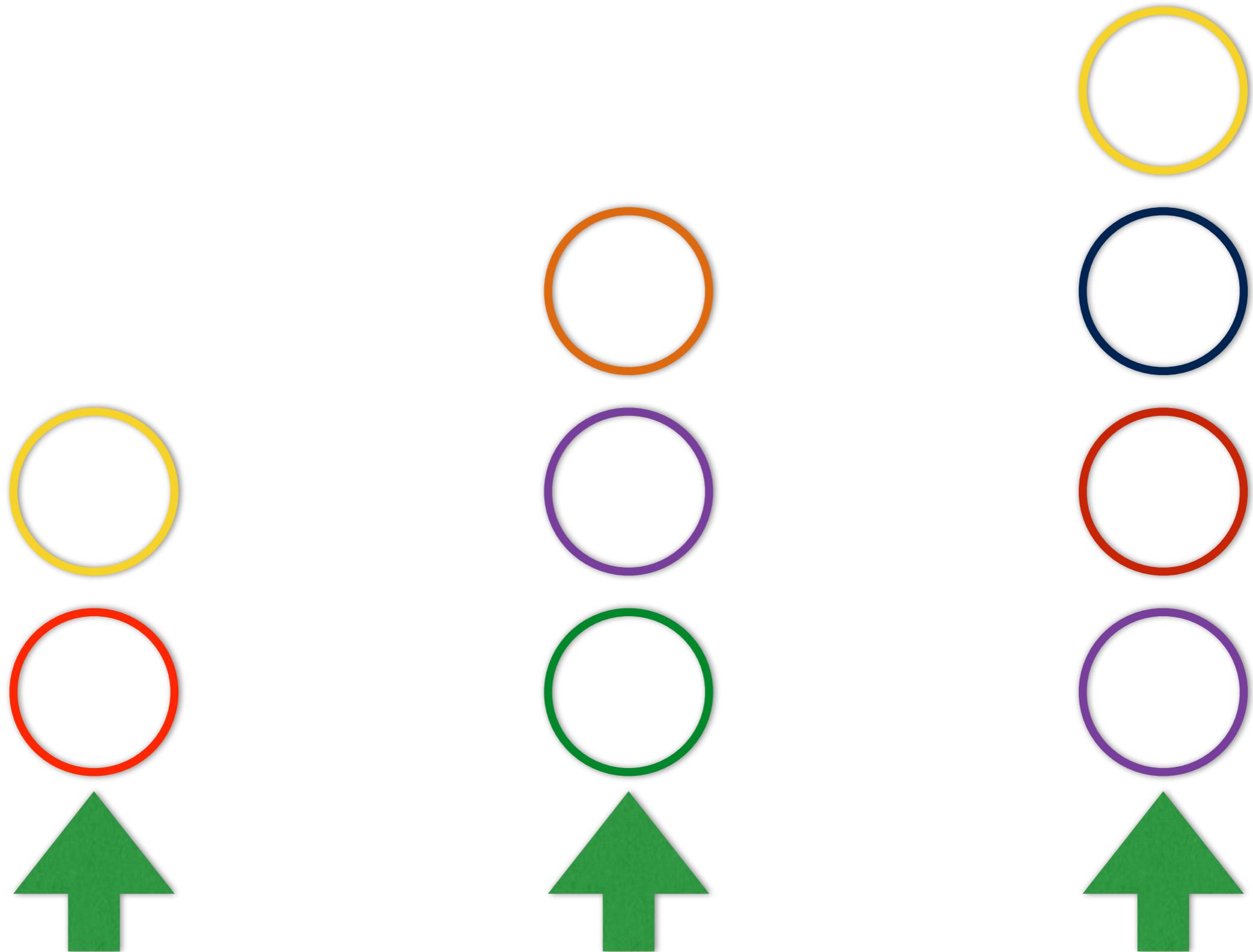


Gioco “*salta con le parole*”:

nell’aula o in palestra l’insegnante prepara 3 file di cerchi per terra, ciascuna fila composta da un numero di cerchi progressivamente crescente che rappresenta la lunghezza delle parole in sillabe (2-3-4 cerchi)



Vista dall'alto l'aula o la palestra dovrebbe essere così



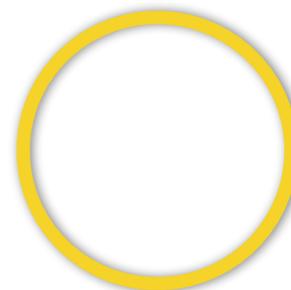
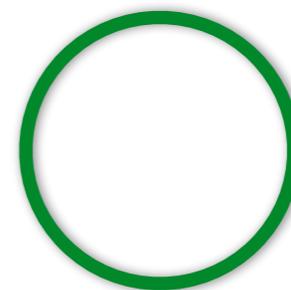
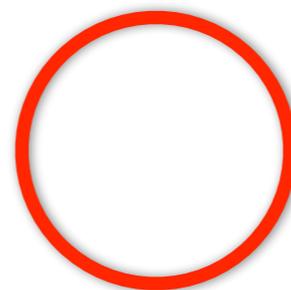
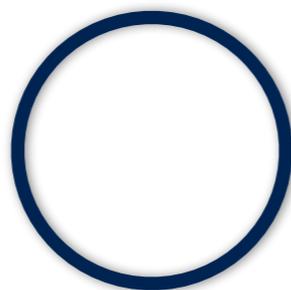
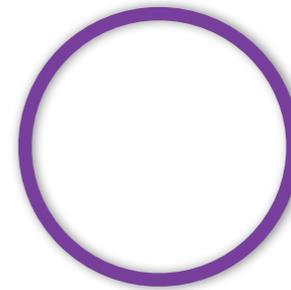
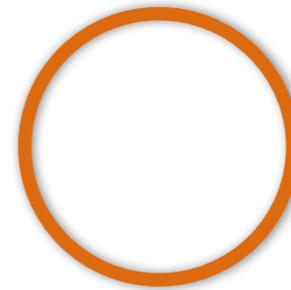
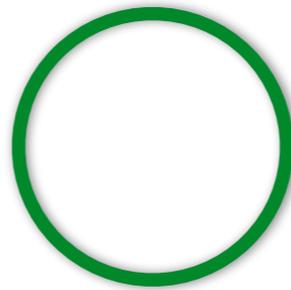
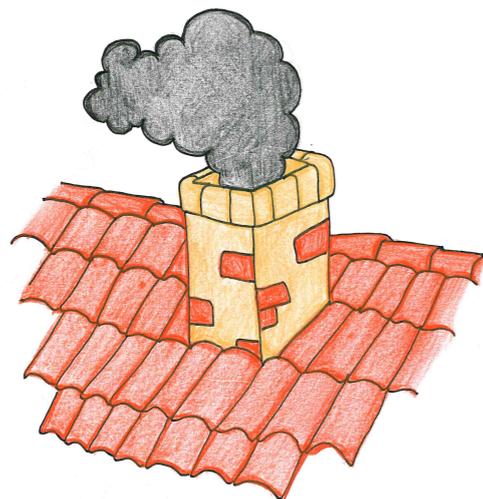
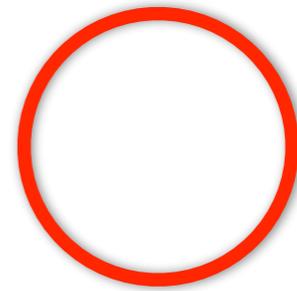
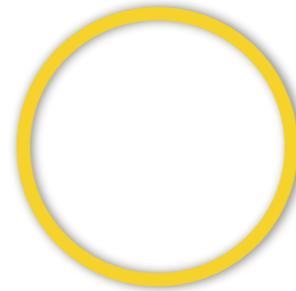
I bambini si posizionano in fila vicino ai cerchi e l'insegnante prende il gruppo delle immagini delle carte de **“I tre porcellini”**, che non sono state ritagliate, e ne consegna una per ciascun bambino. La maestra la pronuncia e il bambino deve segmentarla ad alta voce, riconoscere la quantità delle sillabe e posizionarsi di fronte alla fila corretta di cerchi. Poi l'alunno può saltellare nei cerchi posti a terra, mentre i compagni in coro segmentano la parola guidati dalla maestra.

Gioco “*misuro le parole*”

Proporre un'attività conclusiva sulla sintesi e la segmentazione sillabica con materiale cartaceo: consegnare ai bambini una scheda in cui nella metà a sinistra sono rappresentate alcune immagini delle carte de “**I tre porcellini**” mentre a destra ci sono delle rappresentazioni grafiche della loro divisione in sillabe.

I bambini, dopo aver denominato un'immagine, provano a segmentarla saltando sui pallini con un dito

Esempio:



Sviluppo delle abilità di *riconoscimento della sillaba iniziale*

Proposta:

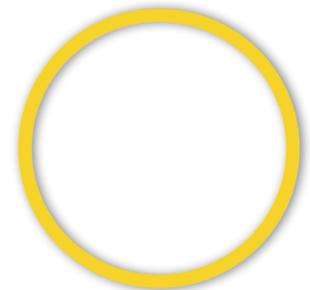
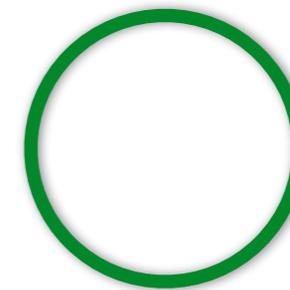
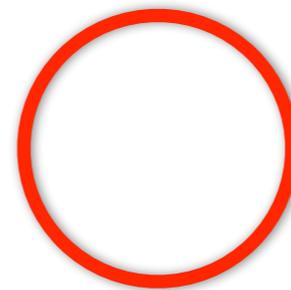
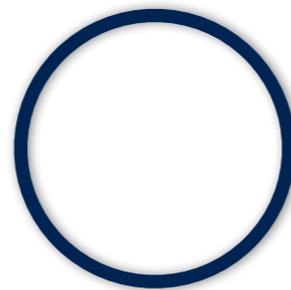
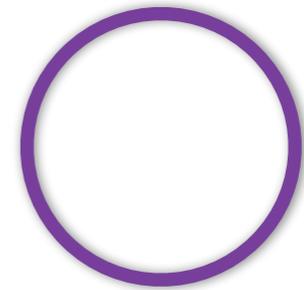
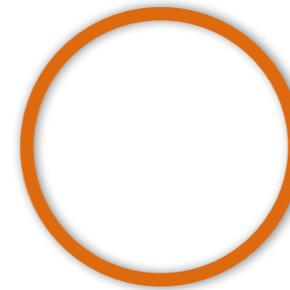
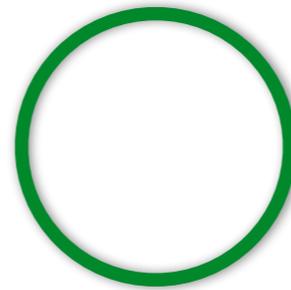
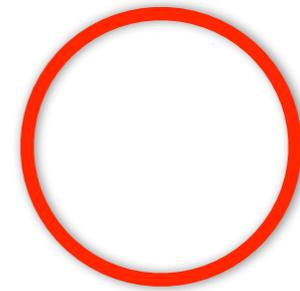
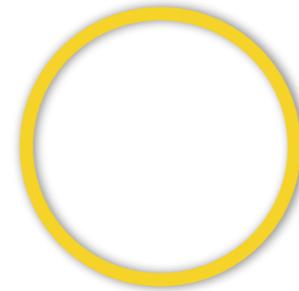
Partendo dalle schede precedenti già preparate per il gioco “**misuro le parole**”, si può dedicare una sessione di lavoro allo sviluppo del riconoscimento della sillaba iniziale.

Si può chiedere ai bambini di denominare solo il primo pallino.

Quando i bambini sono abbastanza sicuri in tale attività, ci si può sedere in cerchio e l'insegnante presenta a ciascun bambino una carta presa dal mazzo de “**I tre porcellini**” e gli chiede di denominare il “**pezzetto**” iniziale.

Tale attività è più complessa della precedente perché manca l'aiuto visivo.

Esempio:

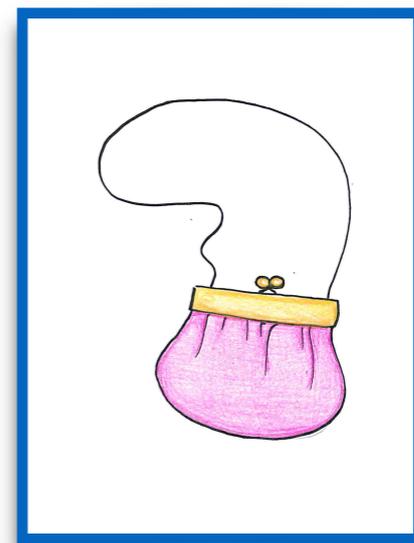
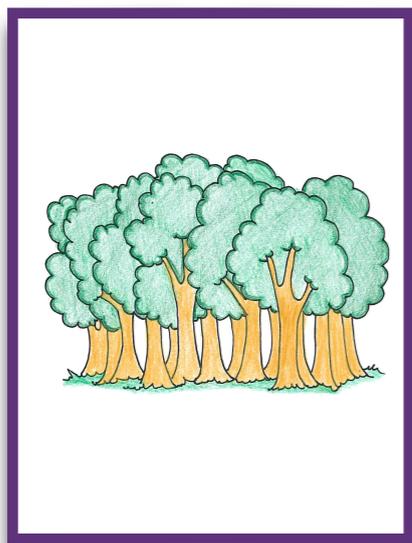
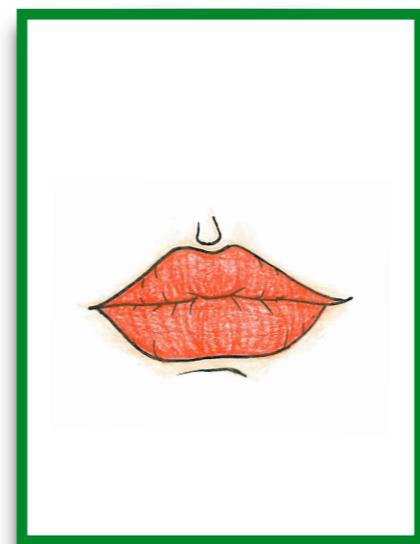
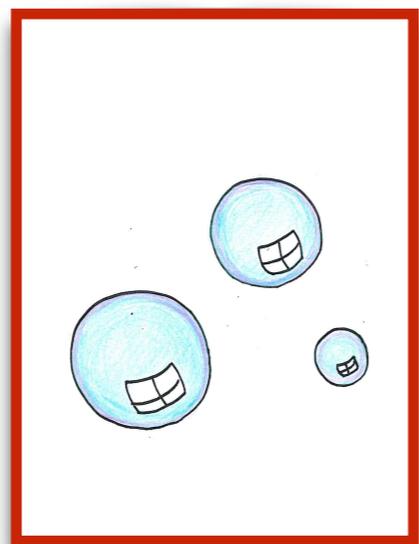


Gioco “*trova quale parola inizia come ...*”

Si dividono i bambini in due squadre: la maestra presenta una delle carte prese dal mazzo de “**I tre porcellini**” con altre 5 immagini (tre con sillaba iniziale uguale alla parola target, una con *distrattore fonologico*, una con *distrattore non correlato*) ai giocatori di una squadra. Ciascun giocatore deve identificare una parola che inizia con la stessa sillaba della parola target.

Ogni volta che un bambino risponde correttamente la sua squadra vince un punto.

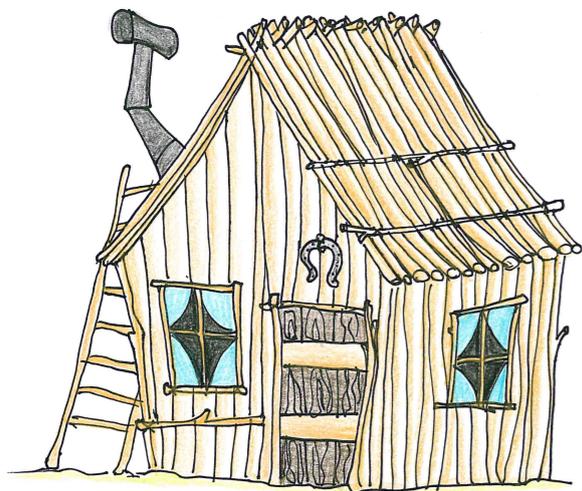
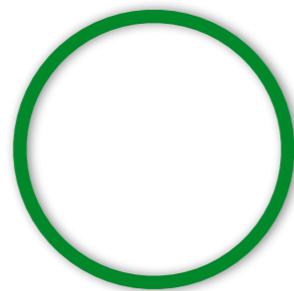
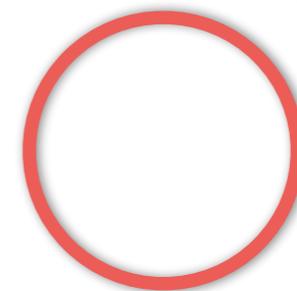
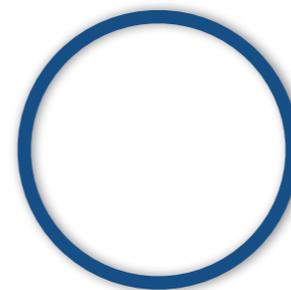
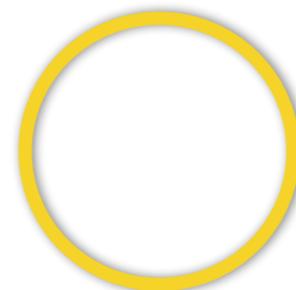
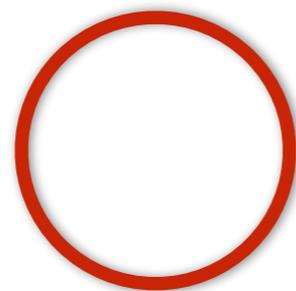
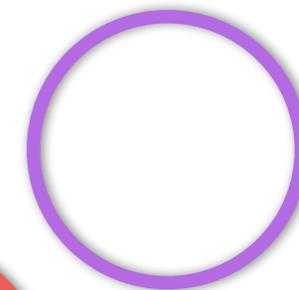
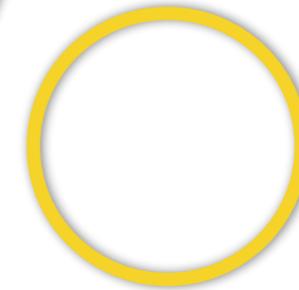
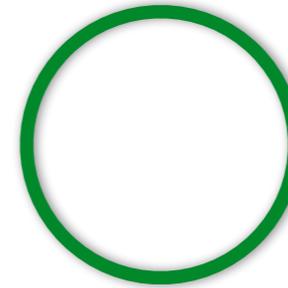
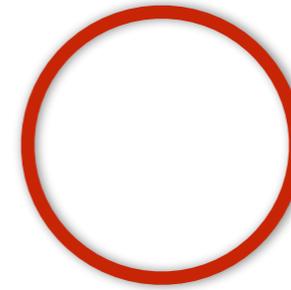
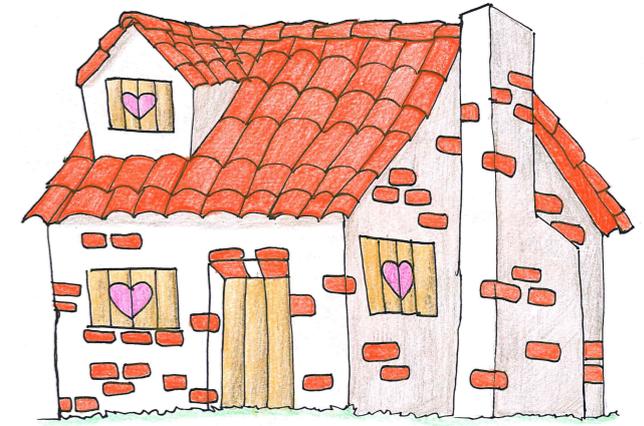
Esempio:



Gioco “*incomincia per...*”

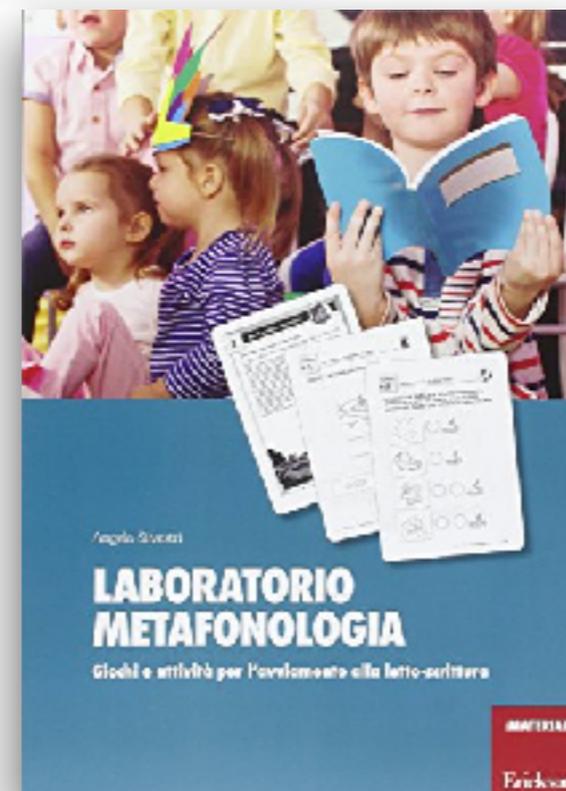
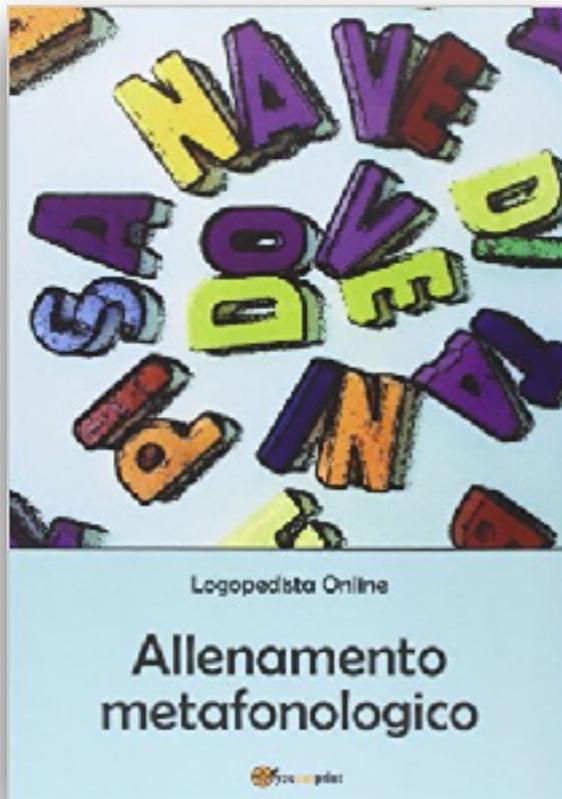
In pratica:

si prepara un semplice percorso in aula in cui vi è un punto di partenza (che può essere la casa di legno crollata, rappresentata magari da un mucchietto di pezzi di cartone) e un punto di arrivo (la casetta di mattoni rappresentata magari “dall’angolo casetta” che dovrebbe esserci in ogni classe). Tra queste due casette si dispone un percorso di cerchi. Due bambini, che vengono travestiti dai due porcellini spensierati, devono posizionarsi davanti a tale percorso di cerchi per raggiungere la casa del fratello più previdente



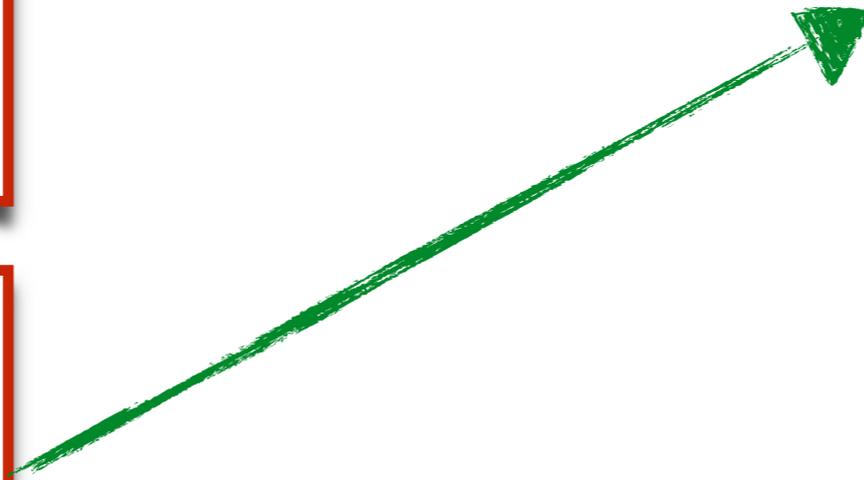
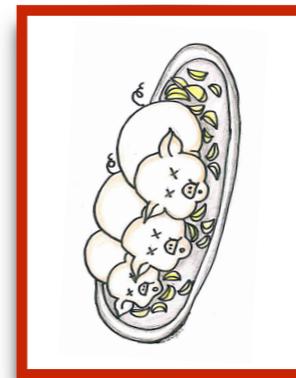
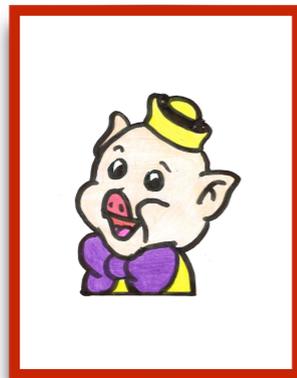
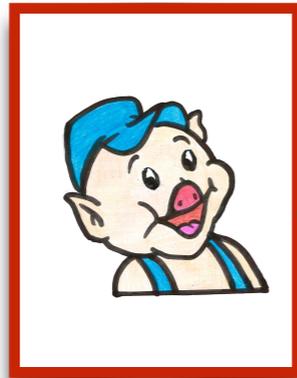
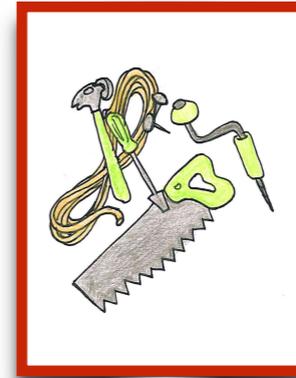
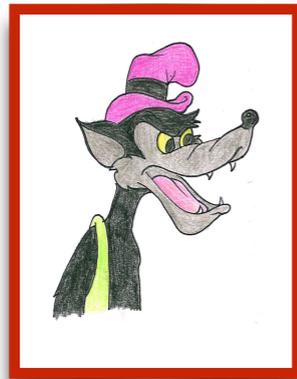
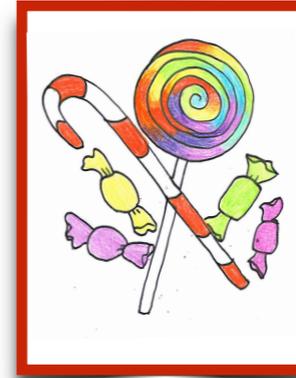
Gli altri compagni si mettono in fila e ognuno dovrà denominare due parole che iniziano con una sillaba pronunciata dalla maestra; se le parole sono corrette, i due porcellini avanzeranno nel percorso altrimenti indietreggeranno di un cerchio alla volta

Vari testi propongono attività analoghe

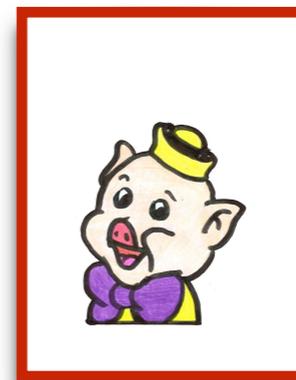
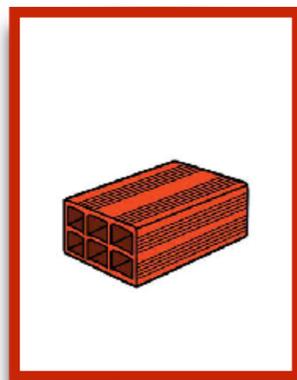
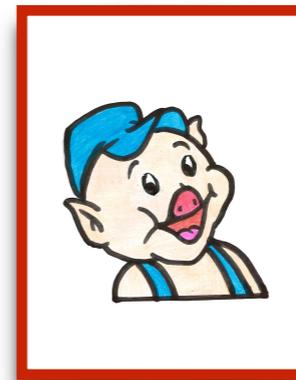
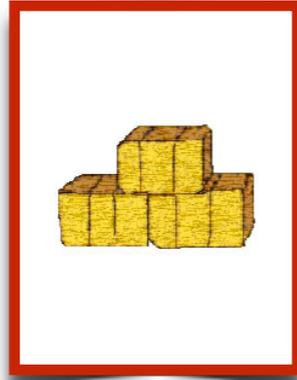


Giochi di comprensione

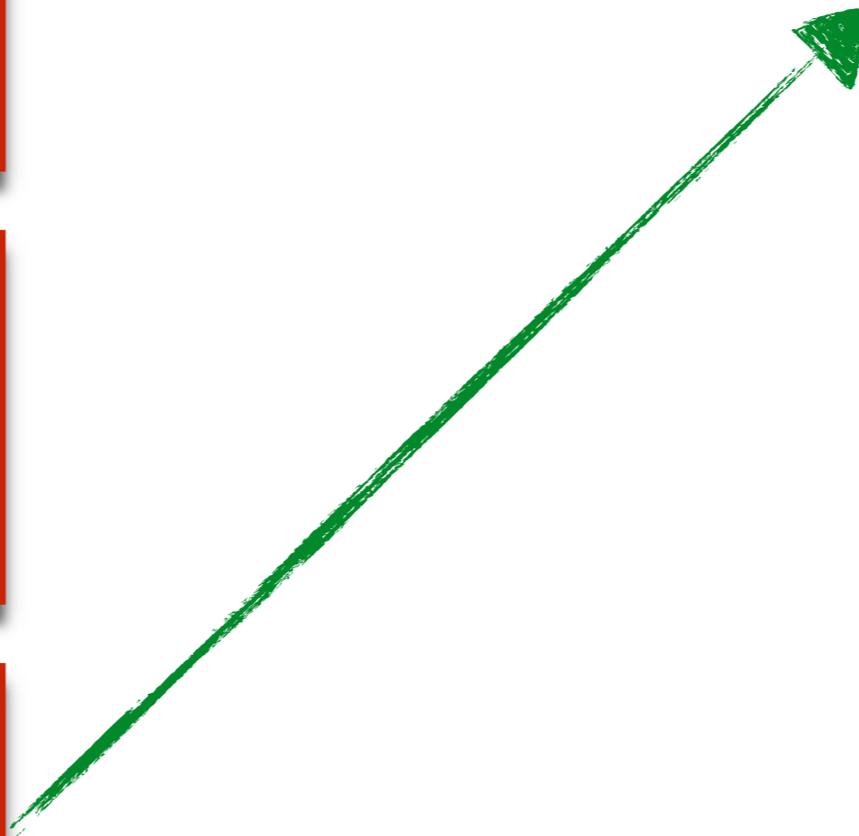
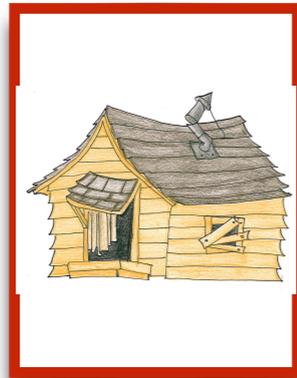
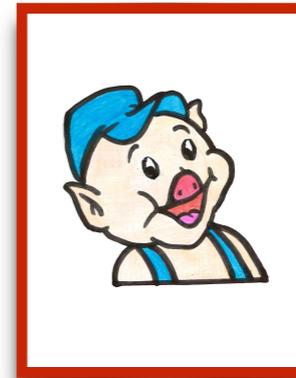
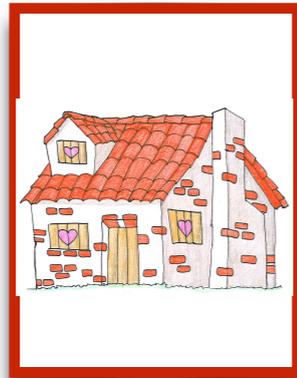
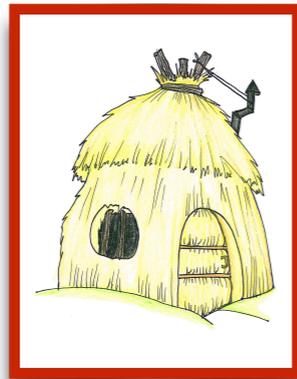
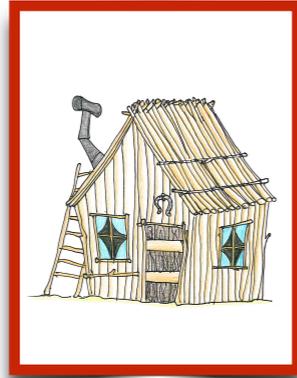
A chi piacciono?



Chi usa?



Di chi è questa casa?



C'è

Non c'è

Cosa c'è nella storia



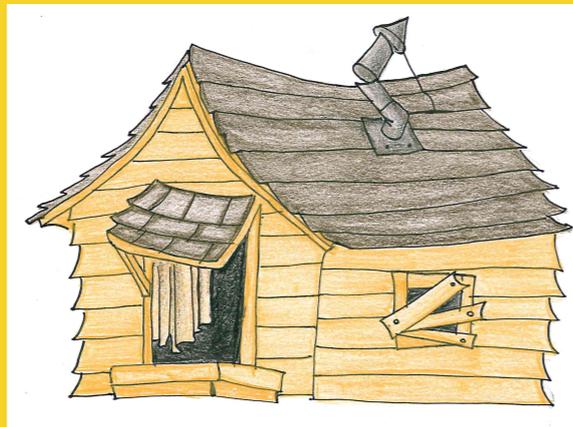
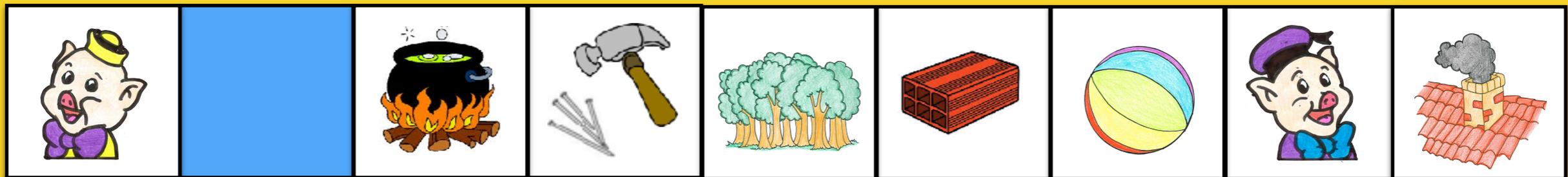
I bambini ritagliano i personaggi e gli oggetti e li incollano nella scheda vuota dividendoli fra presenti nella storia "C'è" e non presenti "Non c'è"

Giochi di società

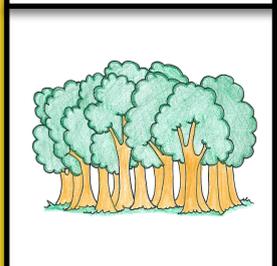
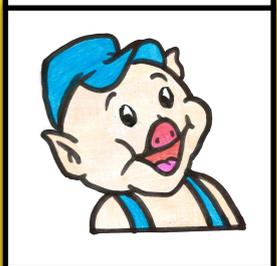
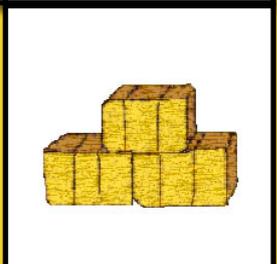


Memory

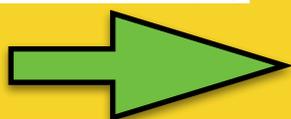




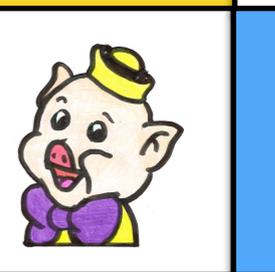
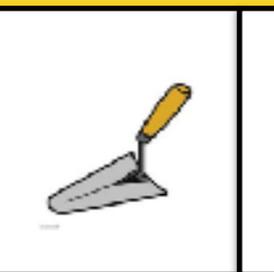
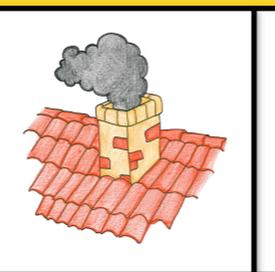
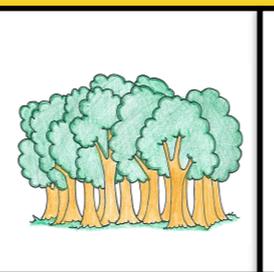
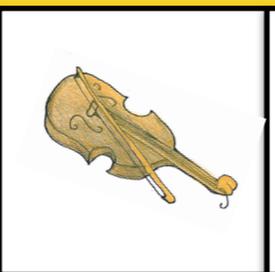
STOP

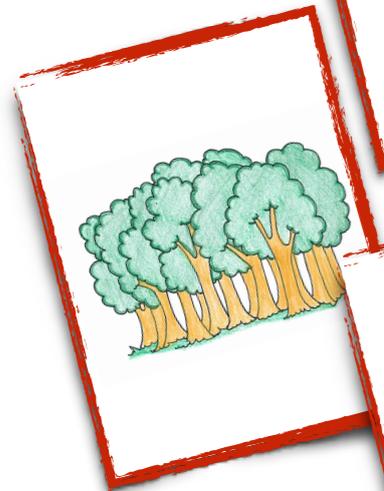
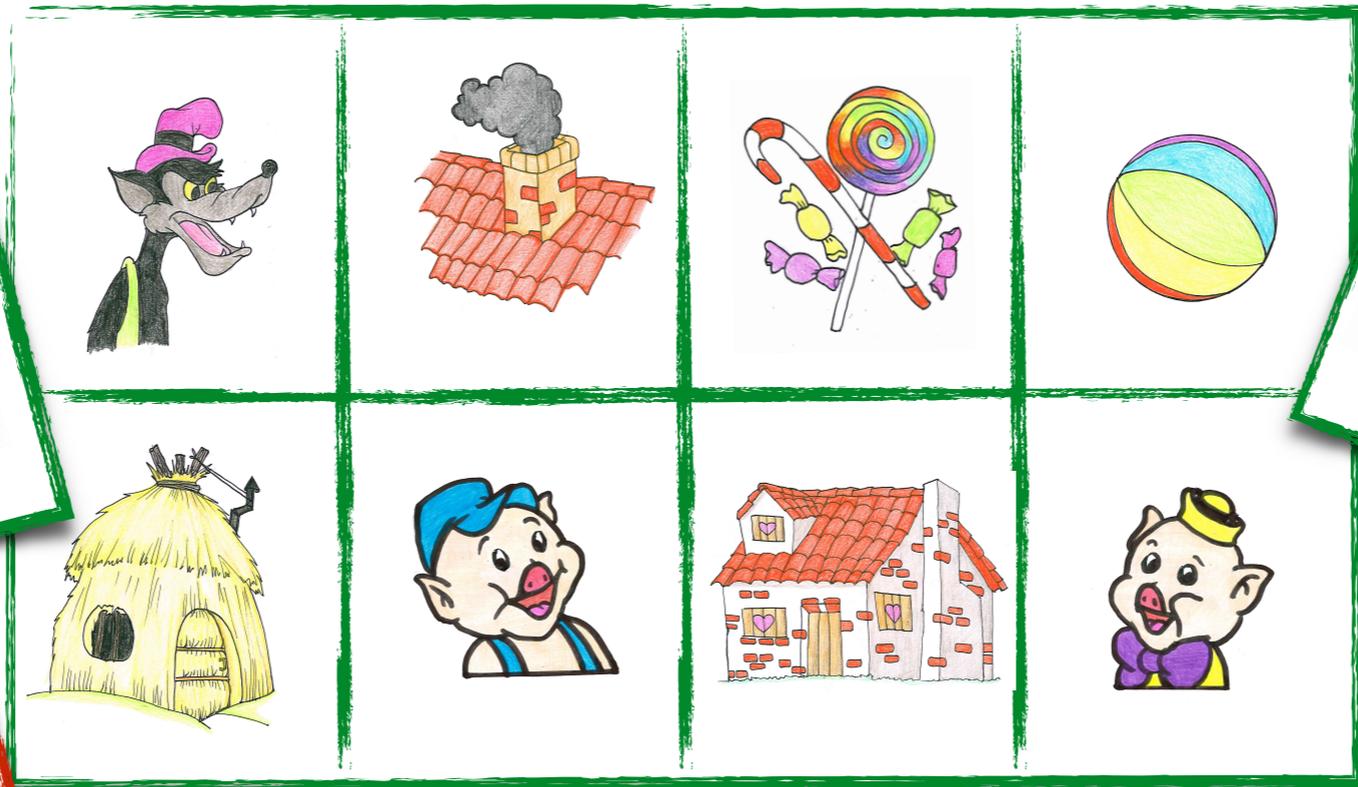


Gioco dell'oca



VIA

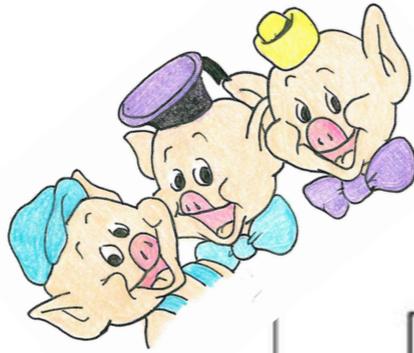




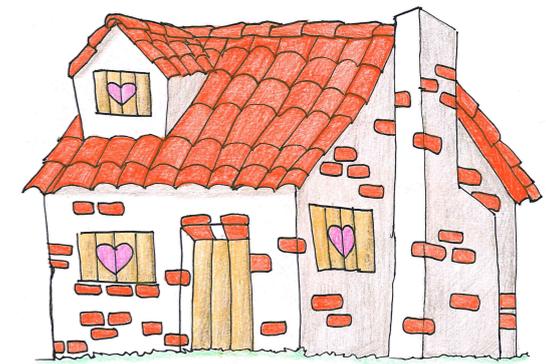
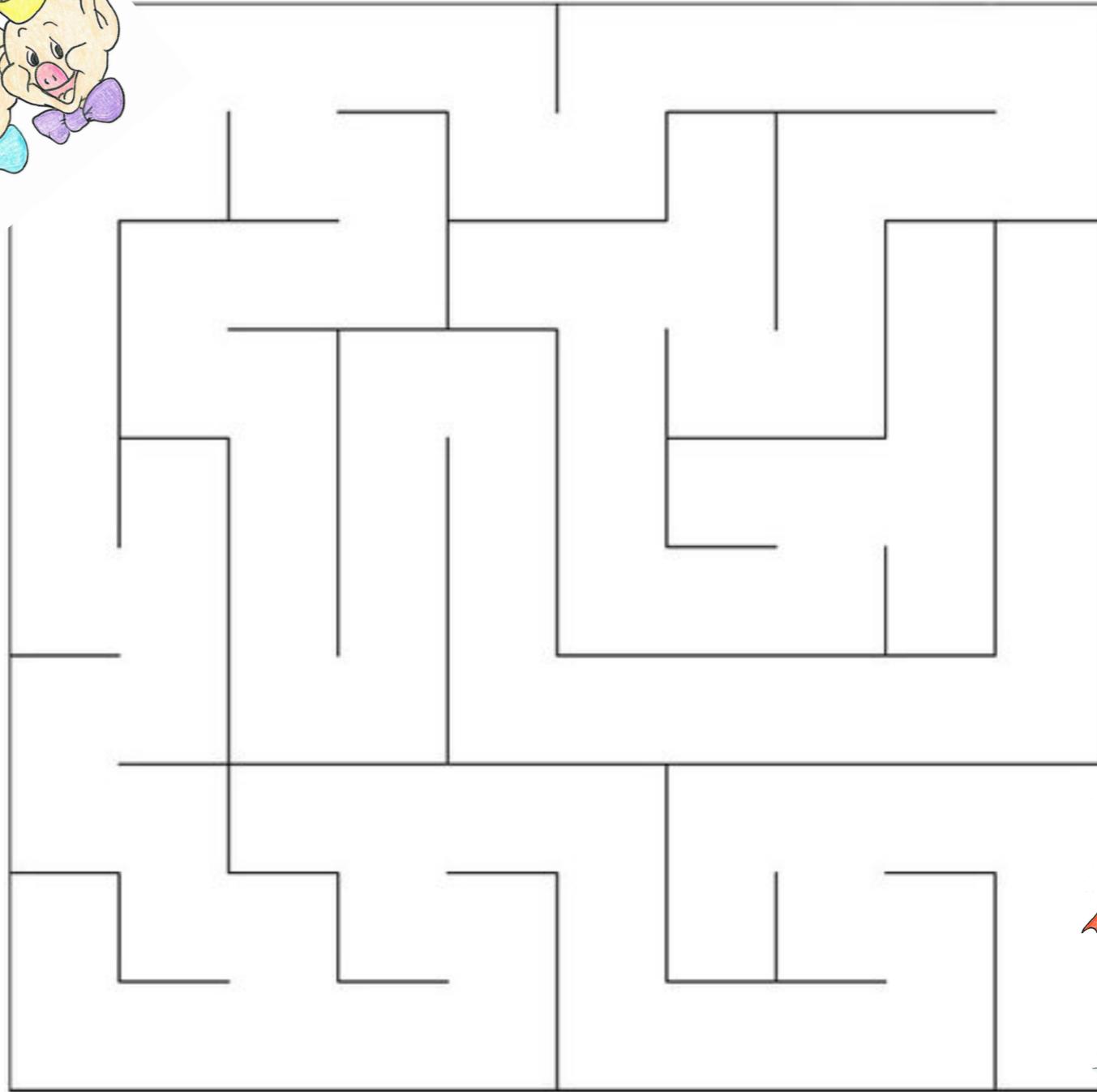
Tombola



Il labirinto

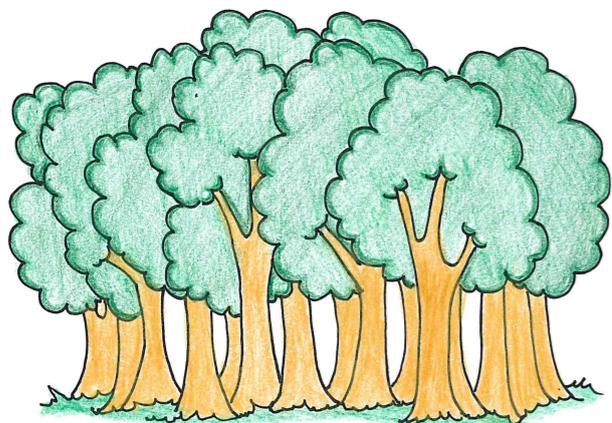
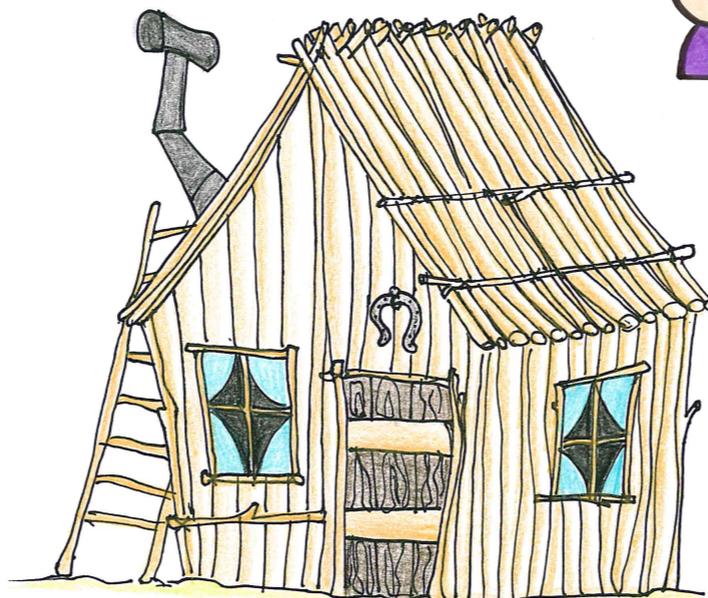
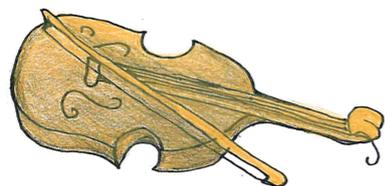
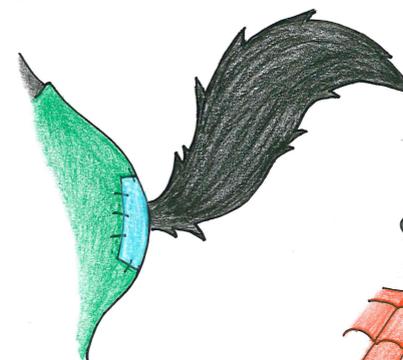
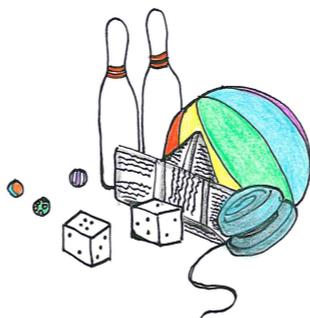
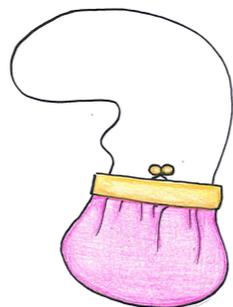
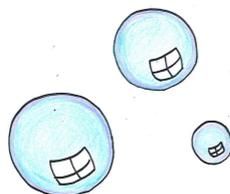
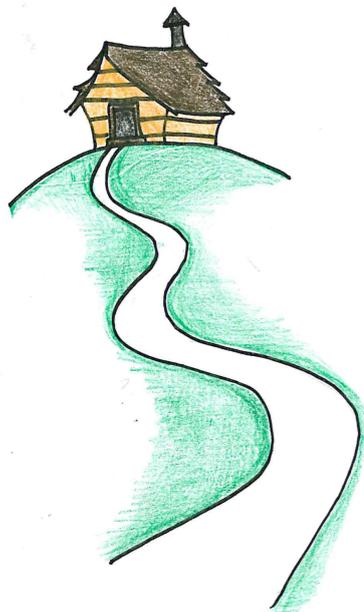
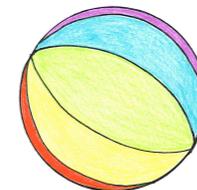
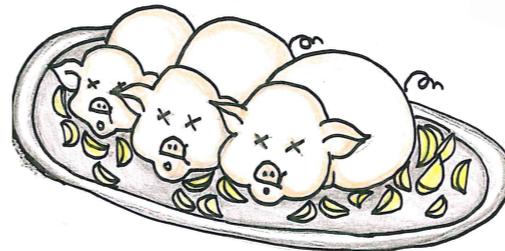
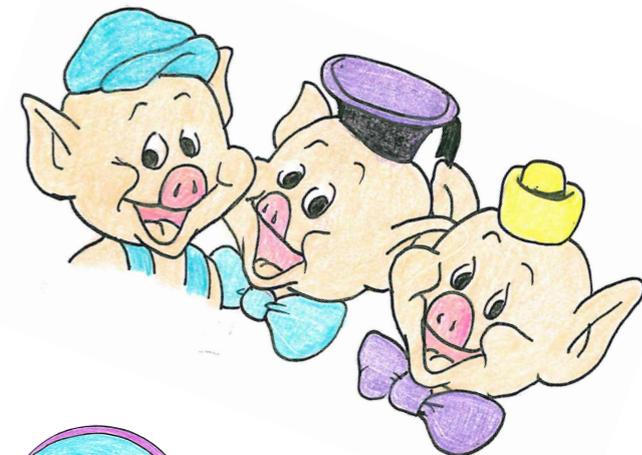
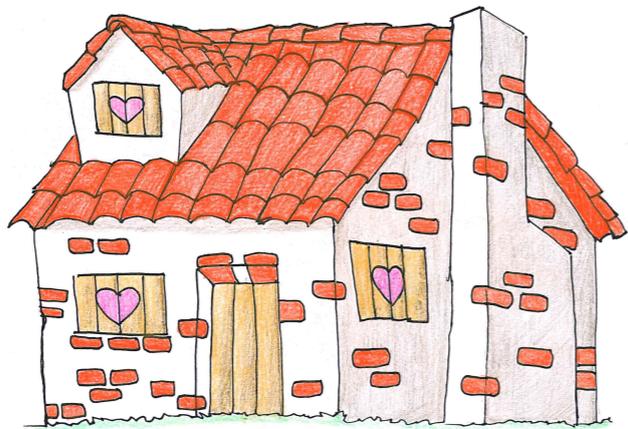


Aiuta
i porcellini
a scappare
dal lupo



"Nutre la mente soltanto
ciò che la rallegra"

*Sant'Agostino
XIII libro delle Confessioni*



i disegni sono di
Chiara Barbera



di visionare anche:



http://www.ctsbiella.it/uploaded_docs/Osservaz_pot.pdf

[http://www.ctsbiella.it/attachments/article/74/
Presentazione%20di%20un'esperienza.pdf](http://www.ctsbiella.it/attachments/article/74/Presentazione%20di%20un'esperienza.pdf)

...in particolare il lavoro delle insegnanti

Patrizia Gariazzo e Elena Dal Pio Luogo




*Ministero dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte
Ufficio XIV Ambito territoriale per la provincia di Biella*


Fondazione
Cassa di Risparmio di Biella

**PRESENTAZIONE DI
UN'ESPERIENZA
DI LABORATORIO FONOLOGICO E
METAFONOLOGICO
ATTRAVERSO L'UTILIZZO
DI UNA FIABA**

**Patrizia Gariazzo
Elena Dal Pio Luogo**

**Istituto Comprensivo C.Pavese
Candelo-Sandigliano**

Bibliografia

- Zannoner P. *“Le Cornicette delle fiabe più belle”* edizione Primavera Giunti Gruppo Editoriale, 1997.
- Liverta Sempio, A. Marchetti *“Il pensiero dell’altro. Contesto, Conoscenza e Teoria della Mente”* Raffaello Cortina Editore, 1995.
- *“L’importanza dello sviluppo dei prerequisiti per la scuola primaria: un’esperienza di gruppo”* da I Care anno 39° n° 3 Luglio-Settembre 2014.
- Liverta Sempio, A. Marchetti e F. Lecciso *“Prospettive teoriche”* da Teorie della mente (tra normalità e patologia), Raffaello Cortina Editore.
- Ardito B. *“Giochi di segni e parole”* editore Franco Angeli
- Bertolini C. *“Senza parole. Promuovere la comprensione del testo fin dalla scuola dell’infanzia”* Junior Bergamo, 2012.
- Cardarello R., Contini A. *“Parole, immagini e metafore. Per una didattica della comprensione”* Junior Bergamo, 2012.
- Lumbelli L. *“La comprensione come problema. Il punto di vista cognitivo”* La Terza Bari 2009.

Sitografia

- http://www.ctsbiella.it/uploaded_docs/Osservaz_pot.pdf
- <http://www.ctsbiella.it/attachments/article/74/Presentazione%20di%20un'esperienza.pdf>

Grazie per l'attenzione
e buon lavoro