11ª UNITÀ

Parole e immagini 1

11ª UNITÀ

Parole e immagini 1

Obiettivo: visualizzare per decodificare e comprendere. Lo scopo è andare oltre la decodifica del testo e iniziare ad avvicinarsi, attivando strategie visuoimmaginative, a leggere per comprendere.

Fasi e tempo di lavoro:

A. Controllo dei compiti per casa
B. Compito 11
C. Chiusura e compiti per casa.

Tempo totale della seduta: 60 minuti circa.

Fase A

Come al solito il trainer inizia la seduta chiedendo al ragazzo come ha trascorso la settimana e controlla i tempi di lettura.

Fase B

Con questa unità di lavoro si inizia un'attività volta a favorire l'associazione tra decodifica e attivazione visuoimmaginativa. La richiesta che viene fatta è quella di leggere dei testi per poterli poi farli illustrare da un disegnatore. Tale richiesta capovolge lo scopo esplicito della lettura praticata fino ad ora: prima l'obiettivo era di leggere senza fare errori e il più velocemente possibile, ora, pur restando un punto fermo e irrinunciabile, si sposta leggermente il tiro sugli aspetti della comprensione che guida con l'attivazione del campo semantico la ricerca degli indizi che permettono una codifica corretta e veloce. La richiesta di offrire suggerimenti a un disegnatore e non di disegnare direttamente è dettata dal fatto che non tutti i ragazzi amano disegnare. Se il ragazzo proponesse di disegnare, tanto meglio, poiché sarebbe l'occasione di far riflettere sul rapporto tra parola scritta e contesto immaginato. Il terzo compito consiste nella lettura di un dialogo e avvia alla strategia nella sua completezza, promuovendo immagini non solo visive, ma anche uditive, associando la scena ai possibili rumori che si possono sentire.

Fase C

Alla fine vengono illustrati i consueti compiti per casa. Si completa la seduta facendo il punto della situazione e osservando che ci si avvicina alla fine del percorso, e che quindi ci saranno sempre più letture e anche più lunghe...

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

COMPITO 11A

Immagina di dover dare dei suggerimenti a un disegnatore incaricato di illustrare il testo che segue.

1. Leggi il testo a voce alta.
2. Rileggi il testo per conto tuo allo scopo di individuare le parti che sono utili alla progettazione di disegni.
3. Sottolinea le parti necessarie per «eseguire i disegni» del testo!

LA ZEBRA BIANCA

C'era una volta... una ZEBRA che era tutta bianca: non era una ZEBRA bianca e nera come tutte le altre ZEBRE, ma una ZEBRA tutta bianca. Viveva da sola, e si chiamava SOLITARIA.

Un giorno, stanca di essere sempre da sola, decise di partire per un lungo viaggio per scoprire il mondo. Camminando per la savana vide degli strani animali che le assomigliavano, però il loro colore non era lo stesso: loro erano bianchi e neri, mentre lei solamente bianca.

Un animale bianco e nero la vide e le si avvicinò. L'animale le disse: — Ciao, io mi chiamo ZEBROTTO e sono una ZEBRA. Tu come ti chiami? Chi sei?

Solitaria rispose: — Ciao, io mi chiamo Solitaria, e anch'io sono una ZEBRA.

ZEBROTTO rispose: — Ah! Ah! Ah! Non farmi ridere, tu non puoi essere una ZEBRA!

Solitaria rispose: — E perché no?

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

Il giorno dopo, all'alba, Solitaria e ZEBROTTO salutarono il branco e partirono. Camminarono a lungo, ma alla fine videro il villaggio. C'erano molte case. Solitaria e ZEBROTTO si addentrarono nel villaggio. A un certo punto Solitaria urlò: — Ciao! Io sono Solitaria e sto cercando un certo ...».

Degli strani animali si fecero avanti: avevano due gambe ed erano bassi. Tutti la guardarono e per un po' non dissero niente. A un certo punto uno di quegli animali si fece avanti e disse: — Ciao, io sono Bart e sono un bambino. Tu, Solitaria, che cosa vuoi da noi?

Solitaria rispose: — Vedete, io sono una normalissima ZEBRA bianca, ma vorrei che mi aiutaste ad avere le magnifiche strisce nere!

Il bambino allora rispose: — Va bene, vieni con noi che ti faremo avere le tue magnifiche strisce.

La portarono in un luogo dove c'erano dei vasi molto grandi con dentro del colore nero. Bart iniziò a dipingere delle strisce nere su tutto il corpo della normalissima ZEBRA bianca. Ci volle un po' di tempo. Alla fine Solitaria si guardò allo specchio e si vide a strisce bianche e nere, come tutte le altre zebre.

Ringraziò Bart e ripartì insieme a ZEBROTTO. Quando arrivarono nella loro terra, furono accolti molto bene. Solitaria entrò a far parte del branco, si innamorò di ZEBROTTO, e insieme a lui visse per sempre felice e contenta...

Ancora adesso nella savana ZEBROTTO e Solitaria vivono felici con due magnifici ZEBRETTI, che si chiamano ZEBRÌ e ZEBRÀ!

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

COMPITO 11B

Immagina di dover dare dei suggerimenti a un disegnatore incaricato di illustrare il testo che segue.

1. Leggi il testo a voce alta.
2. Rileggi il testo per conto tuo allo scopo di individuare le parti che sono utili alla progettazione di disegni.
3. Sottolinea le parti necessarie per «eseguire i disegni» del testo.

LA MACCHINA DEL TEMPO

La sera prima i ragazzi avevano visto in televisione per l'ennesima volta una replica di «Ritorno al futuro». Ancora suggestionati dal film, si erano presentati al laboratorio del professor Ettore con la pressante richiesta:

— Perché non inventiamo anche noi la macchina del tempo, prof?

Il professore li guardò con un sospiro.

— E voi credete che io non ci abbia mai pensato? È tutta la vita che spero di inventarla. Da molto prima che facessero quel film... Guardate qua!

Tirò una tenda e scoprì qualcosa nascosto da un telo impermeabile. Alzato il telo videro quella che, all'apparenza, era solo una vecchia «Topolino».

— Questa è davvero una macchina del tempo! Ma del tempo che fu...! Rise un po' ironico Giorgio.

— Quando ho studiato il progetto, quella era la macchina più moderna che c'era! — rispose il professore — E comunque sarebbe ancora in grado di camminare.

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

I ragazzi si pigiarono dentro la macchina. Il professore, al posto di guida, smanettava sugli orologi.

— Per prova, torniamo indietro di poco... facciamo ieri! Programmò le lancette e tirò la leva all'indietro. La «Topolino» si scosse, e dal tubo di scappamento uscì un lampo, il motore continuava a muoversi sotto la spinta della gomma, ma finì per afflosciarsi con un fumo nero.

— Beh? È sempre oggi?

— Cos'è che non funziona?

Il professore spense la macchina.

— Non lo so — disse. — Ma ho l'impressione che non sia poi così semplice...

I ragazzi erano un poco delusi.

— Niente macchina del tempo?

— Mah! Forse prima o poi qualcuno ci riuscirà. Ma in fin dei conti, cosa ci andremo mai a fare a zonzo per i secoli?

Rifletti e cerca di organizzare i tuoi suggerimenti:

- Che tipo di disegno chiederesti all'illustratore: bianco e nero o a colori? Trasformeresti questa storia in un fumetto?
- Secondo te, quale tipo di disegno sarebbe «molto attraente» per un bambino più piccolo di te?

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

COMPITO 11c

Visualizza la scena!

Durante la lettura di «Rumori nella notte», cerca di immaginare la scena evocata dalla parole del dialogo e di «sentirne» anche i rumori che tanto hanno spaventato il nostro giovane protagonista.

Schema per facilitare la visualizzazione del testo:
– Dove si svolge il dialogo? Quando? Che cosa metteresti e dove?

Ti sei mai trovato in situazioni di questo tipo? .....

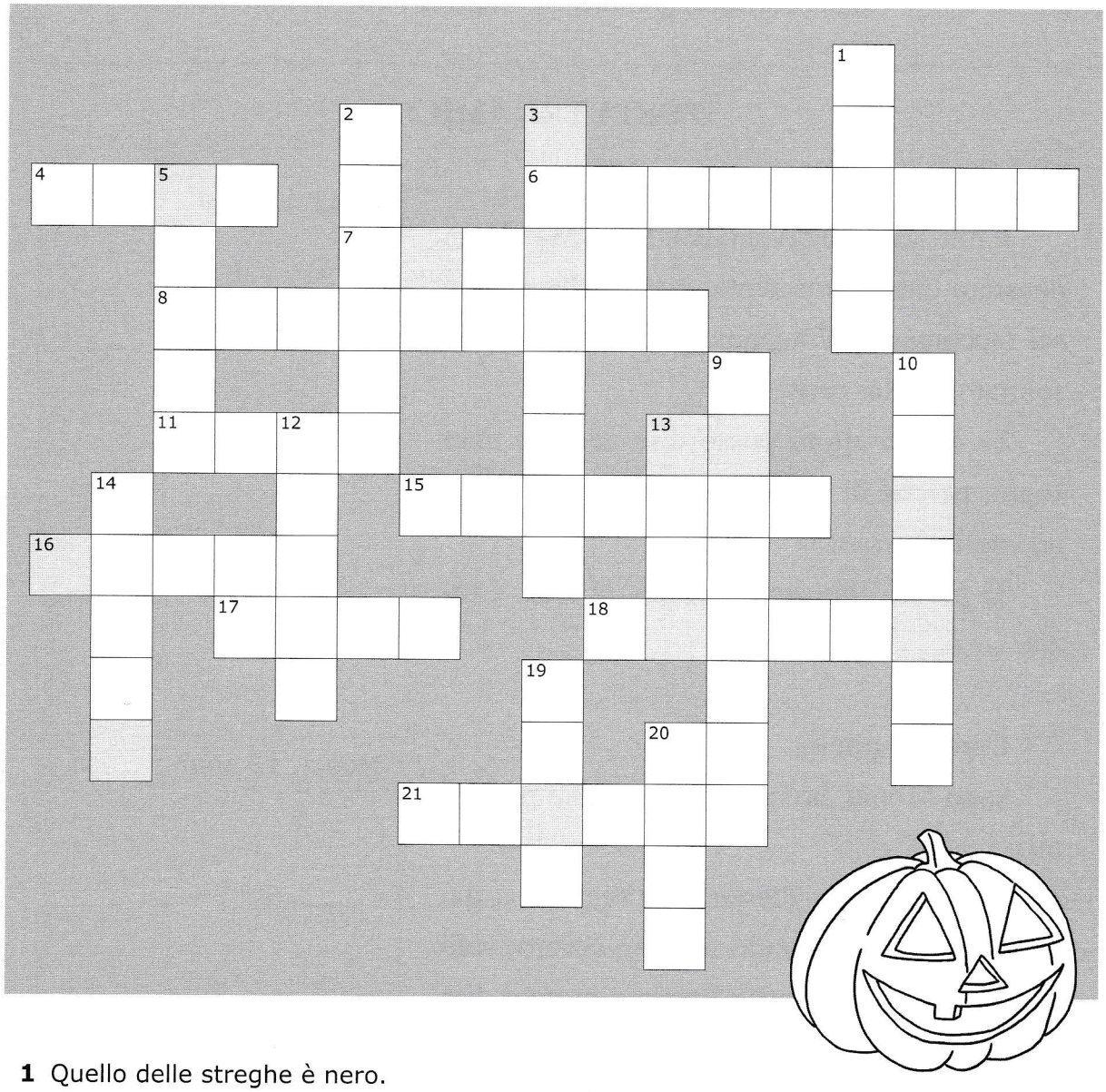
Quali emozioni hai provato? .....

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

UN GIOCO FINALE!

Nelle caselle colorate leggerai il nome di un personaggio da brivido.



1 Quello delle streghe è nero.
2 Maga cattiva.
3 Passa attraverso i muri.
4 Il letto del vampiro.
5 È brutto e gracida.
6 Uccello che mangia carogne.
7 Tesse per cacciare.
8 Un tipo tutto ossa.
9 Può essere velenoso.
10 Cera che fa luce.
11 I pezzi dello scheletro.
12 Tonda, magica, trasparente...
13 Gonna per maschi.
14 Palline con pupille.
15 Si nutre di sangue.
16 Buie.
17 Mangia i bambini.
18 Brillano sul cappello dei maghi.
19 Piena piace ai lupi mannari.
20 Rapace notturno.
21 Lo beve il vampiro.

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

Caro Fra' Simplicio,

ho tredici anni e sono ancora indecisa sulla scelta della scuola superiore, alla quale dovrò iscrivermi nel prossimo gennaio. Mi piacciono molto gli animali e vivere a contatto con la natura. In futuro vorrei avere un lavoro che mi permetta di prendermi cura dell'ambiente. Mi piacerebbe far parte della Guardia Forestale o dei Guardia Parco. Mi sapresti dire di che cosa si occupano? Quale percorso di studi mi consigli di affrontare per diventare una di loro? Dove e a chi posso chiedere info? Grazie 1000!

Magica, 13 anni

Caro Fra',

sono tornato dalle vacanze da un posto bellissimo... ma non volevo andarmene da là. Ho trovato gente che mi capiva, con cui stavo magnificamente bene e persone a cui voglio molto bene. Ora non le rivedrò più fino al prossimo anno.

Aiuto! Rivoglio quei giorni!

Alex, 13 anni

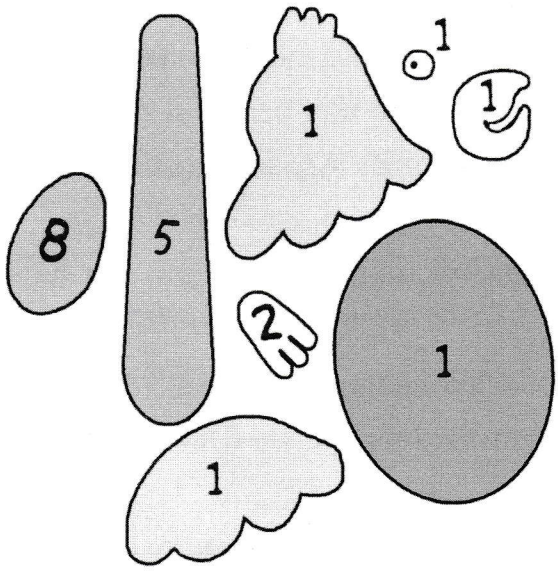
(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

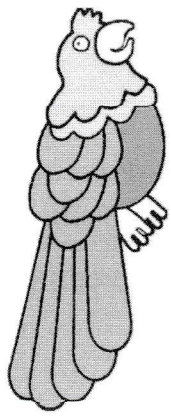
4. Realizza la lavagnetta usando del cartoncino nero, e per i bordi della carta da pacco.
5. Più è grande la lavagnetta, più ci sarà spazio per i messaggi.
6. Applica sul retro un gancio per appendere il pappagallo dove vuoi tu, ma vicino alla lavagnetta. Tieni presente che Cirillo ama stare in compagnia!
7. A questo punto, potrai usare la lavagnetta per comunicare con un post-it i tuoi pensieri ai tuoi compagni di classe, se porti Cirillo a scuola, oppure ai tuoi amici e/o genitori, se lo lasci a casa.

I pezzi:



Il risultato finale!

Cirillo:



© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

L'ispettore continua la sua passeggiata scuotendo la testa.

— Non ho mai visto pecora Peggy così furiosa.

Il giorno dopo arriva la notizia su tutta la prima pagina del *Guardiano*, in edizione straordinaria.

— ASSASSINIO NELLO STAGNO! — strilla Pigeon lo strillone, sventolando il giornale.

L'ispettore Capra ne prende una copia. C'è scritto che miss Agata è stata trovata morta nello stagno, vicina alla riva. C'è anche una foto di lei riversa sull'erba circondata da qualche piuma. L'ispettore Capra si affretta verso lo stagno. Ci sono sempre un sacco di indizi sul luogo del delitto, a saperli trovare. Il luogo del delitto è un quaderno di informazioni.

Troppo tardi! Qualcun altro si è già recato sul posto e naturalmente ha cancellato tutto.

— Accidenti! — esclama l'ispettore guardando il pasticcio di orme che si intrecciano sulla riva. Anche Pio poliziotto è piuttosto irritato.

— Perché non ha tenuto tutti lontani? — gli domanda l'ispettore Capra.

— Quando sono arrivato c'era già un sacco di gente — risponde Pio Poliziotto.

— Chi ha scoperto il cadavere? — chiede Capra, l'ispettore.

— Vera volpe, che ha un cugino che lavora alla redazione del *Guardiano*. Lo ha avvisato e quello è arrivato subito con il fotografo.

— Ci sono troppe orme... Che confusione — borbotta l'ispettore.

— Vera volpe l'ha detto a tutti quelli che ha incontrato: quando sono arrivato c'era già una piccola folla.

— Che guaio! — esclama l'ispettore Capra, e poi aggiunge: — E che fortuna per l'assassino.

Visto che il quaderno, cioè il luogo del delitto, non ha più niente da dire, bisognerà procedere in un altro modo.

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

GIOCHI

Gioco 1

Caro amico, ora un momento di relax! Divertiti! Cancella dallo schema le parole **cane, gatto, pesce** e **targaruga**, partendo dagli angoli e spostandoti solo su caselle con un lato in comune. Fatto questo, leggi una dopo l'altra le lettere rimaste e troverai il nome di un altro animale da compagnia.

C	A	C	R	A	G
I	N	O	T	T	C
A	E	E	E	C	T
G	U	R	A	S	E
T	A	R	T	O	P

Soluzione: .....

Gioco 2

Metti in ordine alfabetico i nomi degli undici alberghi, leggi una dopo l'altra la terza lettera di ciascuno di loro e scoprirai il nome di un venditore stufo di passare da un albergo all'altro.

PRAIA
IRENE
TESEO
SPAGNA
MAJESTIC
GERONIMO
DADAUMPA
ROCCADORO
BENVENUTI
ARABESQUE
VIAGGIATORI

Soluzione: .....

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

Continuano le avventure di Lucrezia

8° e ultimo episodio

Tutti gli studenti entrarono silenziosi nell'aula. «Sedetevi pure ragazzi», cominciò la signorina Ludmilla. «Procediamo oggi con l'esecuzione di un filtro veloce. Prego, Lucrezia, accomodati al braciere.» Poi la signorina Ludmilla tirò fuori dalla bacheca il pentolone per le esercitazioni. «Dicci dunque, Lucrezia, cosa vuoi farci vedere? Con quale filtro ci delizierai?» incalzò la signorina Ludmilla. «Veramente... avevo pensato di... provare... voglio dire, deliziarvi con un filtro... un filtro magico, ovviamente. Dunque... ah, ma certo! Un filtro per la leggerezza degli arti.» Finalmente Lucrezia si era decisa e aveva trovato un filtro che sicuramente non avrebbe fallito.

Lucrezia versò abbondante acqua perché è risaputo che «per ogni filtro o pozione ci vuole acqua nel pentolone». Poi andò alla vetrina delle erbe, le passò in rassegna una ad una soffermandosi ogni volta come se stesse per decidere proprio per quella, e finalmente prese un vasetto. Versò il contenuto nell'acqua del pentolone che ormai stava bollendo e tornò davanti alla vetrina. Ma non prese niente, questa volta. Andò alla macchinetta del caffè, prese una bustina di zucchero e ne versò la metà nel pentolone. Girò e rigirò con il cucchiaio di legno e, tra la perplessità generale, Lucrezia disse «Fatto».

«Bene, Lucrezia. Non ci resta che testare il filtro sul rospo da laboratorio.» Bisogna ammettere che la vita del rospo è dura, costretto a subire le attenzioni sotto forma di bacio di ogni principessa in età da marito o a bere filtri perché si dice particolarmente collaborante...

Il rospo bevve un sorso di filtro e, dopo un attimo di raccoglimento, per tutta risposta fece un salto altissimo arrivando addirittura sul lampadario del salone che si trovava a 10 metri di altezza.

(continua)

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson

(continua)

attratta da alcune scatole contenenti semi di finocchio. Sulla scatola c'era scritto DRENANTE, EFFETTO ARTI LEGGERI e così oggi ho provato a utilizzare i semi di finocchio della bacheca delle erbe...» «E perché mezza bustina di zucchero?» chiese Osvaldo, cercando di mantenere il controllo. «Perché mi sembrava stupido aggiungere troppe calorie!» Osvaldo era sgomento, ma dovette ammettere a se stesso che Lucrezia era l'unica creatura sulla faccia della terra capace di unire due mondi tanto diversi facendoli sembrare semplicemente uguali.

Fine

© 2011, A. Molin, S. Poli e G. Friso, *Migliorare le abilità di lettura in 15 unità*, Trento, Erickson