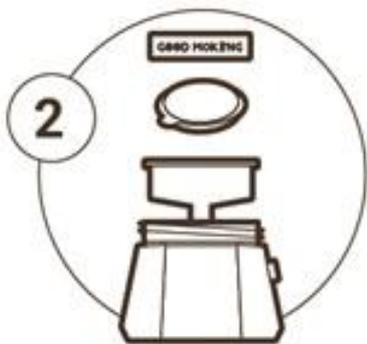




# COME PROGETTARE PERCORSI DI LETTURA PER L'INCLUSIONE



Riempire la base della caffettiera con acqua avendo cura di non superare il livello della valvola



Inserire la cialdina nel portafiltro quindi posizionare l'adattatore siliconico



Chiudere bene la caffettiera



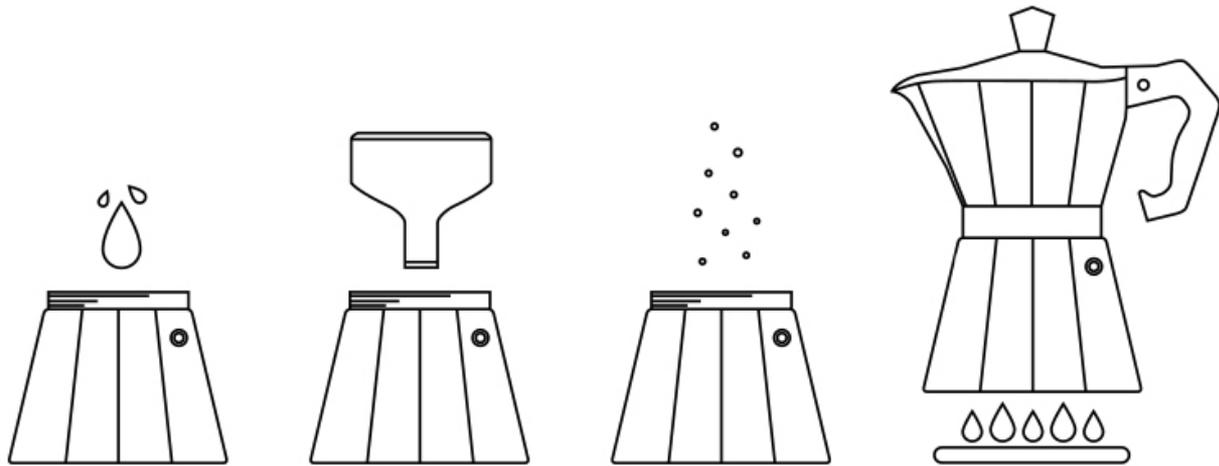
Scaldare a fuoco alto per migliorare l'estrazione



Per garantire corposità al caffè avere cura di mescolarlo prima di servire



Rimuovere e gettare la cialdina



# Leggibilità e comprensibilità

**leggibilità (riguarda gli OSTACOLI SUPERFICIALI, cioè quelli relativi alla decifrazione del testo)**

- **decifrabilità materiale (corpo tipografico, calligrafia, qualità grafica, impaginazione, scansione in paragrafi...)** ;
- **caratteristiche formali: lessicali e sintattiche.**

**comprensibilità (riguarda gli OSTACOLI PROFONDI, cioè quelli relativi alla comprensione del significato del testo, della struttura argomentativa ecc.)**

- **organizzazione logico-concettuale**
- **trama e contenuto narrativo**

# Il libro in simboli (modello di libro inclusivo) rappresenta per noi un ausilio: è un ausilio elettivo.

Come gli ausili per le difficoltà motorie permettono di camminare, di stare con altri e fare attività insieme a loro, ci danno sicurezza di non cadere e di poter usare al massimo le nostre capacità. Così è il libro.  
Lo usiamo insieme, attorno al bambino, condividendo il codice e la modalità di lettura; questo è il miglior percorso che possiamo fare con il bambino.

Dott.ssa Miranda Basso (NPI, ASLCITTA DI TORINO)



**Progettare percorsi di  
lettura inclusiva:**

**costruire un artefatto  
comunicativo in cui la  
trama narrativa, il codice  
visivo, la scrittura  
simbolica hanno per fulcro  
i personaggi della storia.**



# Personaggi, protagonisti di inclusione

«Per capire un testo è necessario che siano ben riconoscibili i personaggi e i loro ruoli; deve essere possibile riprendere lo stesso personaggio in punti diversi del testo ([anafora](#), tecnicamente). Nella creazione di testi in simboli si possono avere attenzioni per allenare specifiche competenze linguistiche (è utile sfruttare anche l'intervento di grafici e psicolinguisti allo scopo, lavorando insieme):

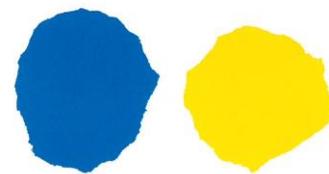
Potremmo per esempio

[precisare la chiarezza dei personaggi come elementi di un enunciato, considerando la frase come la scena del mondo](#) (i personaggi sono attanti della predicazione di una frase)».

Prof. Mario Squartini, in Leggere un libro digitale in simboli (documento di presentazione della ricerca sperimentale condotta da Fondazione Paideia e IUAV dell'Università di Venezia, in [ilibripertutti.it](#)



Questo è piccolo blu.



ma il suo migliore amico è piccolo giallo

*piccolo blu e piccolo giallo*



Leo Lionni



LO **SPAZIO** È MOLTO GRANDE.  
NELLO SPAZIO C'È IL **MONDO**.  
NEL MONDO C'È UN **PRATO**.  
SUL PRATO C'È UNA **CASSETTA**.  
NELLA CASSETTA C'È  
UNA **CAGNOLINA** CHE DORME.



SPUNTA IL **SOLE**.  
IL SOLE ILLUMINA LA **CAMERA**.  
NELLA CAMERA C'È IL **LETTO**.  
LA CAGNOLINA SI SVEGLIA.  
IL SUO NOME È **PIMPA**.



LO SPAZIO È MOLTO GRANDE .



È

—

MOLTO

!

GRANDE



NELLO SPAZIO C'È IL MONDO .



SPAZIO



C'È

—

IL MONDO



NEL MONDO C'È UN PRATO .



MONDO



C'È

—

UN PRATO



SUL PRATO C'È UNA CASETTA .



PRATO



C'È

—

UNA CASETTA



NELLA CASETTA C'È UNA CAGNOLINA CHE DORME .



CASETTA



C'È

—

UNA CAGNOLINA

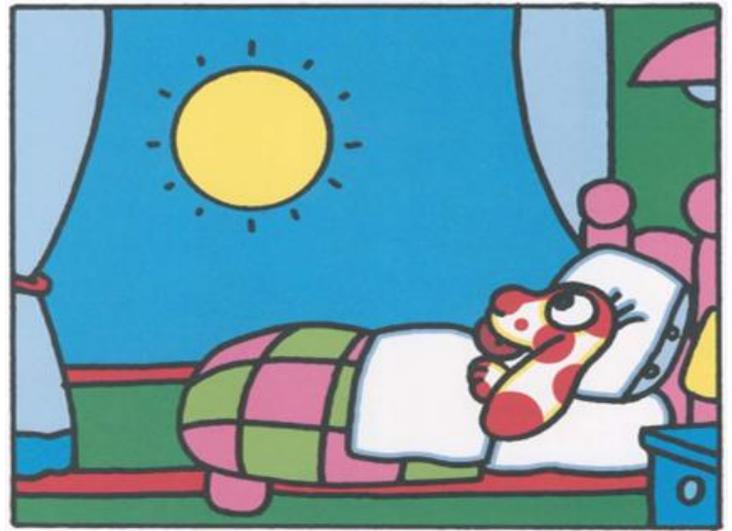
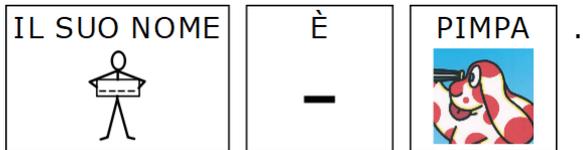
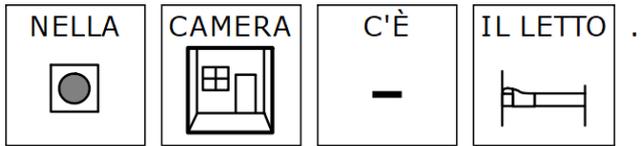
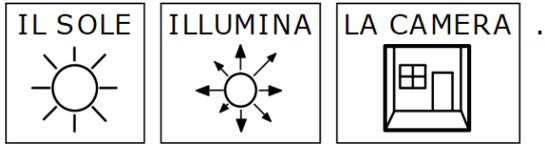
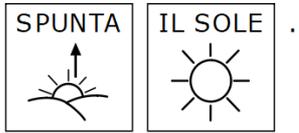


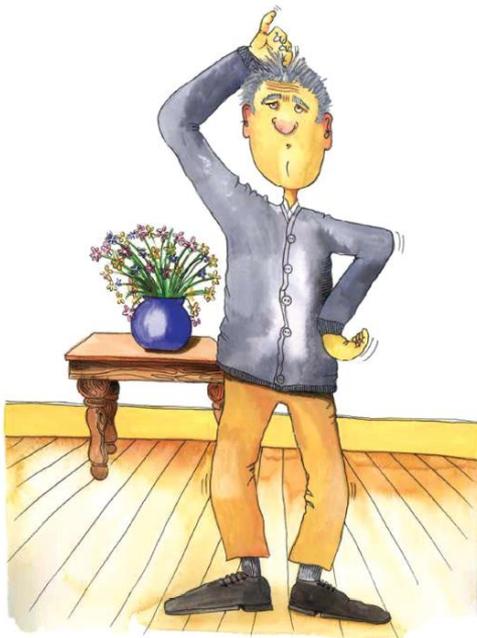
CHE



DORME







# Milly, Molly e nonno Giove



Gill Pittar  
Illustrazioni di Cris Morrell

C'ERA UNA VOLTA ↓ ○○○○	UN ANZIANO SIGNORE ↓ ↓			
CHE ↓ ↓	NON RICORDAVA PIÙ ↓ ↓	IL SUO NOME ↓ ↓		
NON RICORDAVA ↓ ↓	NEMMENO !	DOVE ↓ ↓	METTEVA ↓ ↓	LE COSE ↓ ↓
O ↓ ↓	CHE COSA ↓ ↓	STAVA CERCANDO ↓ ↓		



OGNI COSA ↓ ↓	MI ↓ ↓	FA ↓ ↓	SENTIRE ↓ ↓	GRIGIO ↓ ↓	E +	TRISTE ↓ ↓
DISSE ↓ ↓	ALL' ↓ ↓	INFERMIERA ROSSANA ↓ ↓				
LEI ↓ ↓	GLI ↓ ↓	MISE ↓ ↓	UN BRACCIO ↓ ↓	INTORNO ↓ ↓	ALLE ↓ ↓	SPALLE ↓ ↓
DAI ↓ ↓	NON ESSERE TRISTE ↓ ↓	INTANTO ↓ ↓	DOBBIAMO TROVARTI ↓ ↓	UN BEL NOME ↓ ↓		
OGGI ↓ ↓	È -	GIOVEDÌ ↓ ↓				
E +	MI SEMBRA ↓ ↓	CHE ↓ ↓	NONNO GIOVE ↓ ↓	VADA PROPRIO BENE ↓ ↓		



CIAO 	IO 	SONO -	ANSELMO 
ANSELMO 	È -	BIRICHINO 	E +
HA 	SEMPRE 	DELLE 	BUONE 
			IDEE 



CIAO 	IO 	SONO -	GINA 
GINA 	È -	UN PO' 	TIMIDA 
E +	PRUDENTE 		
NON VUOLE SPORCARE 	I SUOI BEI VESTITI 		

CIAO 	IO 	SONO -	UGO 
UGO 	HA 	SEMPRE 	LA TESTA FRA LE NUVOLE 
E +	NON SI ARRABBIA 	QUASI 	MAI 



CIAO 	IO 	SONO -	PATTI 
PATTI 	È -	LA PIÙ PICCOLA 	
MA ,	È -	MOLTO CORAGGIOSA 	



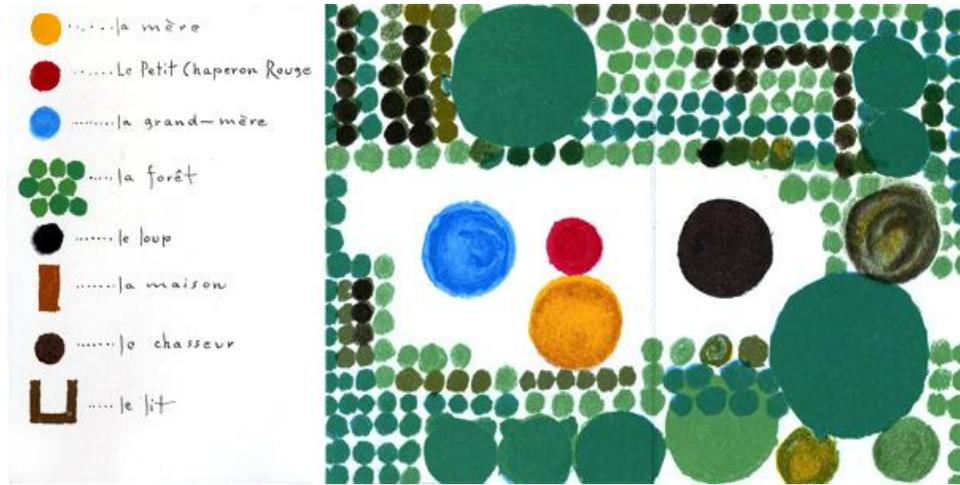
## L'inclusione è nell'incipit

Una volta, nel cuor dell'inverno, mentre i fiocchi di neve cadevano dal cielo come piume, una regina cuciva, seduta accanto a una finestra dalla cornice di ebano. E così, cucendo e alzando gli occhi per guardar la neve, si punse un dito, e caddero nella neve tre gocce di sangue. Il rosso era così bello su quel candore, ch'ella pensò: "Avevo una bambina bianca come la neve, rossa come il sangue e dai capelli neri come il legno della finestra!" Poco dopo diede alla luce una figlioletta bianca come la neve, rossa come il sangue e dai capelli neri come l'ebano; e la chiamarono Biancaneve.

# Impariamo da Lavater...



Identificare  
i personaggi  
In modo  
simbolico



Il **testo-legenda** è elemento indispensabile per decifrare le **storie**, conduce il lettore alla ricerca dei simboli indicati nello spazio (una lunga striscia, piegata a fisarmonica) dove scompare il testo.

— questo libro diventa occasione di riflessione sull'universalità del codice visivo.

Mutter.....	mother.....		la mère
Rotkäppchen.....	Little Red Riding Hood.....		Le Petit Chaperon Rouge
Grossmutter.....	grandmother.....		la grand-mère
Wald.....	forest.....		la forêt
Wolf.....	wolf.....		le loup
Haus.....	house.....		la maison
Jäger.....	hunter.....		le chasseur
Bett.....	bed.....		le lit

Le Petit Chaperon Rouge (1965)

	arbres
	pipeau
	bûcheron, sa femme
	et leurs sept fils
	Le Petit Poucet
	bonnets
	maison
	lit
	caillou
	pain
	montagne
	bottes de sept lieues
	ogre
	son épouse
	et leurs sept filles
	couronne

Le Petit Poucet (1965)

	arbres
	maison
	marche
	Blanche Neige
	méchante reine
	miroir magique
	chasseur
	bête sauvage
	meubles
	nain
	la reine en paysanne
	pomme empoisonnée
	cercueil en glace
	prince

Blanche Neige (1974)

	cheminée et cendres
	Cendrillon
	marâtre et ses filles
	château
	soldat et serviteur du roi
	ornements
	arbres
	bonne fée
	pantoufles de verre
	belle robe
	marches
	population
	roi et reine
	palais et invité
	prince

Cendrillon (1976)

	feuillage
	homme et femme
	enfant
	fosseau
	château
	roi et reine
	méchante fée
	bonnes fées
	la Belle
	roses
	porte
	Bois dormant 100 ans
	princes

La Belle au Bois Dormant (1982)

L'inclusione è nell'incipit





RE



PRINCIPE



REGINA



MATRIGNA



BIANCANEVE



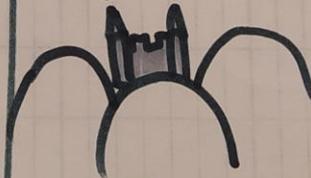
SPECCHIO



SETTE NANI



BOSCO



REGNO



CABBIATORE

 BIANCANEVE

 PRIMA MOGLIE

 CULLA

 REGINA

 GIOIA

 RE

 TRISTEZZA

 SPECCHIO

 PAURA

 BOSCO

 BELLEZZA

 CACCIATORE

 RABBIA

 COLTELLO

 CINGHIALE

  FEGATO e POLMONI

 MORTE

 INVERNO

BIANCANEVE 

RE 

SPECCHIO 

MATRIGNA 

CACCIATORE 

BOSCO 

NANI ..... 

CASETTA 

MELA 

STREGA 

PRINCIPE 

CRONOLOGICA

NANI ..... 

BIANCANEVE 

RE 

CACCIATORE 

BOSCO 

CASETTA 

MELA 

STREGA 

PRINCIPE 

MATRIGNA 

NON CRONOLOGICA

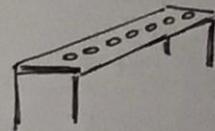
# LEGENDA



= REGINA MADRE



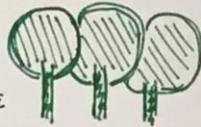
= CUORE IN PADELLA



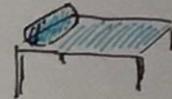
= TAVOLO



= BIANCANEVE



= BOSCO



= LETINO



= REGINA MATRIGNA



= INVERNO



= PIATTO BICCHIERE



= RE



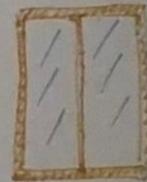
= AGO E GOCCE DI SANGUE



= SPECCHIO



= PIETRE AGUZZE E SPINE



= FINESTRA



= CACCIATORE



= CASETTA



= NANI



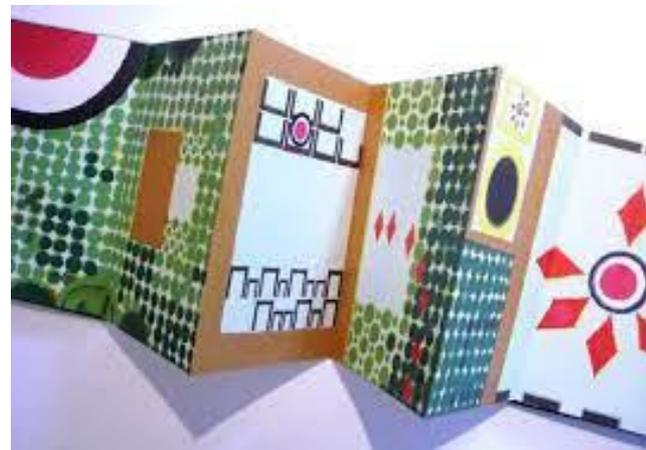
## L'inclusione è nella combinazione

Lavater parlava della sua scrittura in "pittogrammi" che combinano forme e colori per avere un senso.

### Narrare è disporre i pittogrammi in un piano spaziale considerando che

- il piano spaziale (la linea, per esempio) è l'asse temporale della storia;
- collocare nello spazio i personaggi dà loro posizione relazionale;
- mettere in immagine è mettere in scena;
- le dimensioni hanno peso narrativo;
- i colori hanno valore semantico;
- il piano accoglie una scrittura cartografica, raccontare una storia è creare una mappa su cui muovere la narrazione orale.

Grazie alla mappa si viaggia.... E comincia la storia.

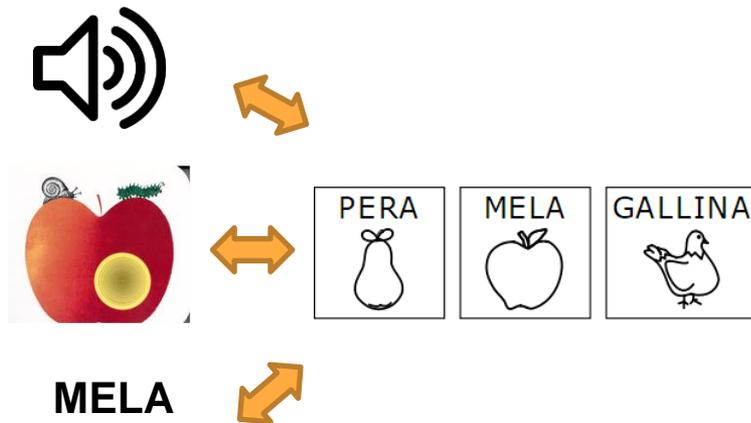


Un'idea per costruire il piano della scrittura cartografica



# Aspetti pratici per l'inclusione della lettura condivisa

- Usare il testo come mappa, quindi anche in maniera non lineare.
- Sull'artefatto comunicativo si avvia la **conversazione**...
- La **narrazione orale** è partecipata.
- L'**attività di matching** (associare simbolo/pittogramma a rappresentazione fonologica; simbolo/pittogramma a parola alfabetica; simbolo /pittogramma a immagine)



# Letture inclusiva e sviluppo delle competenze

- Acquisire modalità di lettura non lineare;
- ri-narrare in maniera personale la storia (ri-narrare è comprendere);
- produrre linguaggio riferendosi al codice simbolico;
- allargare il supporto flessibile (la legenda, quindi il testo), in base alle fasi evolutive e alle esperienze dell'alunno;
- avere elementi simbolici da condividere con gli altri;
- readability su altre forme testuali, nell'affascinante mondo della diversità.



**Percorsi di lettura per l'inclusione attivano  
competenze comunicative diverse**











**QUESTA E' LA STORIA DI UNA BAMBINA CHE SI CHIAMAVA**

**CARDINETTO DOGGO**



C'ERA UNA VOLTA UNA BAMBINA CHE SI CHIAMAVA **CAPPUCETTO ROSSO**,  
VIVEVA CON LA **MAMMA** IN UNA **CASA** VICINO A UN **BOSCO**.  
UN GIORNO LA **MAMMA LA** MANDO' A TROVARE LA **NONNA** CHE ERA MALATA.  
LA **NONNA** ABITAVA DOPO IL **BOSCO**. MA... NEL **BOSCO** C'ERA IL **LUPO**!  
LA **MAMMA** DISSE A **CAPPUCETTO ROSSO**: "STAI ATTENTA!"



## DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DIDATTICHE PASSO DOPO PASSO

È un documento da compilare individualmente o insieme a colleghi per documentare passo dopo passo la progettazione e la realizzazione dell'attività didattica.

È un documento fondamentale per essere di reciproco stimolo, per permettere ad altri di provare l'attività realizzata in una giornata, un mese, un quadrimestre o un anno intero. La durata dell'attività non è un vincolo, l'importante è descrivere i moduli che la compongono.

È composto da quattro sezioni principali: **progettazione**, per raccontare passo dopo passo come avete progettato e preparato l'attività didattica; **realizzazione** per condividere passo dopo passo come l'avete realizzata; **restituzione e valutazione dell'esperienza**.

Contiene slide separate che possono essere duplicate e integrate per poter descrivere in dettaglio cosa avete fatto e soprattutto come. Completare tutte e quattro le sezioni è l'unica regola!

È ispirato ai laboratori di Riconessioni, ma averli frequentati non è un obbligo!  
Per saperne di più visita il sito [www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

È l'ingrediente che rende la GALLERIA DI RICONNESSIONI uno spazio di condivisione di esperienze maturate in classe e di idee sperimentate sul campo.  
Per saperne di più visita la sezione [www.riconessioni.it/galleria](http://www.riconessioni.it/galleria)

**SCRIVI QUI IL TITOLO...**

Scrivi qui la tua scuola...

Scrivi nome e cognome...

# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

Scrivi qui classe destinatari...

## DISCIPLINE COINVOLTE

Elenca qui le discipline coinvolte...

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Indica qui il laboratorio...

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

**Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:**

- XXX
- XXX
- XXX

**Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:**

- XXX
- XXX
- XXX

Racconta, passo dopo passo, come progettare e preparare l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**AZIONI:** Puoi specificare in un elenco puntato le azioni preparatorie da compiere prima di erogare l'attività:

- XXX
- XXX
- XXX

**DURATA**

**COMPLESSIVA:**

Scrivi qui ...

**RISORSE:**

Indica qui risorse necessarie per la progettazione...

Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
(Esempio: La classe si presenta in francese)	(esempio: 5 minuti)	(esempio: cartellone, post-it, pennarelli)
(Nota: questa è una tabella, puoi aggiungere righe o toglierle a seconda delle necessità)		

# RESTITUZIONE

Racconta come impostare la restituzione e la valorizzazione dell'esperienza.



Puoi scrivere in questo box di testo e aggiungere qui a destra foto che documentino l'attività.

Per esempio, se l'attività è finalizzata alla realizzazione di un prodotto, in che modo è stato condiviso e valorizzato (con la classe, con le famiglie etc.)

ATTENZIONE: Non è possibile caricare immagini che raffigurino persone, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.



# VALUTAZIONE

Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati?

Descrivi qui come intendi valutare che la classe abbia raggiunto gli obiettivi di apprendimento prefissati (gli stessi della slide 4)?



## CONSIGLI

---

Indica qui idee, libri, siti Web e App che consiglieresti per rendere l'attività incredibile!



## LICENZA

---

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)
- [CC BY-NC](#)
- [CC BY-NC-ND](#)
- [CC BY](#)
- [CC BY-ND](#)

