

# Conferința Internațională de Educație Nonformală INEC 2023

Târgu Mureș, 29 septembrie – 1 octombrie 2023

## *Gianni Rodari's grammar of imagination for teaching reading and writing to pupils with DSA*

Donatella Fantozzi - Università di Pisa  
Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere  
donatella.fantozzi@unipi.it



FACULTATEA DE  
ȘTIINȚE SOCIO-UMANE



Conferința Internațională de Educație Nonformală  
International Non-Formal Education Conference

I.N.E.C. 2023 - ediția a 8-a

29 septembrie – 1 octombrie 2023  
Târgu Mureș, Hotel Continental Forum



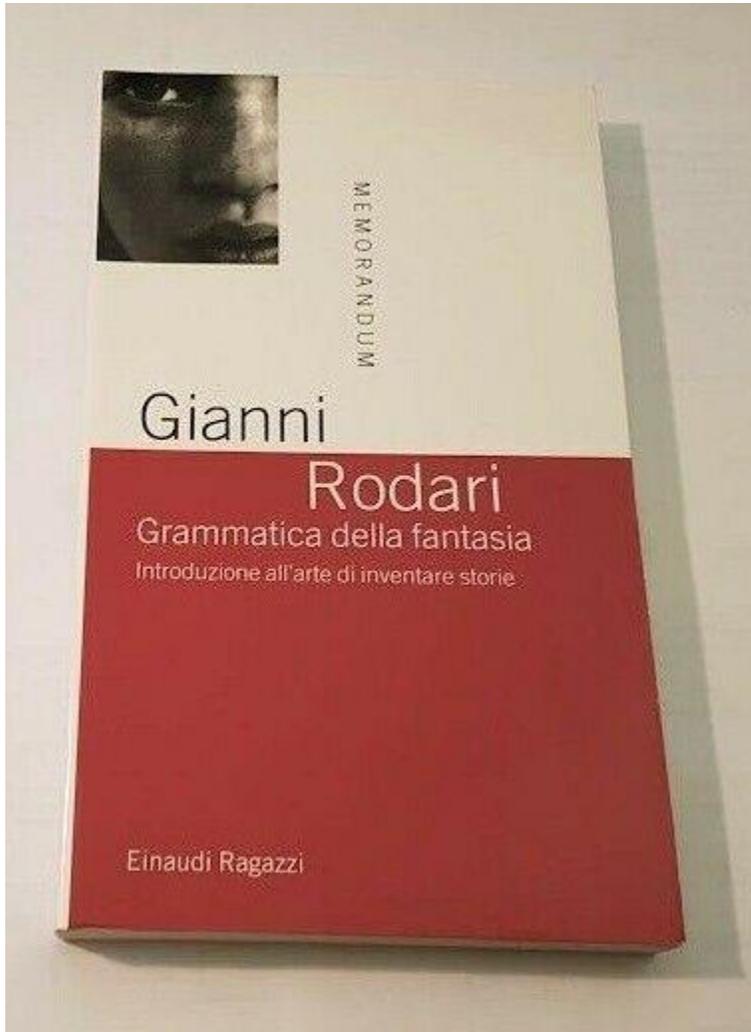
CENTRUL DE CERCETARE  
ȘI ANALIZĂ PSIHOPEDAGOGICĂ  
DEPARTAMENTUL PENTRU  
PREGĂTIREA PERSONALULUI DIDACTIC



UNIVERSITÀ DI PISA

If we try to decline the infinite proposals that Gianni Rodari has left us, we can easily trace in all of ludolinguistica many characteristics suitable for promoting learning in all of our young students and, specifically, we can glimpse that **reasonable accommodation** which essentially asks not to facilitate or simplify the teaching proposal, therefore not to remove opportunities and complexity from learning, but rather to modify and make the teaching methodology applied by the teachers more clear and usable.





If this represents a valid methodological approach for all children, let's try to imagine what it can mean for those who have a **Specific Learning Disorder**. Through crossword puzzles, rebuses, language games in general, we can activate greater involvement in syntactic, semantic and, last but not least, metasemantic learning.

# REFERENCES

- **Freud:** funzione catartica del gioco rispetto alle esperienze dolorose e traumatiche – **CATHARTIC FUNCTION**
- **Piaget:** fondamentale importanza del gioco simbolico nella costruzione dell'immagine mentale – **SYMBOLIC PLAY AND CONSTRUCTION OF THE MENTAL IMAGE**
- **Vygotskij:** nel gioco il bambino è sempre al di sopra della propria età media, del proprio comportamento quotidiano; nel gioco è come se egli crescesse di un palmo – **PLAY AND ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT**



# REFERENCES

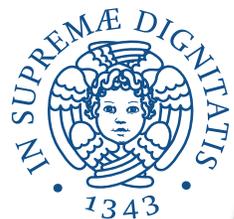
- **Dewey:** nesso profondo tra gioco e lavoro e tra essi e motivazione – **CONNECTION BETWEEN PLAY AND WORK**
- **Montessori:** vede nel gioco una sorta di addestramento/avvio all'attività sensoriale, percettiva e mentale – **PLAY AND SENSORY, PERCEPTIVE, MENTAL ACTIVITY**
- **Bruner:** Nel gioco è il prevalere dei mezzi sui fini, nell'attività ludiforme il gioco diventa strumento – **THE MEANS AND TOOLS PREVAIL OVER THE ENDS**
- **Visalberghi:** Distingue l'attività ludica dall'attività ludiforme – **PLAY AND LUDIFORM ACTIVITY**



**DIDATTICA TRADIZIONALE**

**SCUOLA**

**DIDATTICA  
LUDICA**



# PERCHÉ LA LUDOLINGUISTICA

## CRUCIVERBA/ CROSSWORD

### IMMEDIATE AWARENESS OF THE ERROR:

IMMEDIATA CONSAPEVOLEZZA DELL' ERRORE: ad ogni casella corrisponde una lettera

### METAPHONOLOGICAL AWARENESS:

CONSAPEVOLEZZA METAFONOLOGICA: prima ancora di scrivere, si rievoca il suono/fonema e quindi il grafema e la loro associazione

### LEXICAL AND SEMANTIC ENRICHMENT:

ARRICCHIMENTO LESSICALE E SEMANTICO: uso del dizionario – ricerca delle definizioni



# PERCHÉ LA LUDOLINGUISTICA

## IL REBUS

**INTERWEAVING OF IMAGES AND LETTERS** - Intreccio di immagini e lettere

**ANTICIPATORY ANALYSIS OF THE WORD** - analisi in anteprima della parola

**METAPHONOLOGICAL AWARENESS** - consapevolezza metafonologica

**MENTAL RECOLLECTION OF NAMES AND WORDS** - rievocazione di nomi/parole

**REDUCES THE POSSIBILITY OF MAKING MISTAKES** - La sua struttura tende ad annullare la possibilità di errore

**DECOMPOSITION OF IMAGES AND WORDS AND CREATIVE RECOMPOSITION**

– Richiede la scomposizione di ogni singolo termine e ricerca di nuove creative possibilità



# INDAGINE

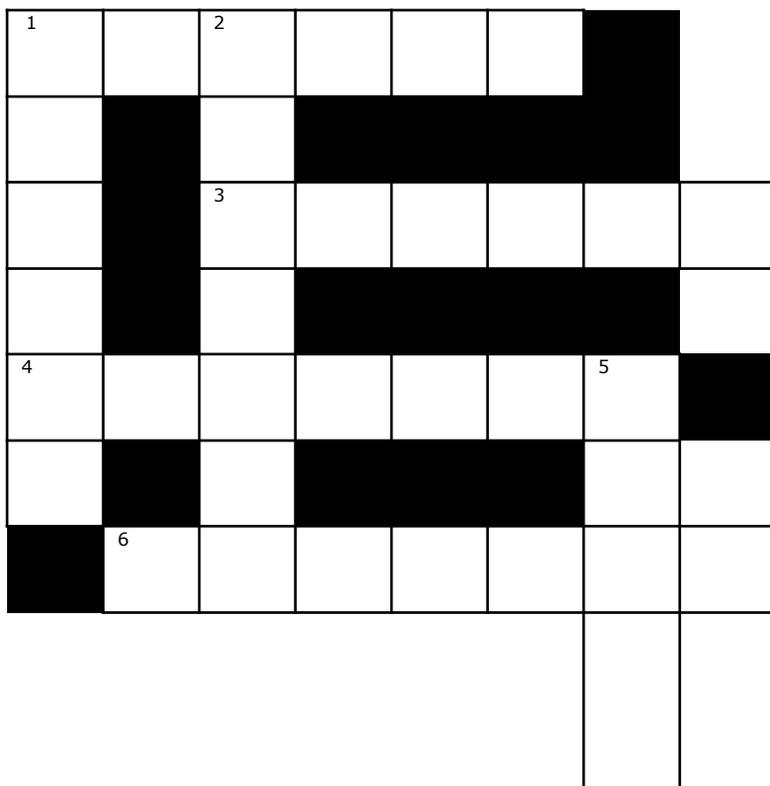
**SEI CLASSI 2° PRIMARIA**

**5 DOCENTI**

**133 BAMBINI**

**12 BAMBINI CON PROBABILE  
DSA**



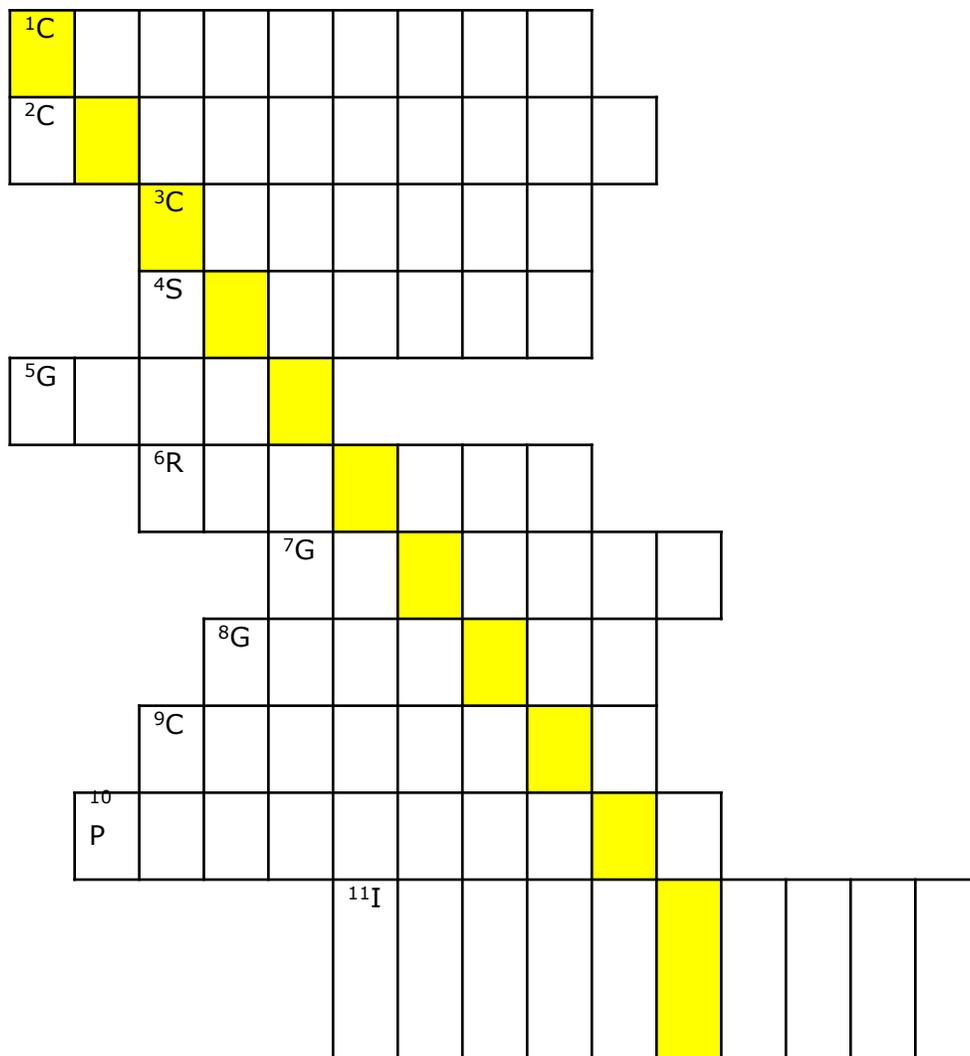


### ORIZZONTALI

- 1-Forma la spiaggia
- 3-Recita in teatro e nei film
- 4-Cadono quando si piange
- 6-Servono per chiudere la camicia, la giacca, il cappotto o il giacchetto.

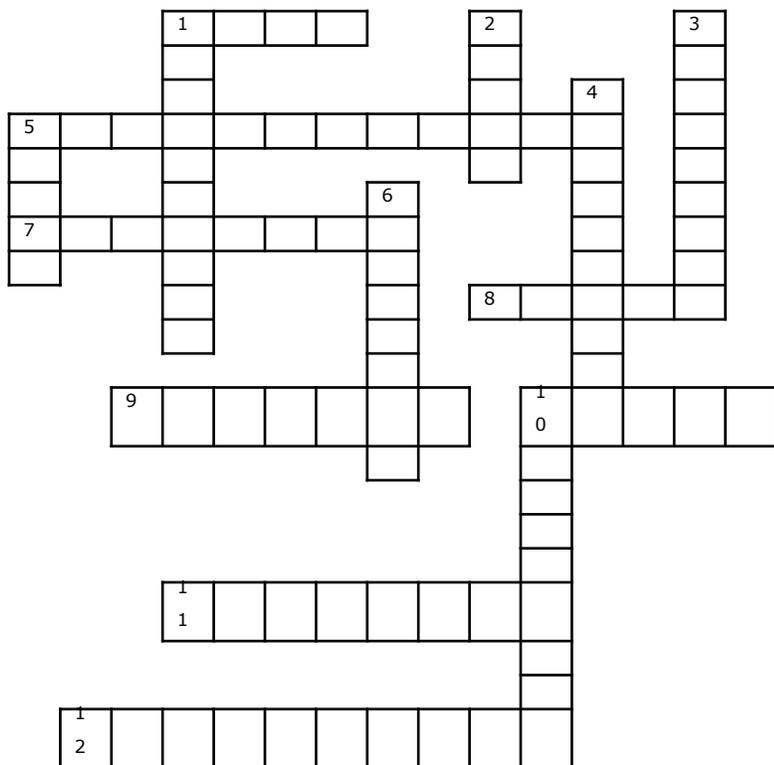
### VERTICALI

- 1-Brillano in cielo la notte
- 2-La parte del corpo tra la spalla e la mano
- 5-La lettera dopo la Emme nell'alfabeto



## DEFINIZIONI

- 1-Il cucciolo del cervo
- 2-Piccolo insetto, spesso con le ali rosse a puntini neri
- 3-Animale che nitrisce
- 4-È molto simile agli esseri umani
- 5-Animale domestico che miagola
- 6-Torna sempre a primavera
- 7-Ha il collo lungo lungo
- 8-I suoi cuccioli sono i pulcini
- 9-Animale che vive nel deserto
- 10-Uccello che sa parlare
- 11-Grosso animale che vive in Africa e che cerca sempre di stare in acqua



## ORIZZONTALI

- 1- Si fa con l'acqua e la farina
- 5-Si condisce col ragù, ma ai bambini piace bianca
- 7-Serve per indolcire
- 8-È buono arrosto
- 9-Il nome della teglia per friggere le patatine
- 10-Lo bevono gli adulti dopo aver mangiato
- 11-Sono dolci e si inzuppano nel latte o nel the
- 12-Con lui si fanno le Uova di Pasqua

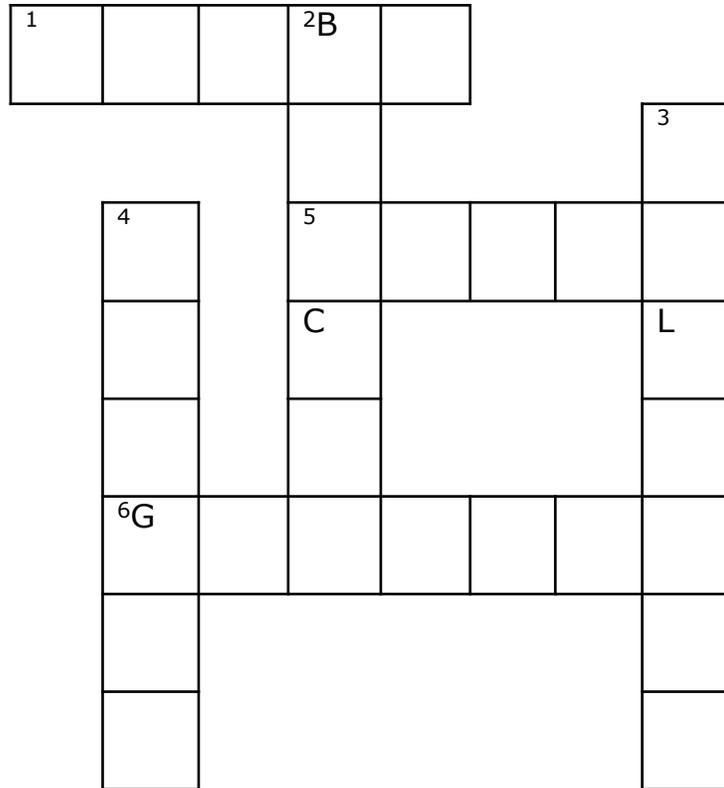
## VERTICALI

- 1Semino verde usato molto per fare il gelato
- 2-Si beve spesso la mattina
- 3-Si fa con il latte
- 4-Si fa con la frutta e si spalma sul pane o sui biscotti
- 6-Con loro si fa la nutella, piacciono molto agli scoiattoli
- 10-Serve per mangiare la minestra





PROVA A INSERIRE QUESTE  
PAROLE NEL CRUCIVERBA, POI  
SCRIVI LE DEFINIZIONI:



BABBO  
BUCCIA  
GRAFFIO  
PALLONE  
REGGIA  
COSTA

# PROSPETTIVE

Analisi delle risposte e comparazione fra i compiti di tipo tradizionale e i compiti basati sulla ludolinguistica

- 👤 Questionario da somministrare ai bambini
- 👨🏫 Questionario da somministrare ai docenti
- 👨👩 Questionario da somministrare ai genitori

Tutte le attività di ludolinguistica sono particolarmente indicate per favorire l'assimilazione di termini particolari responsabili di molti errori ortografici non solo nelle prime classi di scuola primaria (mi sto riferendo, in particolare, ai molti errori di cui sono ostaggio gli studenti con Disturbo Specifico di Apprendimento, ma non solo).

Tutto ciò che viene proposto dalla ludolinguistica rappresenta una palestra di apprendimento creativa, divergente, efficace; la struttura utilizzata si basa essenzialmente sulla possibilità di sperimentare al fine di trovare la soluzione possibile alla domanda proposta, facendo leva sulla curiosità e sul fatto che il processo non richiede uno sforzo oltre le potenzialità reali e lo fa in modalità divertente, quindi interessante.

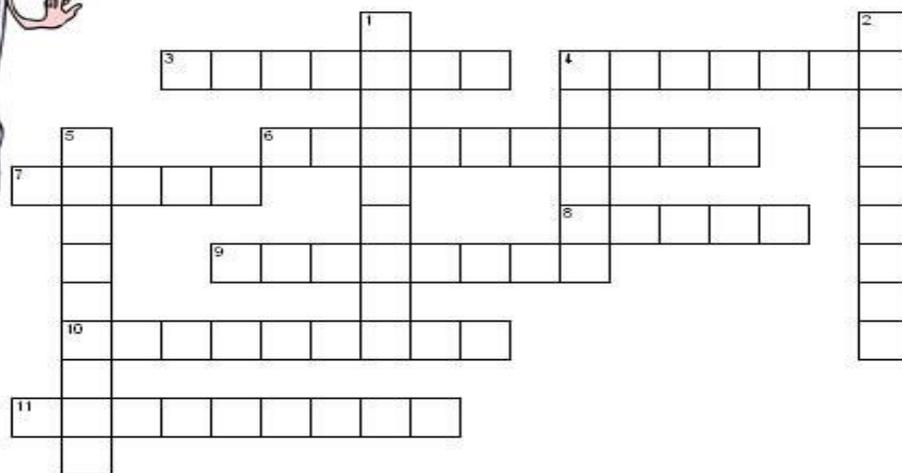
Tali esercizi si propongono squisitamente come strumenti per insegnare e apprendere secondo il metodo fonico-sillabico, pretendendo implicitamente l'analisi di ogni singolo grafema all'interno delle parole, e l'abbinamento automatico al fonema corrispondente.

Molte di queste attività possono essere utilizzate fin dalla classe prima per veicolare l'apprendimento consapevole della lettura e della scrittura, apprendimento che dovrebbe precedere quello strumentale il quale è legato necessariamente ad un bisogno di chiarezza, bisogno che si scatena dopo aver scoperto la meraviglia del saper leggere e scrivere, e dopo che se ne è compresa la forte portata comunicativa e relazionale.



## Cuvinte încrucișate BUCĂTĂRIE

Traduce și introduceți cuvintele  
(LIMBA ITALIANĂ)



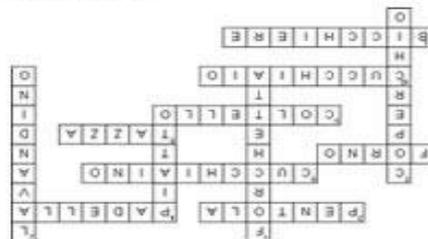
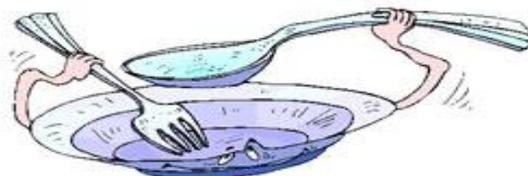
### orizontală

- 3. OALĂ
- 4. TIGAIE
- 6. LINGURIȚĂ
- 7. CUPTOR
- 8. CANĂ
- 9. CUȚIT
- 10. LINGURĂ
- 11. PAHAR

### vertical

- 1. FURCULIȚĂ
- 2. CHIUVEȚĂ
- 4. FARFURIE
- 5. CAPAC

WWW.GIOCHIGRATISENIGMISTICAPERBAMBINI.COM



***Penso che il divertimento sia una cosa seria***

Italo Calvino, *Il visconte dimezzato*, 1952

**(I think fun is a serious thing)**

**Mulumesc pentru atentie**

**Grazie per la vostra attenzione**

**Thanks for your attention**

