

LA LETTURA CHE AVVENTURA!



IN AZIONE!

Scheda 3

SENTI SENTI, È LA MIA VOCE!

Tablet, smartphone, consolle, computer... i **digital device** sono parte integrante della nostra quotidianità e, persino, della nostra gestualità. I bambini li possiedono, li usano (e li sanno usare) sempre prima. Impossibile, se non controproducente, minimizzare il fascino che esercitano. Del resto la **fruibilità immediata e intuitiva** di un gioco o di una app è innegabile e decisamente meno faticosa della gratificazione che sa regalare un libro. Eppure, anche seguire il segno con il dito è un touch, anzi è un tocco speciale e unico perché quello che succede me lo invento io e lo visualizzo a modo mio. **Allora, per non aver vinti o vincitori**, per non dare l'occasione di una scelta troppo facile o troppo scontata tra book e game o app, **perché non trasformiamo i digital device in nostri alleati?** L'obiettivo è semplice: creare ogni occasione possibile e immaginabile, coinvolgente e appassionante **per leggere ancora un po'**. Anche a costo di cambiare terreno di gioco.

Come fare



Possiamo provare a **leggere** uno **stesso brano** in **formato cartaceo** e in **formato digitale** e giocare a quale versione fa di più: *chi ha più odore? Chi fa più rumori? Chi può fare anche altro e cosa? Chi dura "per sempre"? Chi si può leggere anche al buio senza bisogno di una luce? Chi pesa sempre uguale? Chi...? Book o e-book?* Il bello e buono è che, alla fine, ci saranno + e - per entrambi.

Possiamo scaricare sul tablet e proporre in classe un **libro interattivo per bambini**. Ci sono titoli per ogni età e gusto, certo, ma perché non provare con un classico come Pinocchio o l'Odissea? Per esempio, potremmo entrare in classe e dire "Oggi facciamo Pinocchio". Osserviamo e condividiamo le reazioni: chi aveva pensato al **libro**, chi al **cartone** e chi a Pinocchio in versione **digitale**?

LA LETTURA CHE AVVENTURA!



IN AZIONE!

Scheda 3

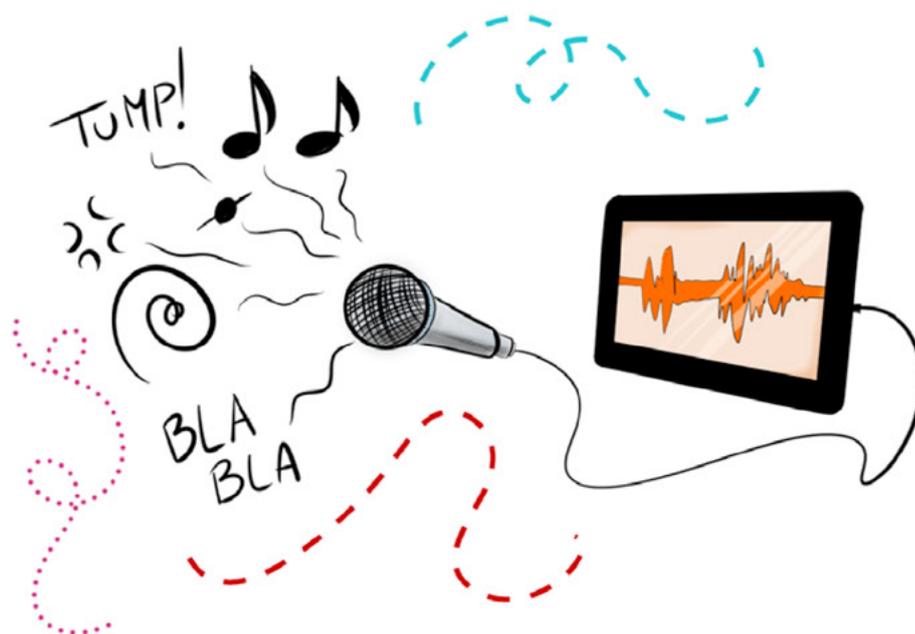
Come fare

Proponiamo tutte e tre le versioni: prepariamoci prima, scegliamo una scena e cerchiamola nel libro (portiamo edizioni di anni e case editrici diversi), nel cartone animato, nel libro digitale. *Cosa cambia? Quale piace, funziona, stupisce di più?* Con i più grandi possiamo anche ragionare su una certezza: chi ha "fatto" il film o il libro digitale deve, per forza, aver letto prima il libro di carta!

Ma c'è anche un'altra cosa che i nostri alleati digital device ci permettono di fare: **registrare il nostro libro, anzi il nostro audiolibro da regalare ai genitori** per ascoltarlo tutti insieme quando mamma è indaffarata e non ha tempo di sedersi, quando siamo ammalati, i cartoni sono in castigo, il telefono è scarico, quando il viaggio in macchina o l'attesa in fila sembra non finire mai.

Cosa ci serve

- Una connessione a Internet
- Un tablet, uno smartphone o un computer con microfono
- Una app o un programma per registrare la voce
- Un racconto: breve, ricco di dialoghi, allegro, coinvolgente, emozionante, piaciuto a tutta la classe.



LA LETTURA CHE AVVENTURA!



IN AZIONE!

Scheda 3

All'opera

Leggiamo il racconto che abbiamo scelto: dividiamoci i brani, le parti, le pagine, le righe... *chi legge cosa?* Facciamo e rifacciamo le **prove ad alta voce**.

Guardiamo le illustrazioni per trovare suggerimenti su rumori o versi di sottofondo: *chi fa il cane o il sussurro della strega? Chi e come fa la pioggia, il temporale, la porta che sbatte, l'imposta che cigola?*

Non ci dimentichiamo di inventare e **inserire il suono che avvisa quando bisogna cambiare pagina**.

Siamo pronti? Accendiamo il tablet o il computer, lanciamo l'app o il programma di registrazione e tutti **on air: psssst, la registrazione è iniziata**.

Salviamo la traccia in un formato o su un supporto che possa essere facilmente ascoltato da tutti.

Regaliamo l'audiobook con le nostre voci in un'occasione speciale o creata apposta: un book party, per esempio.

Ricordiamoci di scrivere autore, titolo e casa editrice del libro che abbiamo registrato in modo che i genitori possano prenderlo in prestito o acquistarlo e, soprattutto, leggerlo e riascoltarlo a casa, in viaggio, in palestra, al parco... perché una buona storia non ha un solo luogo, ma infiniti.



LA LETTURA CHE AVVENTURA!



IN AZIONE!

Scheda 3

In più..

Facciamoci ispirare: dagli audiolibri che troviamo in biblioteca o dai racconti in italiano e in inglese che si possono ascoltare del tutto gratuitamente sulla web radio **Radio Magica** (<http://www.radiomagica.org/>) Ogni giorno c'è la programmazione in diretta, ma possiamo anche cercare tra gli audiolibri in archivio, così avremo il tempo di trovare il libro e seguire la storia con il dito. Alcune storie sono disponibili anche nella **versione LIS – Lingua dei segni italiana**, un'occasione speciale per **includere tutti e regalare una storia a ciascuno**.

Perché non proviamo a costruire un **libro tattile da "leggere a occhi chiusi"**?

Iniziamo con un'ambientazione molto semplice e con personaggi facilmente riconoscibili. Serviranno **colla**, tanta **fantasia** e **materiali di ogni spessore, texture, profumo, formato**, da comporre in collage. Possiamo raccontare una storia e farla interpretare ai bambini oppure lavorare a gruppi: ogni gruppo farà leggere, solo toccando, la propria storia agli altri. Per esempio: *c'era una volta in un grande prato profumato* (attaccare steli d'erba e fiori), *un lupo feroce con denti affilati* (ritagliare in uno scampolo di tessuto morbido la sagoma del lupo con le orecchie e il muso e attaccare i denti di cartoncino), *che voleva mangiarsi uno gnomo col cappello a punta* (usare uno gnomo o un altro personaggio di plastica). *Ma ecco che inizia a piovere e piovere e piovere...*