INDICE

Presentazione dell'opera 4

Introduzione 6

Lo strumento didattico 11

- Le carte dei personaggi della favola sulle note musicali 11
- La favola sulla nominazione dei suoni e la loro sequenza: "Il paese della musica" 13
- Le carte delle posizioni sulla tastiera 17
- Le carte delle note musicali scritte, in chiave di SOL e di FA 18

I giochi 21

1 Sistema i personaggi della storia 23

2 Elimina le coppie pescate 24

3 Il rubamazzo 25

4 Colpisci la carta vincente 26

5 Il memory delle coppie vincenti 28

Esercizio consuntivo e di verifica degli apprendimenti 29

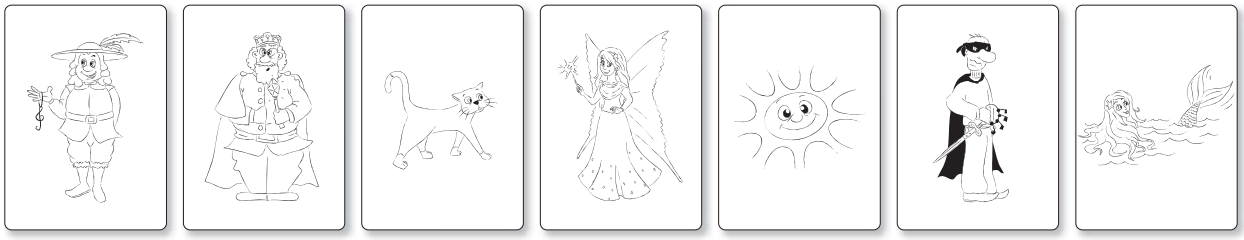
Glossario alle note neuropsicologiche 30

Profilo dell'autore 32

Lo strumento didattico

Lo strumento è composto da tre mazzi di carte distinti, usabili separatamente o combinabili fra loro:

LE CARTE DEI PERSONAGGI DELLA FAVOLA SULLE NOTE MUSICALI



Il mazzo è composto da 28 carte che raffigurano i personaggi della favola riportata nel testo: il nome di ogni personaggio corrisponde, in parte o interamente, a quello di una nota musicale della scala.

Età consigliata: sino ai 10 anni.

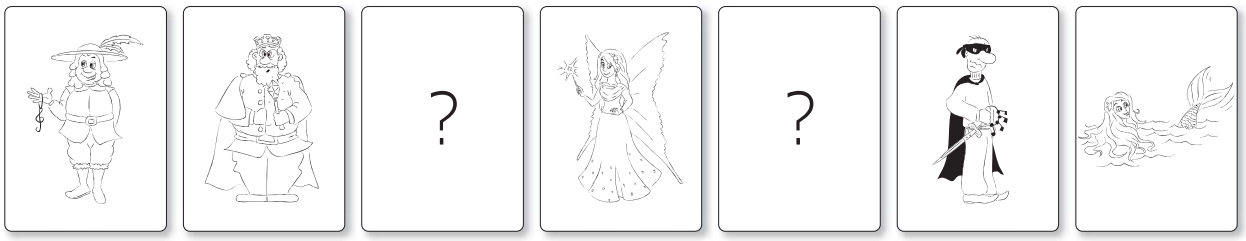
Finalità dello strumento: apprendimento analogico della sequenza corretta delle note musicali, ovvero della scala musicale, sia in senso ascendente che discendente; manipolazione di tale sequenza nelle sue singole parti, partendo da qualsiasi punto della stessa.

Perché abbinare i nomi dei personaggi di una storia fantastica a quelli delle note musicali, ma soprattutto contestualizzarli in questa modalità?
I nomi delle note musicali di per sé non possono costituire una solida rappresentazione o immagine mentale se non intercettano non solo più piani sensoriali, ma anche concettuali, metaforici, astratti e simbolici. Ciò facilita e accelera l'apprendimento o, all'inverso, lo rallenta e addirittura lo impedisce in molti casi di DSA.

1. SISTEMA I PERSONAGGI DELLA STORIA

Carte prescelte: quelle appartenenti al mazzo dei personaggi della storia.

Età consigliata: dai 5 anni ai 10 anni.

Il gioco prevede la sistemazione dei personaggi della storia raccontata nell'ordine di apparizione, sia in avanti che a ritroso. Inoltre, nell'inserire i personaggi mancanti in una sequenza predisposta dall'insegnante di fronte all'allievo.
L'attività va guidata con delle domande che indirizzano l'allievo nella manipolazione delle informazioni specifiche: i nomi delle note musicali. Perciò, tutte le domande saranno poste non con il nome completo dei personaggi, ma con quello delle note musicali: esempio, MI anziché MIcio. Penserà l'allievo a completare, in maniera silente o esplicitamente, la troncatura dei nomi. In breve tempo utilizzerà ed automatizzerà le sillabe che indicano i suoni spontaneamente e senza fatica.

Esempio di inserimento delle carte mancanti con le carte disposte in ordine crescente.