

- sviluppare il senso dell'umorismo;
 - sviluppare il gusto della ricerca scientifica;
 - stimolare a far da sè;
- e insegnare a pensare, Soprattutto insegnare a pensare.

Tutto ciò senza forzature, senza imposizioni, stimolando attraverso il gioco, la curiosità, la gioia della scoperta.

Toccando tutti i punti di interesse dei ragazzi: fumetto, fantascienza, informazioni scientifiche, racconti allegri, leggende e racconti popolari, giochi, suggerimenti per lavori, racconti umoristici,, racconti-giochi che favoriscono l'acquisizione di nuovi vocaboli, sollecitazioni scientifiche che spingono ad una ~~vera~~ vera osservazione, fumetti che si prestano ad una riflessione critica della vita sociale...

Le illustrazioni sono spesso ' testo' perché forniscono informazioni, o stimolano al confronto o alla verifica.

Le 'bizzarrie' grafiche: righe trasversali o brani che devono essere inseriti al posto giusto, brani il cui seguito va ricercata in altre pagine, disegni apparentemente senza senso dove occorre individuare una figura o un oggetto, righe che si leggono da destra a sinistra o sottosopra... ^{tutto ab-} non permettono di leggere 'meccanicamente', tengono viva l'attenzione, ~~essenzialmente~~ costituiscono un ulteriore stimolo a ricercare, a scoprire, sviluppando la capacità di reagire all'imprevisto, di ricordare e ricollegare, di scoprire la 'chiave' dell'uno o dell'altro trabocchetto.

Siamo convinti che è possibile, stimolando le capacità intellettive dei ragazzi, svilupparle in modo più ~~ampio~~ ampio e completo. Se si forniscono sollecitazioni adeguate, il ragazzo acquisterà il gusto dell'imparare e diventerà capace di crescere intellettualmente.

Il testo fornisce argomenti e stimoli capaci di suscitare

Il testo fornisce argomenti e stimoli capaci di suscitare la discussione tra i ragazzi offrendo loro la possibilità di potersi esprimere e insieme presentando la necessità di sapersi esprimere con chiarezza e di saper ascoltare gli altri.

Nel coordinare i dibattiti l'insegnante potrà avviare ad una lettura che da gioco individuale, diventi lavoro di gruppo.

I racconti non sono ~~un~~ un prodotto finito ed inalterabile, ma un discorso a struttura aperta, uno stimolo ed una occasione ad individuare universi culturali. L'insegnante amplierà i diversi argomenti adattandoli alla realtà della classe.