

PROGETTO IN RETE SCUOLA PRIMARIA

Difficoltà di apprendimento della letto-scrittura:

interventi mirati in classe prima

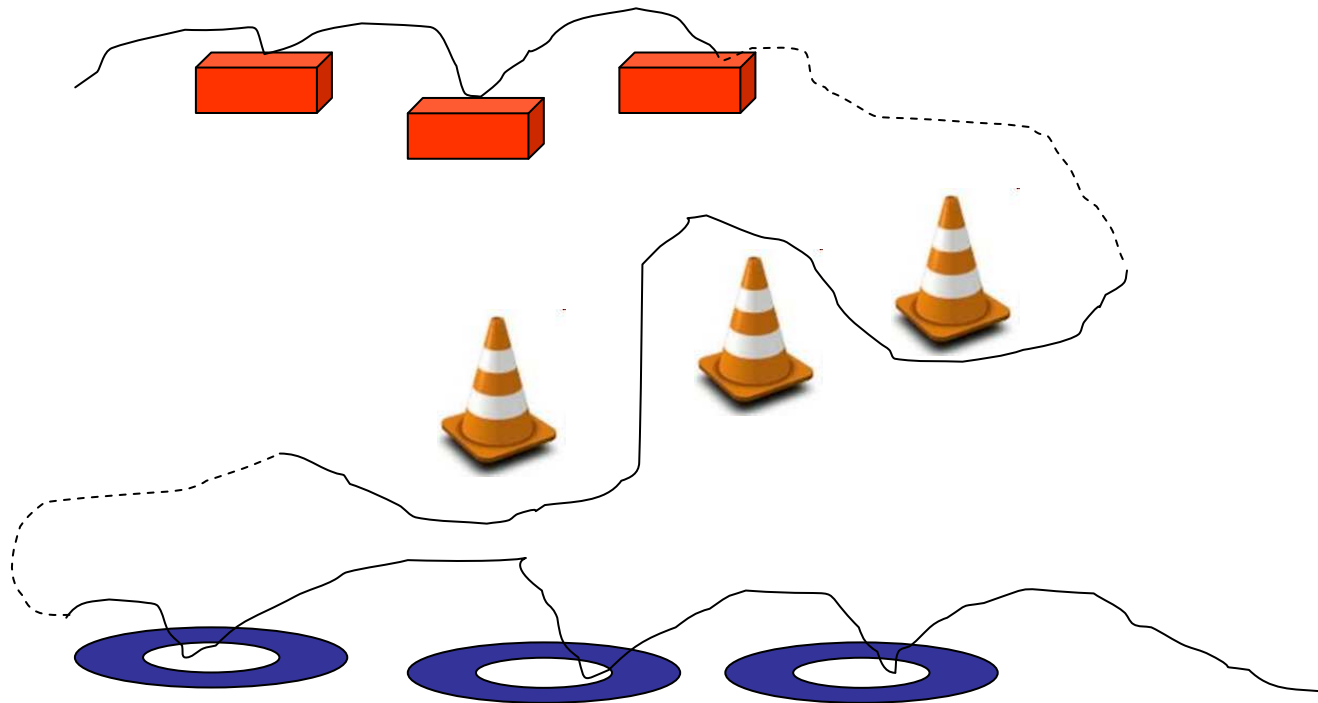
Ossuccio, 25 febbraio 2014

Nicola Molteni. Docente specializzato
scuola primaria

Far ripetere PERCORSI

Attraverso il CORPO aiutare l'alunno a orientarsi nello SPAZIO

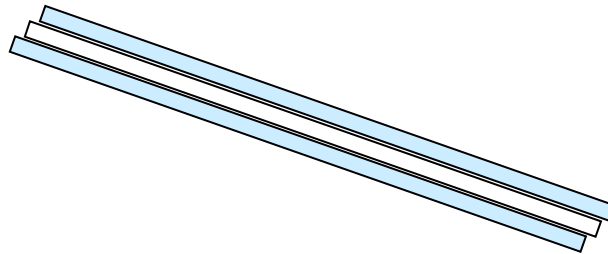
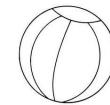
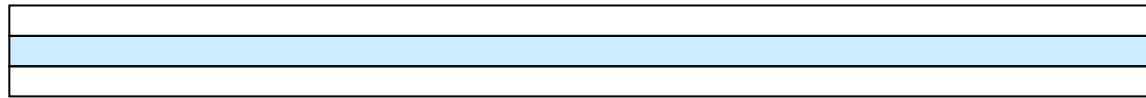
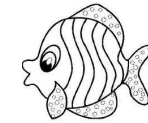
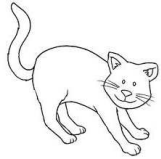
- In palestra, far ripetere percorsi, che prevedono la ripetizione di 3-4 posizioni



Migliorare la coordinazione OCCHIO-MANO

Con la matita seguire un percorso all'interno di una griglia:

- linee orizzontali
- linee oblique
- linee curve

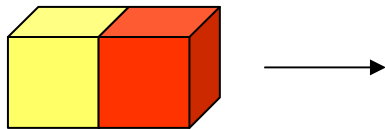
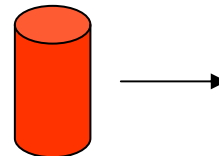
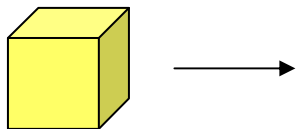


Saper COPIARE - RIPRODURRE



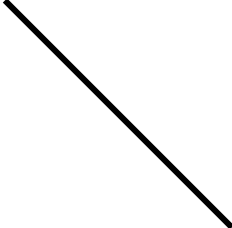
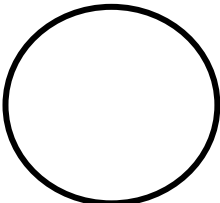
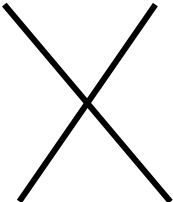
Per favorire le PRASSIE, i bambini devono saper RIPRODURRE i modelli presentati.

Essi possono essere modelli di OGGETTI o di ELEMENTI GRAFICI ASTRATTI.

- Oggetti

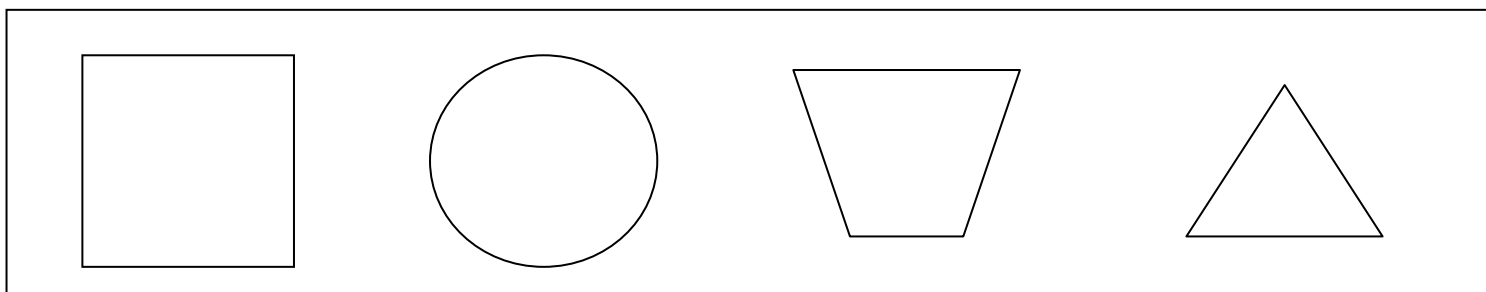
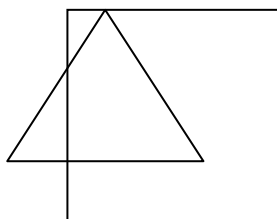


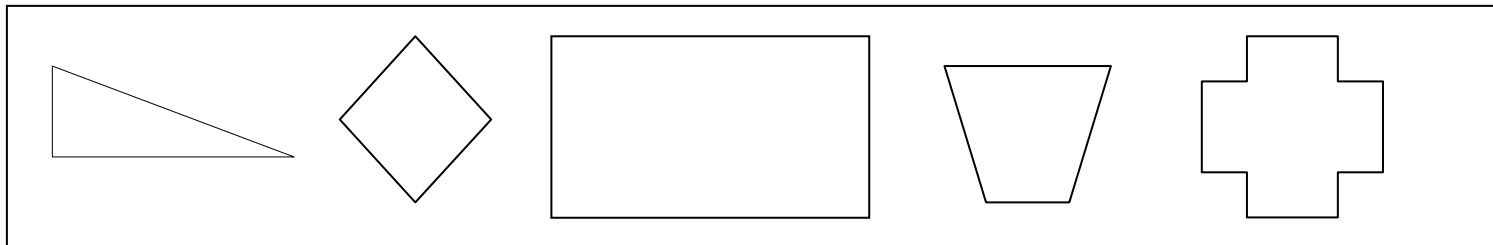
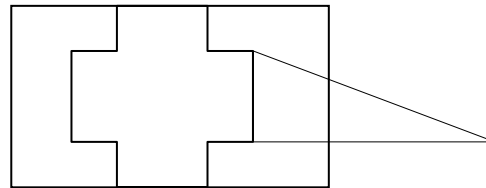
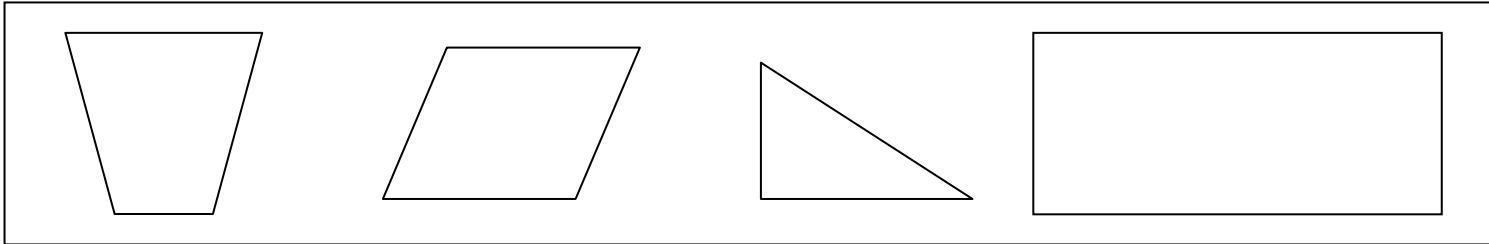
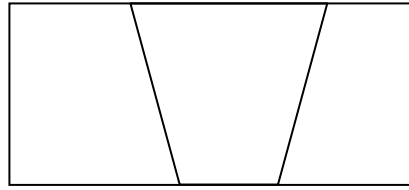
- Modelli grafici astratti

Individuare FIGURE

Proporre attività che consentano all'alunno di individuare una o più figure scegliendole tra una serie

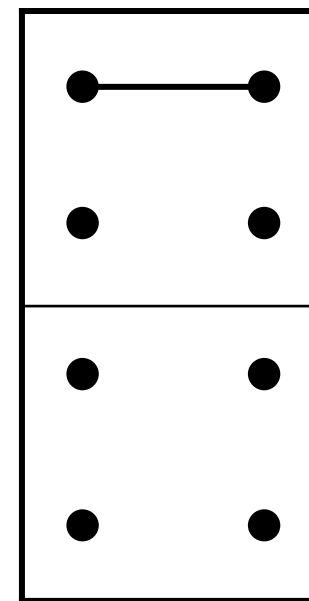
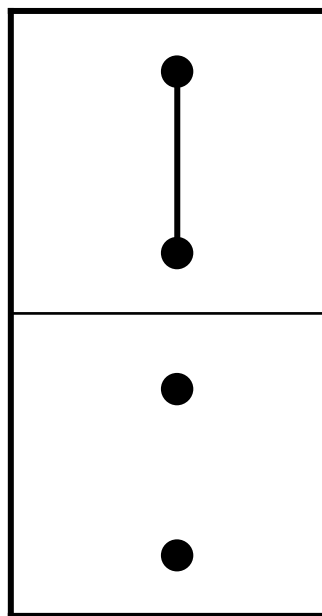
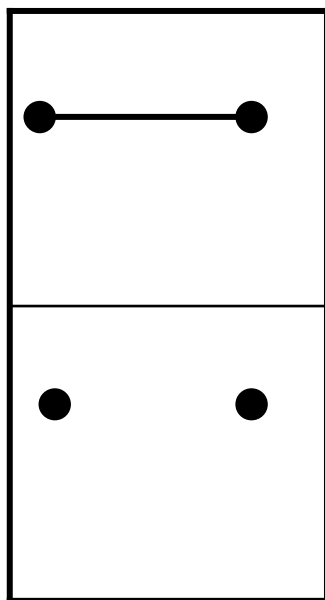


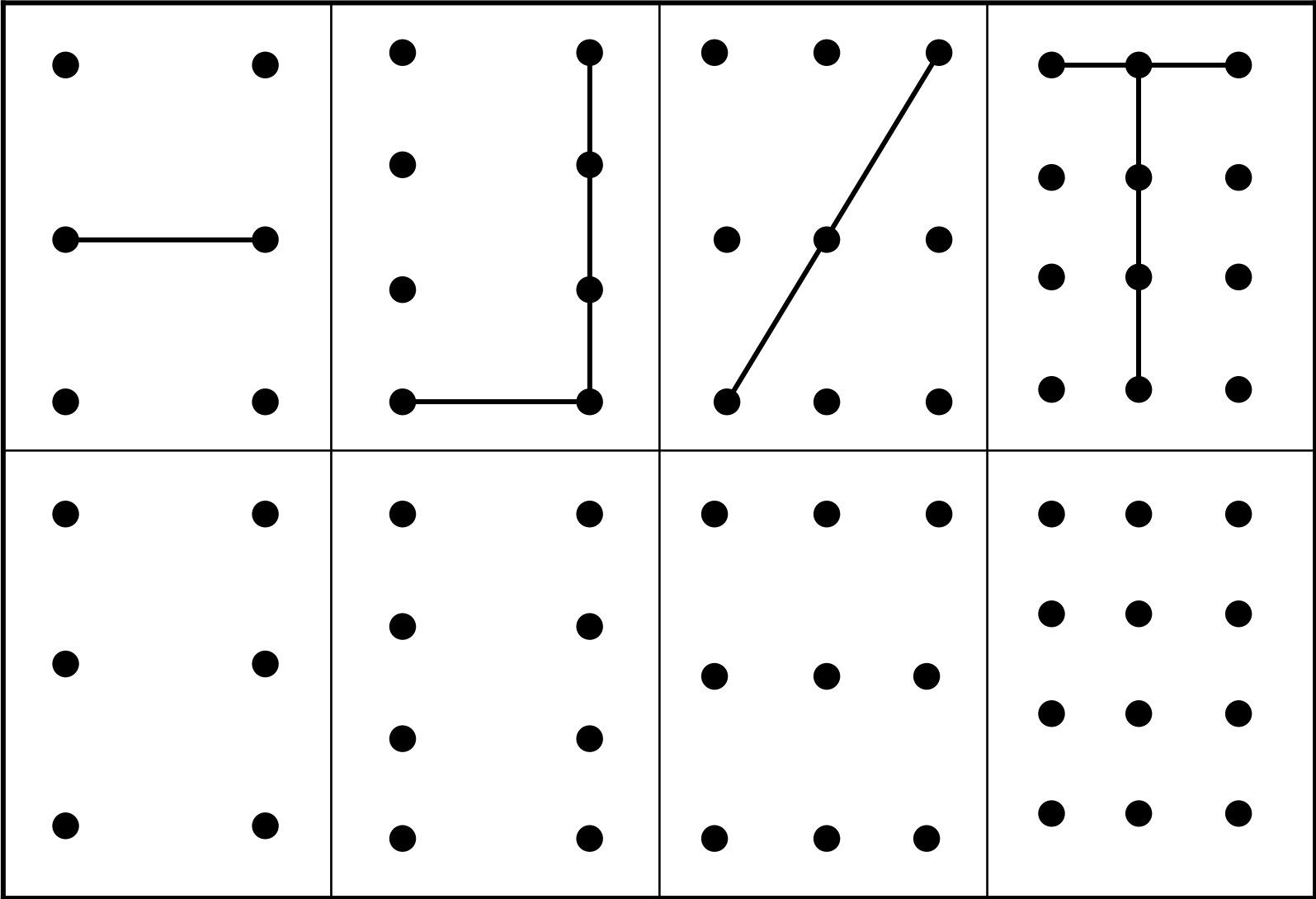


Rappresentare RAPPORTI SPAZIALI

All'interno di uno spazio più ampio, seppur definito, l'alunno deve essere in grado di RIPRODURRE UN RAPPORTO SPAZIALE che tenga conto:

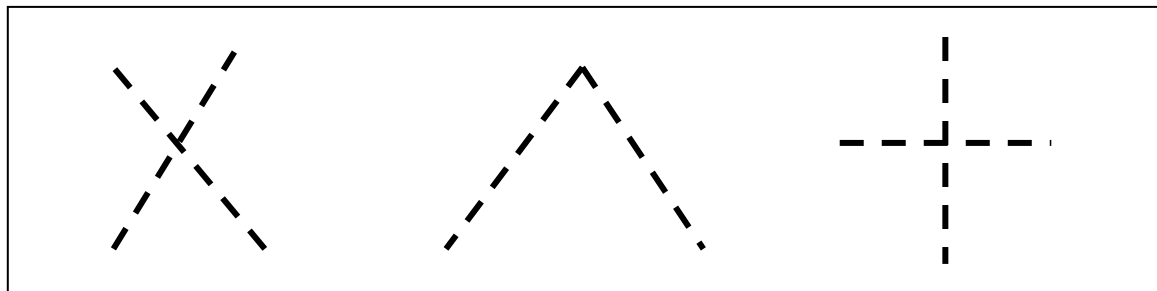
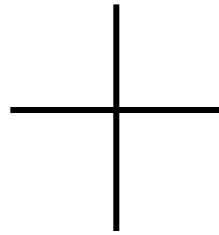
- dei riferimenti topologici
- della lateralità

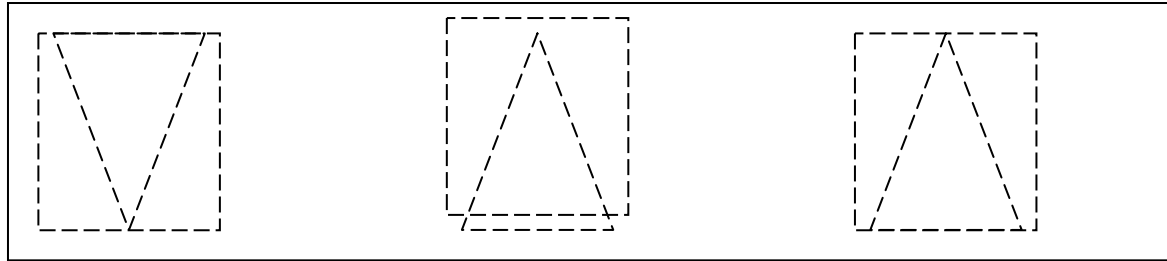
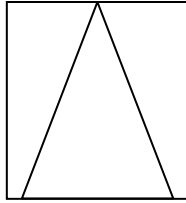
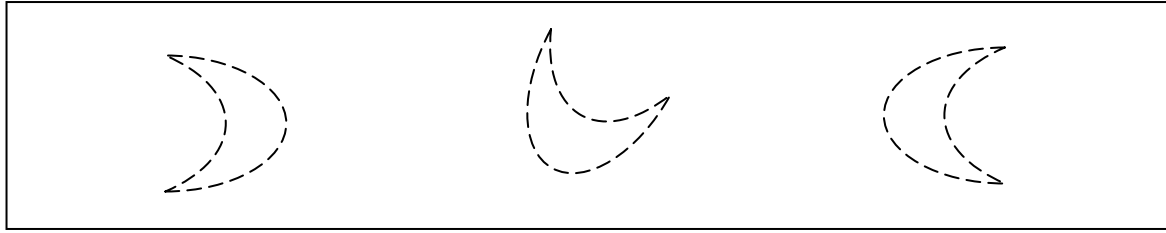




Completare FIGURE

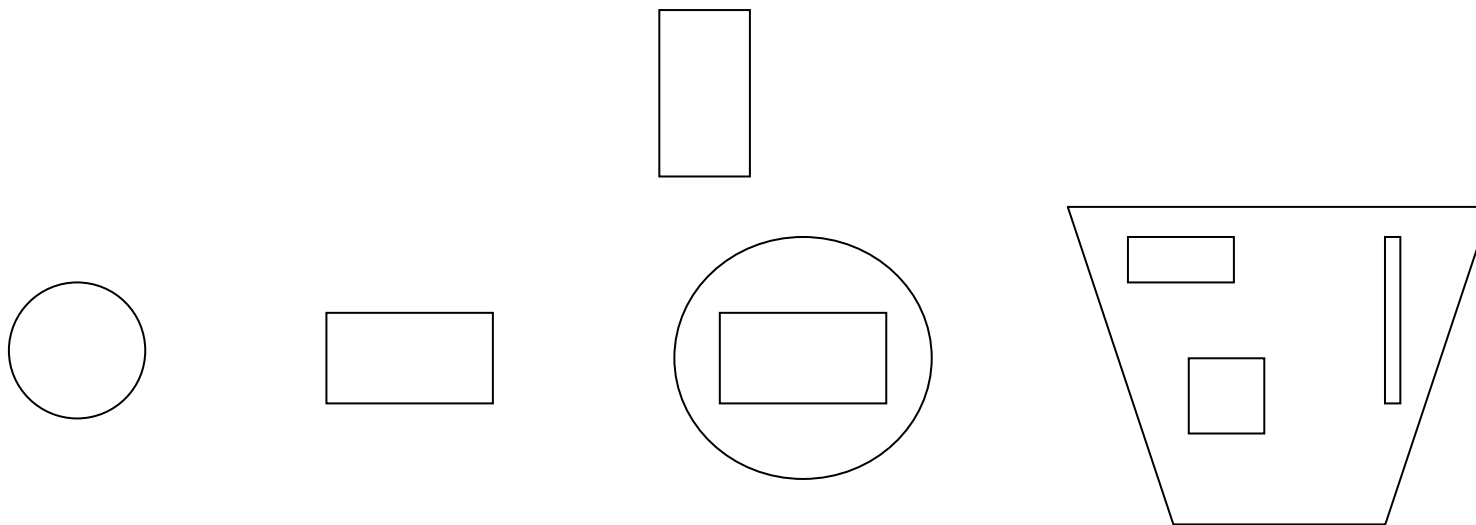
Proporre attività che consentano all'alunno di completare una o più figure scegliendole tra una serie





Individuare figure con FORMA UGUALE

L'alunno deve individuare la forma modello tra una serie a prescindere dalla sua posizione e grandezza



Individuare lo STIMOLO

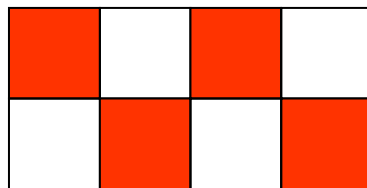
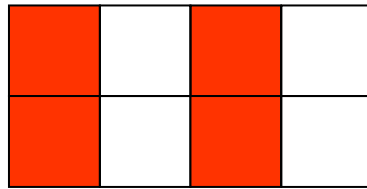
Esercizi di “BARRAGE”: l'alunno deve trovare lo stimolo.
Non è necessario attribuire un significato simbolico. Es: B

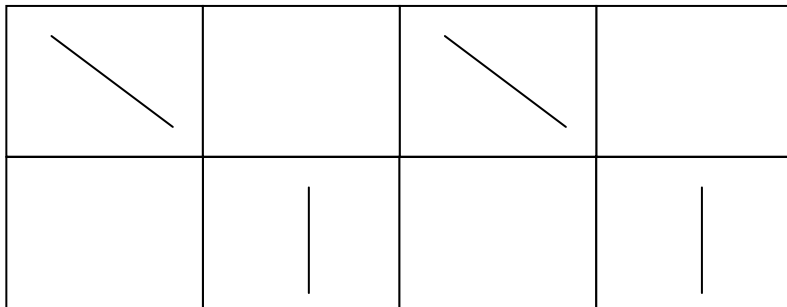
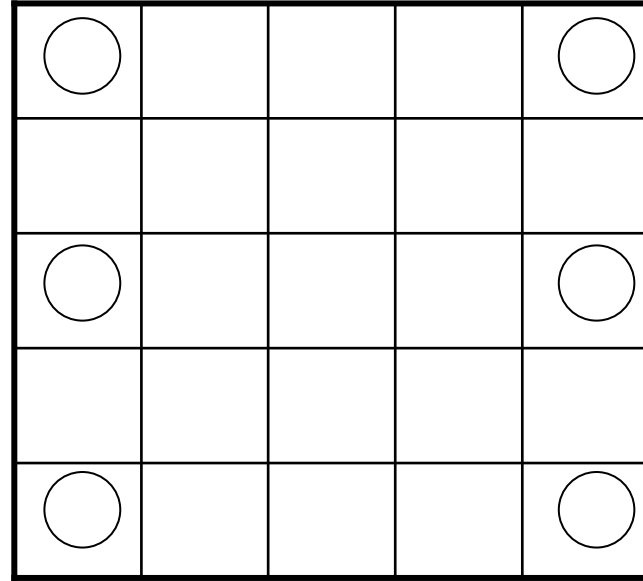
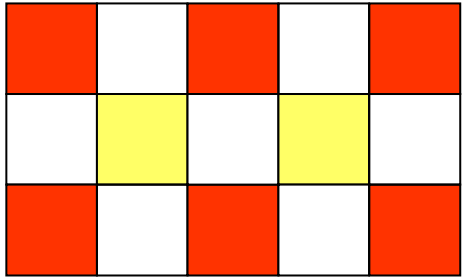
	B			P			P
B		D					
B			B			B	
B		P			P		B
D			D		P		B
	P			P			D
B			P			B	
	D			B			B

Riprodurre SEQUENZE

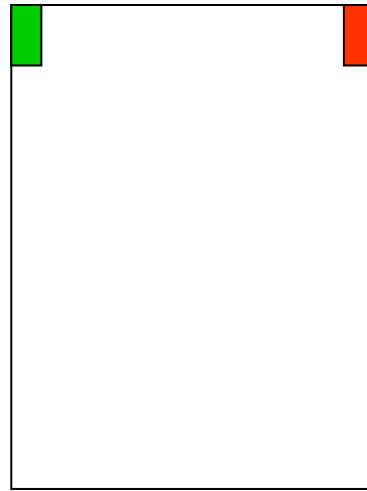
L'attività prevede la riproduzione di :

- sequenze di colori
- sequenze di immagini
- sequenze di segni all'interno di uno spazio definito





Favorire corretto approccio al GRAFISMO

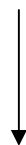


Iniziare dall'alto e andare verso destra



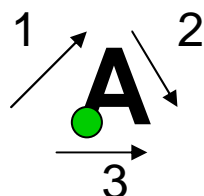
Partire dall'angolo **verde** e andare verso l'angolo **rosso**

Insegnare la corretta sequenza nel gesto del TRATTO GRAFICO

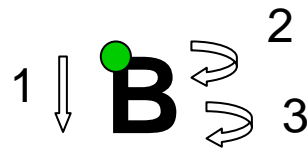


Utilizzare *segnali visivi* per:

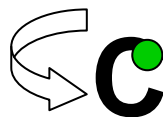
- indicare il punto di partenza
- proseguire nel tratto grafico



SU – GIU' – A DESTRA



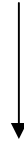
GIU' – CURVA - CURVA



CURVA GIU'

IL TRAINING METAFONOLOGICO

Acquisire capacità di comunicazione con l'ambiente **non implica** la capacità di riprodurre le parole nella forma scritta (Stella).



IMPORTANZA DI SUDDIVIDERE LE PAROLE IN UNITA' PIU' PICCOLE: **I FONEMI**

Il bambino deve comprendere i rapporti tra le **parole** e i **suoni** che le compongono:

- rime
- elisioni
- giochi di segmentazione
- giochi di fusione di parole

Dopo aver acquisito una competenza fonologica passaggio alla componente **FONOGRAFICA** (scrittura delle parole):



Più semplice a livello cognitivo scrivere una lettera o una parola che inizia con una certa lettera che individuare il suono con cui inizia.

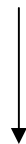
Es: “Scrivi” P di PELA

“Dimmi” una parola che inizia come PERA

Nella scrittura si associa un suono a un grafema bel preciso.

Nella scomposizione in suoni la parola va segmentata fino al primo fonema.

Non va allenata solo la componente esecutiva, ma una adeguata **CONSAPEVOLEZZA METAFONOLOGICA** per favorire l'acquisizione della lettura e della scrittura.



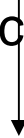
“Il bambino viene condotto a **RIFLETTERE** sulle parole così come sono espresse verbalmente” (Stella).

Si favoriscono attività di :

- classificazioni dei suoni
- segmentazione di parole (anche parziale → suoni iniziali)
- ricerca dello stesso suono in parole diverse
- segmentazione di tutta la parole

Importanza dell'uso di materiale **FIGURATIVO** per:

- ridurre abilità di memorizzazione
- ridurre gli stimoli
- favorire il riconoscimento grafico e fonografico delle lettere
- facilitare la riflessione su parole che contengono lo stesso suono



Attività relative:

- ricerca di immagini che iniziano con lo stesso suono di...
- scansione dei suoni che compongono la parole illustrata
- individuazione di una immagine letta dal docente
- catalogazione di parole

CONSAPEVOLEZZA METAFONOLOGICA

CONSAPEVOLEZZA METAFONOLOGICA GLOBALE

- Riconoscimento e produzione di rime
- Segmentazione di parole
- Fusione di parole
- Riconoscimento di sillaba iniziale in parole diverse

CONSAPEVOLEZZA METAFONOLOGICA ANALITICA

- Riconoscimento fonema iniziale
- Segmentazione e fusione fonemica
- Delezione sillaba e fonema iniziale

Livello globale 1

Parole in rima:

- Trova la parola che fa rima con... (ascolto) :

pane → cane / riso

riso → casa / viso

(Uso di immagini se il bambino presenta difficoltà)



- Trova la parola che fa rima con... (ascolto) :

vela / *sole* / *more* / *mano* / *ramo*

(no scelta tra più opzioni)

Livello globale 2

Fondere parole:

- Componi le parole “spezzate”

cava...tappi = cavatappi

attacca...panni = attaccapanni

schiaccia...noci = schiaccianoci

(Uso di immagini se il bambino presenta difficoltà)

Livello sillabico 1- Sillaba iniziale

(Uso di immagini/indicazione)

- Quale parola inizia con... (sillaba iniziale diversa)

ME



- Quali parole iniziano con... (sillaba iniziale uguale)

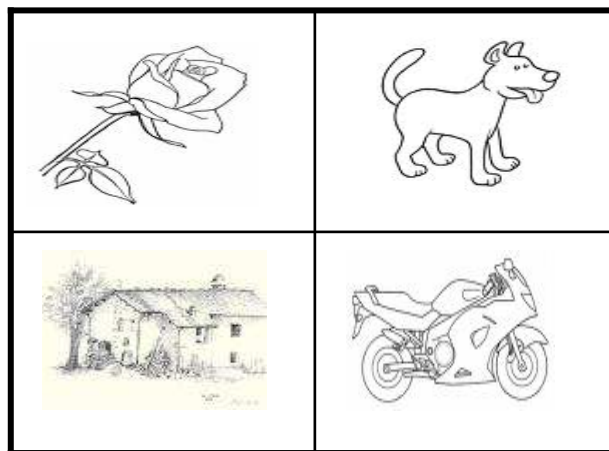
CA



Livello sillabico 2

- Quale figura è? (sillaba iniziale diversa)

Osserva e ascolta:



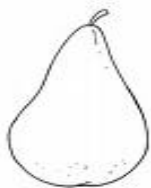
La parolina inizia con la sillaba MO

Indica la figura esatta e ripeti la parola

(ripetere l'attività con 6 e poi 8 parole)

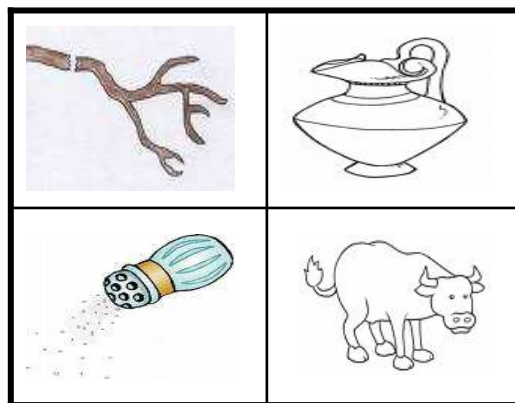
Livello sillabico 3

- Quale parola ha la sillaba iniziale diversa?



- Quale parola inizia come ...?

RANA



Livello sillabico 4

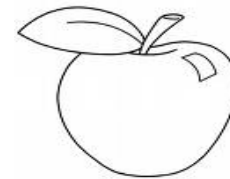
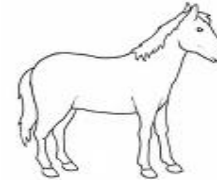
- Quale parola ha la sillaba iniziale uguale? (memory)



Chiedere all'alunno di eliminare la sillaba iniziale: RANA : NA

- Colora tutte le immagini che iniziano con...

CA



- Trova parole che iniziano con ... (senza riferimento visivo)

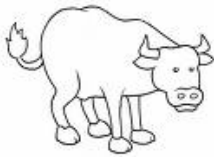
E' arrivato un bastimento carico di ...MA

E' arrivato un bastimento di parole che cominciano come MANO

Livello sillabico 5 - Sillaba finale

- Quale parola finisce con...?

RO

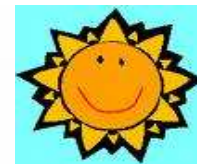
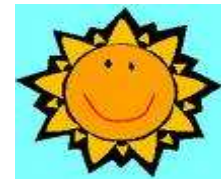


USO SUPPORTO GRAFICO IN CASO DI DIFFICOLTA'

TO - RO



- Unisci le figure che finiscono e iniziano con la stessa sillaba



RAPE

PERA

RANA

NASO

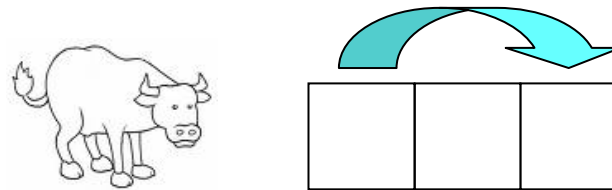
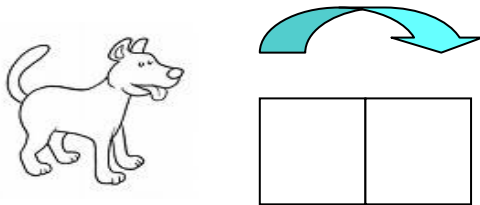
SOLE

Livello sillabico 6 – Sillabe della parola

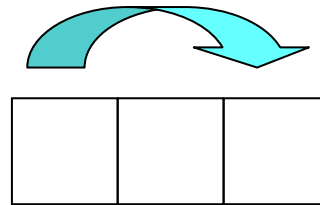
Segmentazione sillabe

- Conta le sillabe e salta gli spazi giusti

(Dapprima con immagini e parole bisillabe, poi con parole trisillabe ed, infine, senza immagini)



Parola target: PATATA

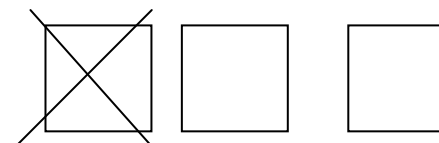
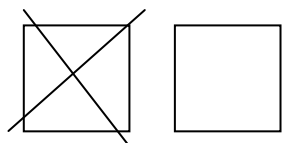


Livello sillabico 7 – Delezione sillaba

Sillaba finale

- Come diventa se togli la sillaba iniziale?

(Dapprima con immagini: far ripetere la parola, poi chiedere di ripeterla sillabandola ed, infine, chiedere di dire solo la sillaba finale)



Parola target: FOCA - LIMONE

Livello fonemático 1

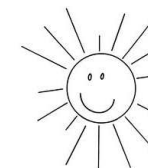
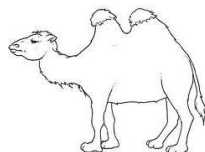
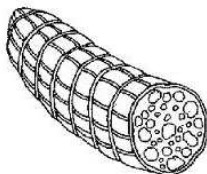
Fonema iniziale (con riferimento visivo)

- Indica la parola che inizia con SSSSSSS



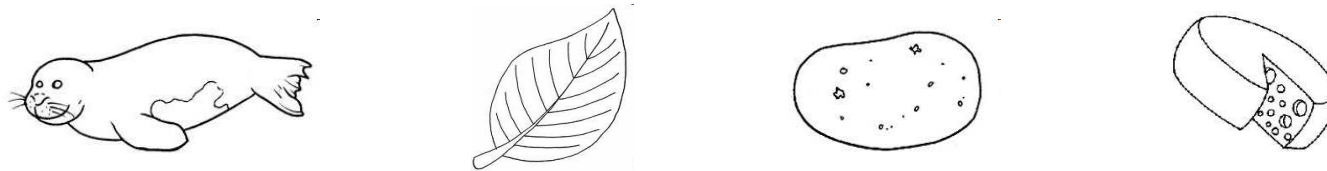
SE IL B. PRESENTA DIFFICOLTA', PARTIRE DAL PRIMO FONEMA E AGGIUNGERE LA VOCALE
SSSSSS.....A di

- Indica tutte le parole che iniziano con SSSSS

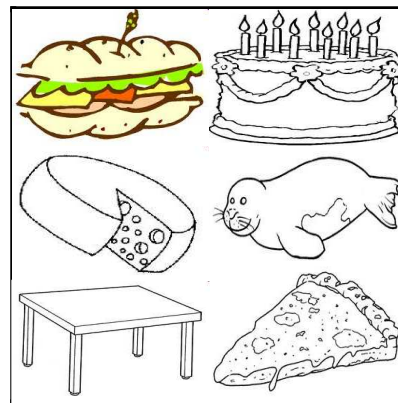


Dapprima utilizzare suoni che si possano
“trascinare” (s , r , f, n); poi suoni “breui” (p, d, t,c)

- Indica tutte la/le parola/e che NON iniziano con il suono *FFFFFFF*



- Abbina tutte le parole che iniziano per *RRRR*



Livello fonematico 2

Fonema iniziale (senza riferimento visivo)

- Prova a dire tante parole che iniziano con **SSSS**

- Prova a dire tante parole che iniziano come **PANE**

Utilizzare categorie in un secondo momento per aggiungere elemento di complessità.

Esempi:

“Prova a pensare a tutti gli oggetti presenti in classe che iniziano come PASTELLO”

“Prova a pensare a tutti i frutti che iniziano come MELA”

- Uguali o diversi? (UTILIZZO DI PAROLE IN RIMA)

PANE - *TANE*

La lettera iniziale è diversa: la P di pane è diventata T

RANE - *RANE*

La lettera iniziale è uguale: è la lettera R

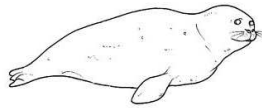
- Come diventano? (invertire la lettera iniziale)

DUNA - *LENTE*

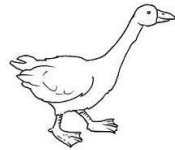
LUNA - *DENTE*

- Quale lettera è stata tolta?

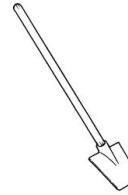
(Usare parole di senso compiuto in caso di delezione del fonema iniziale)



FOCA



__ **OCA**



PALA



__ **ALA**



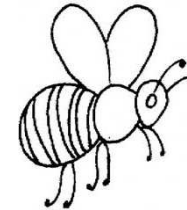
RAMO



__ **AMO**



RAPE



__ **APE**

LUNA __ **UNA**

PERA __ **ERA**

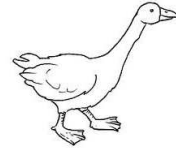
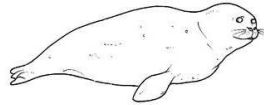
AMORE __ **MORE**

ISOLA __ **SOLA**

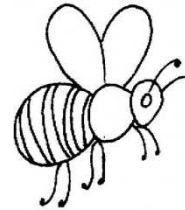
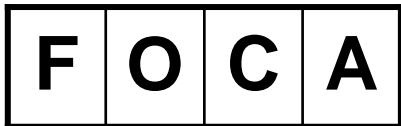
COTTO __ **OTTO**

NUOVO __ **UOVO**

Con griglia di riferimento



Per attività di scrittura

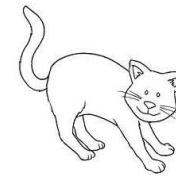
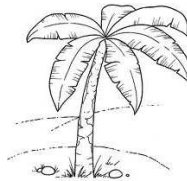
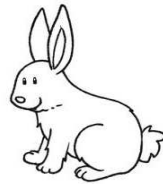


Livello fonemico 3

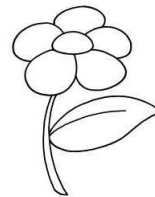
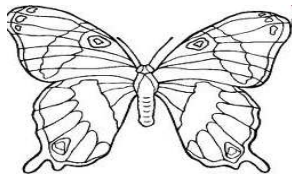
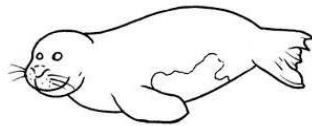
Sintesi fonemica

- Esemplicare la sintesi F.....O → FO
- Indica l'immagine che inizia per F.....O

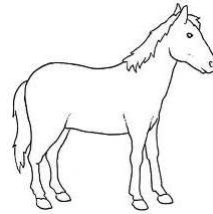
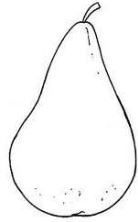
PAROLE CHE INIZANO CON FONEMA DIVERSO



PAROLE CHE INIZIANO CON FONEMA UGUALE



- Prendi/colora l'immagine P E R A
(IMMAGINI DIVERSE)



- Prendi/colora l'immagine P E R A
(IMMAGINI CHE INIZIANO CON STESSO FONEMA)

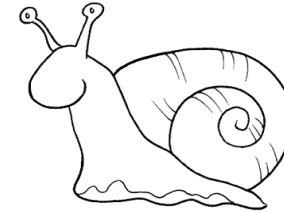
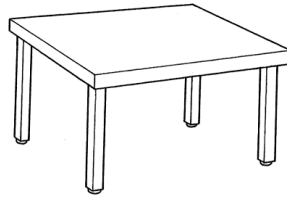
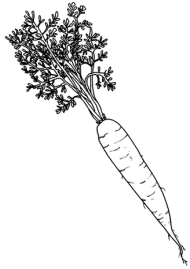


- Prendi/colora l'immagine P E R A
(IMMAGINI CHE INIZIANO CON STESSA SILLABA)

Livello fonematico 4

Sillaba centrale (USARE PAROLE TRISILLABE)

- Quali parole contengono la sillaba...
RO?



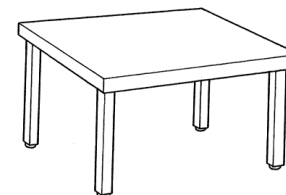
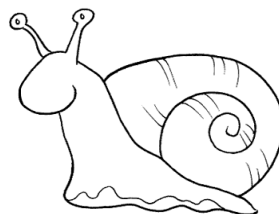
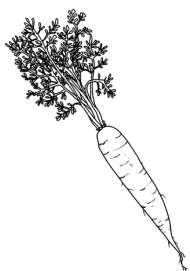
Far “verbalizzare” il nome degli oggetti rappresentati .

Se il bambino presenta difficoltà, far sillabare ogni parola, ribadendo la consegna.

Passare poi alla comparazione tra 2 o 3 parole senza supporto iconico.

Sillaba uguale in posizioni diverse (USARE PAROLE TRISILLABE)

- Quali parole contengono la sillaba...
TA?



Far “verbalizzare” il nome degli oggetti rappresentati .

Se il b.o presenta difficoltà, far sillabare ogni parola, ribadendo la consegna.

Passare poi alla comparazione tra 2 o 3 parole senza supporto iconico.

Livello fonematico 5

Sintesi fonema per fonema (spelling)

(con riferimento visivo)

- Pronuncia le sillabe e poi i singoli suoni che le formano

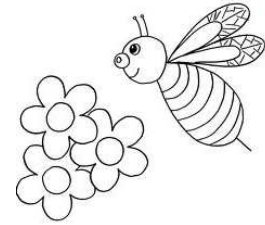
PE = P E RA = R A

Andranno utilizzate sillabe che l'alunno conosce, a volte rinforzando la "visualizzazione" della parola che le contiene (es. PE di PERA)

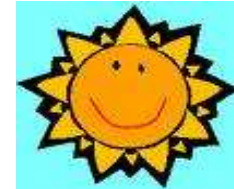
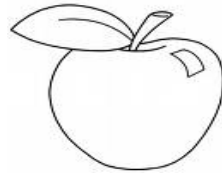
Il docente esemplifica, poi propone parole bisillabe conosciute senza riferimento visivo

- Qual è l'immagine che si pronuncia ...

U V A



S O L E



L'attività potrà essere svolta dal docente e l'alunno o in coppia, in apprendimento cooperativo

- Che parola e' ? (non utilizzo di rinforzi visivi) = FUSIONE FONEMICA

S O L E = SOLE

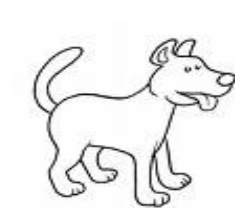
- Che parola e' ? (non utilizzo di rinforzi visivi) = ANALISI FONEMICA

SOLE = S O L E

Livello fonemático 6

Fonema finale (con riferimento visivo)

- Pronuncia la lettera finale della parola ...



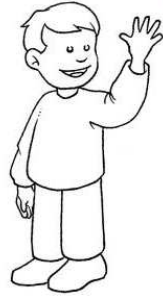
CANEEEEEEEE → finisce per E

Il docente esemplifica rinforzando il FONEMA FINALE con effetto trascinamento.

Successivamente, chiede all'alunno di ripetere l'esercizio, poi presenta nuove parole.

Saranno utilizzate parole che finiscono per vocale, come nella maggior parte della lingua italiana .

- Come finiscono? Scopri le differenze



BAMBINO

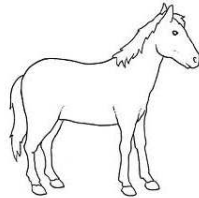
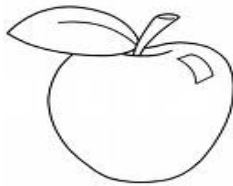


BAMBINA

*Il docente farà notare come cambiano le parole in base al genere : maschile/femminile.
Successivamente in base al numero : singolare/plurale (BAMBINA/E).*

- Indica/colora tutte le parole che finiscono con ...

A



Ripetizione dell'esercizio con le altre vocali.

PER TUTTI GLIE SERCIZI, SE L'ALUNNO PRESENTA DIFFICOLTA',
SI PUO' FAR RICORSO AD UN SUPPORTO GRAFICO

- Con quale lettera finisce sillaba RA ?



- Con quale lettera finisce la parola CANE?



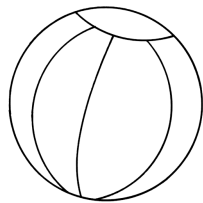
Livello fonemico 7

Fonemi nelle parole

- Quali parole contengono il suono ... (ATTIVITA' ORALE)
T ?

Utilizzare parole che contengono le doppie. Dapprima favorire il riconoscimento/l' identificazione uditivo/a relativamente ad una singola parola, poi presentare più immagini e chiedere di classificare quelle che contengono il suono target.

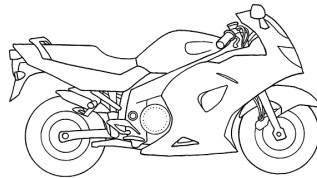
- Quali parole contengono il suono ... L ?



ATTIVITA' DI SCRITTURA

Sillaba iniziale e finale

- Completa le parole

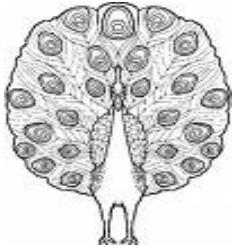


MO —

— **TO**



PA



PA

VO



VE

- Scegli le sillabe per formare la parola...



CA

RA

PA

NE

—

- Correggi la sillaba sbagliata



CA — **RE**

—



ME — **RA**

—

- Scegli le sillabe per formare il nome corretto



—

—

NE RA CA PE

NE SA CA PE

RA VE RE

- Scrivi le parole possibili

RA —

— **NE**

RE —

— **SO**

RI —

— **CA**

RO —

— **LA**

RU —

— **RE**

- Scrivi le parole possibili

RA

MO

VI

PA

—

—

MA

RE

CA

NO

—

—

Lettere interne

- Scegli la lettera che manca ...



RA

A



N

VE



- Che lettera manca?



	A	N	A
--	---	---	---

R	A	N	
---	---	---	--

R		N	A
---	--	---	---

R	A		A
---	---	--	---

- Trova l'errore



R	A	N	U
---	---	---	---

--	--	--	--

A

R

E



N	E	S	O
---	---	---	---

--	--	--	--

Possibilità di scegliere tra 2-3 lettere quella da inserire (facilitazione), poi senza aiuto.

- Sistema le lettere per formare la parola esatta



A	R	N	E
---	---	---	---

--	--	--	--



A	S	N	O
---	---	---	---

--	--	--	--

- A quale immagine appartengono queste lettere in disordine?



CANE

PANE

RANE



Le lettere possono essere disposte in ordine diverso, favorendo inizialmente la discriminazione di quella iniziale. L'attività, successivamente, potrebbe essere svolta aumentando il livello di difficoltà:

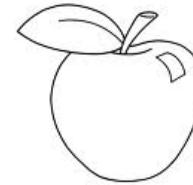
*Cane – Cubo / Cane – Coda / Cane – Casa / Cane – Cena / Rane – Rape
Rapa – Rape*

Riconoscimento globale

- Collega il disegno alla parole giusta



NEVE



MANO

*In una fase iniziale utilizzo di parole diverse, poi di parole che iniziano con
Lo stesso fonema o con sillaba uguale*

Riconoscimento globale

- Trova la parola uguale a ...

R A N A

FICO

RANA

PALLA

CODA

CASA

RINOCERONTE

ROSPO

RETICOLATO

RANA

RUSPA

RETE

RISO

RANA

RUPE

ROVO

Lettura liste di parole in verticale: prima fila con una parola sola che inizia con R; seconda e terza riga con parole che iniziano con una sola parola con sillaba RA.

- Trova la parola uguale a ...

R A N A

RAPINA

RANUNCOLO

RAPA

RANA

RAPIRE

In questa lista tutte le parole iniziano con la sillaba RA: alcune si differenziano per la lunghezza, altre per la sillaba finale.

**TRAINING TECNOLOGICO
PER LE ATTIVITA'
METAFONOLOGICHE**

Letteriamo!



Vocali
A E I O U

Alfabetiere
A B C

Suoni complessi
T B C
S R D
P G F

Particolarità
CQ GL GHE CHE
QU GN GHI CHI
CU H SCI SCE

Suoni affini
S Z B P M N T D F V

<http://www.raffaellostudenti.it/letteriamo/home.swf>

IndovinaLaParola

Tema: Frutta e verdura

Scegli una lettera:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Possibilità rimanenti: 6

Giochiamo 

[credita giochi](#)

ricomincia
chiudi

17/11/20102<http://www.filastrocche.it/giochi/indovinaparola/introgioco.asp>

ATLANTE INTERATTIVO



DELLE PAROLE

© Mondadori Education S.p.A

ENTRA

CREDITI

Alfabetiere

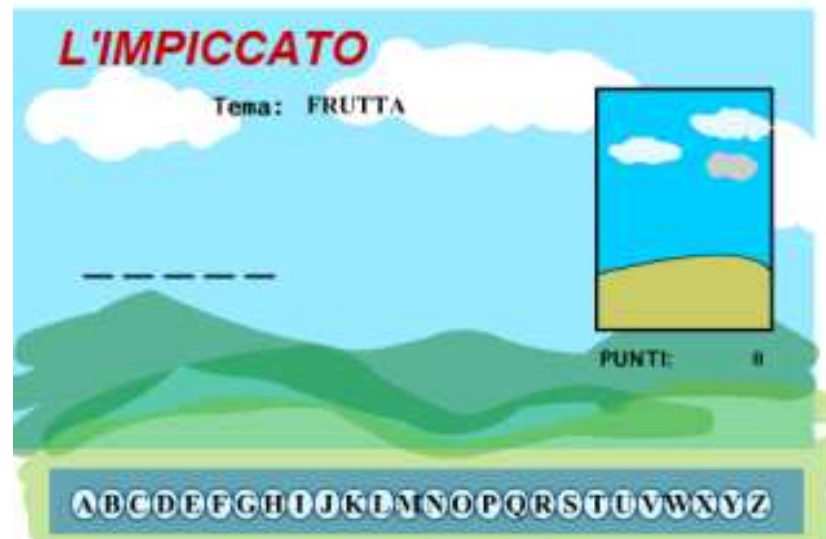


MELAZETA

MEMORIA VISIVA

 <p>Gallo</p>	Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse trascina ogni pezzo del puzzle al posto giusto. Alla fine otterrai un gallo a colori.	 <p>Mongolfiera</p>	Colora a tuo piacimento il disegno intingendo con il mouse la punta del pennello su tavolozze particolari. Alla fine del gioco, con l'ausilio di una stampante, puoi stampare la tua opera d'arte.
 <p>Pesce</p>	Colora a tuo piacimento il disegno intingendo con il mouse la punta del pennello su tavolozze particolari. Alla fine del gioco, con l'ausilio di una stampante, puoi stampare la tua opera d'arte.	 <p>Aquiloni</p>	Il gioco è un vero e proprio tiro al bersaglio: per ogni aquilone e ufo colpito si ottiene un punto, per ogni palloncino rosso, invece, un punto di demerito.
 <p>Clown</p>	Misura la tua abilità colpendo quanti più clown possibile che fanno capolino dalle buche.	 <p>Ombre</p>	Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse seleziona un oggetto fuori dal riquadro azzurro e trascinalo sulla propria "ombra rossa". Alla fine del gioco compariranno i nomi degli oggetti rappresentati.
 <p>Leone</p>	Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse trascina ogni pezzo del puzzle al posto giusto. Alla fine otterrai un leone a colori.	 <p>Palla</p>	Misura la tua abilità palleggiando! Attenzione: ogni volta che la palla toccherà terra, il punteggio conseguito si azzererà.
 <p>Puzzle</p>	Tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse trascina ogni pezzo del puzzle nel posto giusto. Alla fine otterrai un bel disegno a colori.	 <p>Bollicine</p>	Tiro al bersaglio: per ogni bollicina colpita si ottiene un punto, per ogni palloncino rosso, invece, un punto di demerito.

<http://www.galileo.it/giochi/5sensi/vista.html>



Nomi-Cose-Città

Tempo a disposizione: 02

NOME	COSA	CITTA' italiana
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

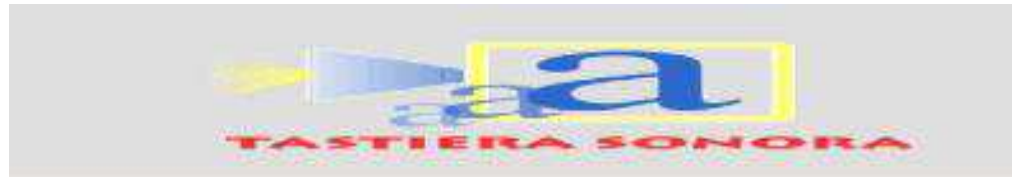
OK

Lettera	Punti	Totale
P	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Crucipuzzle:
A spasso nella SAVANA

Seguendo l'esempio, cerca gli animali della savana in orizzontale, verticale, obliquo, da destra a sinistra e da sinistra verso destra. Le lettere che rimangono formano una curiosità.

I	L	I	P	P	O	P	O	T	A	M	O	L
B	I	S	O	N	T	E	R	E	D	E	I	E
U	A	N	T	I	L	O	P	E	L	L	E	O
F	G	A	Z	Z	E	L	L	A	A	F	N	P
A	O	R	E	S	L	E	O	N	E	A	A	A
L	G	I	R	A	F	F	A	E	R	T	S	R
O	A	A	E	A	S	U	E	O	R	M	I	D
P	R	R	N	E	N	I	M	L	L	G	B	O
E	B	T	O	G	O	R	A	U	G	A	I	G



http://www.descrittiva.it/calip/0203/tastson_rt.zip

Tastiera Sonora è un programma di Rinforzo logopedico, di scrittura facilitata e di comunicazione.

Il carattere battuto è ingrandito in una casella e tradotto in fonema. E' possibile avere la rilettura del testo sia con scansione vocale fonema per fonema sia con normale sintesi vocale.

il **DivertiPC**

GIOCHIAMO CON
LA TASTIERA

Livello 1

- menu
- help

SCRIVI LA
LETTERA E VAI
AVANTI!

GUARDA

X

SCRIVI

 GIOCHI DIDATTICI

Imparo giocando

Giochi didattici al computer per bambini della scuola dell'obbligo.
IPRASE del Trentino, aderendo al progetto sperimentale nell'ambito delle attività a cofinanziamento Fondo Sociale Europeo sulla Didattica assistita dalle nuove tecnologie, aveva proposto una sperimentazione nella scuola dell'obbligo per tre anni consecutivi a partire dall'anno scolastico 2001/2002.

Obiettivo dell'iniziativa era quello di fornire strumenti utili all'introduzione delle nuove tecnologie nella didattica e nella prassi di lavoro quotidiana dei docenti.
La sperimentazione era rivolta a insegnanti ed alunni della scuola elementare e della scuola media. Si proponeva l'utilizzo di giochi ed esercizi da fare al computer e riguardanti contenuti di italiano, di geografia e di matematica.



Accedi ai giochi per materia

-  [matematica](#)
-  [italiano](#)
-  [geografia](#)
-  [scienze](#)
-  [educazione musicale](#)
-  [fisica](#)
-  [link](#)
-  [scarica tutti i giochi](#)

interattivo - SMART Notebook

File - Modifica - Visualizza - Inserisci - Formato - Disegna ?

Image Match

Edit Check Reset Solve ?

e proviamo un'altra volta.....

SOLE DADO LUNA
MELA PERA

Gruppi

Gruppo 1

1
2
3
4
5
6

Nascondi automa

BIBLIOGRAFIA

La grafo-motricità – *Crispiani* – Edizioni Junior

Le difficoltà di lettura e scrittura – *Stella* – Edizioni Omega

Giocare con le parole – Edizioni Erickson

Giochia...mo 1 - Edizioni Erickson

Recupero in ortografia – Edizioni Erickson

Vocali, vocali, vocali – Edizioni Erickson