

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

POSTER ATTIVO
Ho una vista che...



Erickson

Gioco 3

TROVA CIÒ CHE INIZIA PER...

Questo gioco punta a favorire l'attenzione sui suoni iniziali delle parole; lavora quindi a livello metafonologico e sulla fluidità verbale sulla base di input illustrativo. Può essere proposta in un gruppo eterogeneo per età dove, attraverso un effetto modeling per imitazione, anche i bambini più piccoli acquisiscono competenze importanti per l'alfabetizzazione emergente.

Obiettivo didattico: allenamento dei prerequisiti della metafonologia.

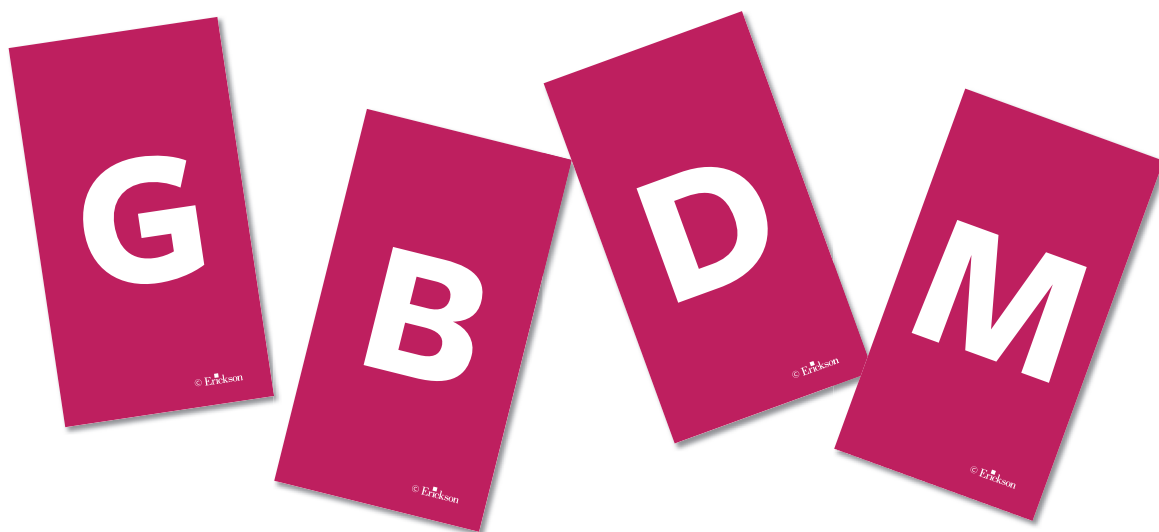
Livello: ●●

Organizzazione della classe

- si compongono gruppi di 3/4 bambini ma si lavora con un piccolo gruppo per volta, mentre gli altri gruppi osservano quanto detto dai compagni e integrano in caso di difficoltà.
- Il poster può essere appeso o posizionato a terra nel centro della stanza/tappeto della comunicazione.
- Si consegna a ciascun gruppo in gioco una cartella che ritrae una porzione di poster.

Durata dell'attività: 10 minuti per la formazione dei gruppi, la spiegazione della richiesta effettuata e le modalità di gioco, 10 minuti per ogni manche di gioco.

Materiali: poster *Ambienti della casa*, *carte suono* (con lettere), post-it.



Svolgimento dell'attività

I bambini e le bambine vengono divisi a coppie o in piccoli gruppi da tre/quattro componenti, l'insegnante spiega le regole del gioco, consegna i materiali e assegna a ciascun gruppo un colore per personalizzare i post-it. Ogni gruppo ottiene una cartella *Ambienti della casa*, in seguito viene estratta a caso una carta raffigurante una lettera. L'insegnante codifica il suono associato al simbolo e fa degli esempi su cosa significa la parte iniziale della parola, indicando qualche immagine sul poster. Si estrae una carta suono e si chiede al gruppo di individuare nella propria cartella il maggior numero di parole che iniziano con quella lettera. Nel caso di grafemi a due sonorità come C, G (suono duro e suono dolce) e E, O (suono aperto e suono chiuso) suggerire entrambe le sonorità. Quando il primo gruppo finisce, impone lo stop dicendo «suono trovato» e si controlla sul poster segnando gli obiettivi con i post-it, mentre gli altri gruppi osservano il poster dalla loro postazione. Se altri gruppi individuano parole diverse rispetto al gruppo attivo, quelle parole/immagine verranno conteggiate come punti per la squadra avversaria. Ogni manche di gioco si conclude con il conteggio punti.

stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

A

© Ericksen

B

© Ericksen

C

© Ericksen

D

© Ericksen

E

© Ericksen

F

© Ericksen

G

© Ericksen

I

© Ericksen

L

© Ericksen

M

© Ericksen

stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

N

© Ericksen

O

© Ericksen

P

© Ericksen

Q

© Ericksen

R

© Ericksen

S

© Ericksen

T

© Ericksen

U

© Ericksen

V

© Ericksen

Z

© Ericksen