



Training creativo di letto-scrittura

Attività multisensoriali per
l'intervento didattico e abilitativo

Anna La Guzza, Chiara Pradella
e Alessandro Antonietti

MATERIALI
NEUROSVILUPPO

Erickson

IL LIBRO

**TRAINING CREATIVO
DI LETTO-SCRITTURA**

La creatività, il gioco, la relazione e le emozioni positive sono riconosciuti come potenti mediatori dell'apprendimento, in grado di veicolare la motivazione e rafforzare la memoria, con una ricaduta positiva in termini di autostima e autoefficacia.

In presenza di difficoltà di apprendimento, il ruolo primario del clinico e dell'insegnante diventa quindi quello di «liberare» la gioia di apprendere e scardinare il circolo vizioso attivato dalle pregresse esperienze negative, legate all'errore e al senso di fallimento.

Perché, se l'apprendimento si fa gioco, l'errore non esiste più: attraverso il gioco i bambini e le bambine correggono spontaneamente le proprie azioni verso il risultato. Muovendo da tali presupposti, nasce questa proposta che offre uno strumento pratico e innovativo, ben integrabile sia nei percorsi didattici scolastici, sia nelle azioni di potenziamento abilitativo specialistico precoce alle difficoltà di letto-scrittura. Le attività, categorizzate a seconda della predominanza del canale sensoriale maggiormente coinvolto nel gioco, sono suddivise sulla base dei seguenti obiettivi generali:

- acquisizione e consolidamento dei prerequisiti della letto-scrittura;
- potenziamento delle competenze fonologiche globali;
- consolidamento delle abilità metafonologiche analitiche.

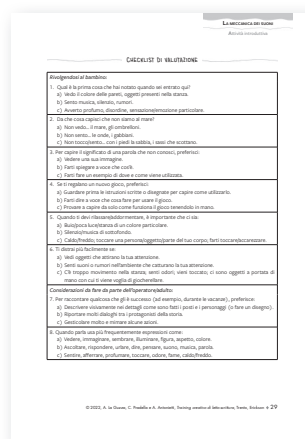
Le proposte operative possono essere utilizzate da tutti i professionisti che operano nell'ambito dell'infanzia e nell'abilitazione in caso di difficoltà e disturbi di apprendimento, ma anche da genitori che desiderano offrire un ulteriore supporto e stimolo ai propri figli nelle primissime fasi dell'approccio alla letto-scrittura.

GLI AUTORI

ANNA LA GUZZA
Psicologa clinica esperta in neuropsicologia dell'età evolutiva, fondatrice e Dirigente Sanitaria del Centro Amamente, servizio psicologico e logopedico per l'infanzia e la famiglia, referente dell'omonima équipe accreditata Ats per l'emissione di Certificazioni DSA.

CHIARA PRADELLA
Psicologa clinica, ha maturato esperienze nell'ambito della psicologia evolutiva e scolastica, occupandosi di disturbi del neurosviluppo, in particolare di disturbi specifici dell'apprendimento, e di disabilità sensoriali specifiche.

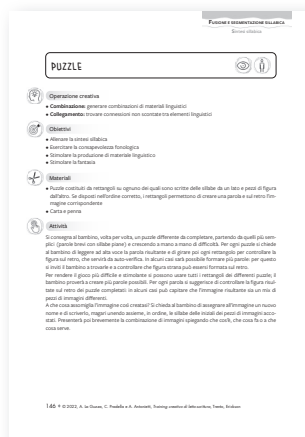
ALESSANDRO ANTONIETTI
Professore ordinario di Psicologia presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano ove ha istituito il Servizio di Psicologia dell'Apprendimento e dell'Educazione in Età Evolutiva.



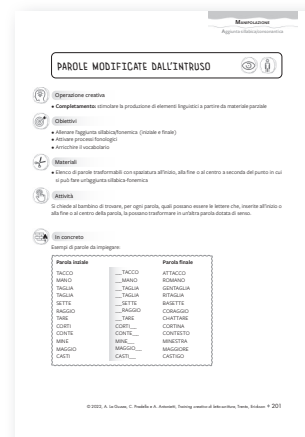
Checklist di valutazione del canale di apprendimento



Alfabetiere visuo-fonologico



Fusione e segmentazione sillabica - Puzzle



Manipolazione - Parole modificate dall'intruso

€ 21,50

9 788859 029199

www.erickson.it

INDICE

7 Introduzione

ATTIVITÀ

23 Piano delle attività

26 La meccanica dei suoni: scopriamo come nascono i suoni

31 Prerequisiti per la scrittura

32 Vocali e consonanti

62 Silabe

93 Abilità metafonologiche globali

94 Discriminazione di suoni

114 Classificazione

138 Fusione e segmentazione sillabica

165 Abilità metafonologiche analitiche

166 Fusione e segmentazione fonemica

185 Manipolazione

233 Bibliografia

Introduzione

L'approccio operativo presentato in questo volume è il risultato dell'esperienza quindicinale del Centro Amamente e del potenziamento della letto-scrittura con più di 900 bambini, la cui efficacia è supportata dalle evidenze empiriche nei *follow up* e dalle recenti ricerche nell'ambito delle neuroscienze (Lucangeli, 2019) che confermano l'esistenza di un profondo legame tra l'apprendimento, la creatività e le emozioni positive e chiariscono il rapporto esistente tra disturbi di apprendimento (DSA) e risorse positive, tra cui spiccano le abilità creative e l'esistenza di specifiche vie preferenziali nei processi di apprendimento (Antonietti e Cantoia, 2010).

Con questa raccolta di strumenti non si intende offrire un elenco standard di esercizi e schede prestampate, ma un'ampia scelta di proposte tra cui il lettore/operatore potrà spaziare, a seconda delle esigenze e delle caratteristiche dell'allievo/paziente, con l'obiettivo di programmare il percorso più adatto, ideando, all'occorrenza, insieme al bambino o alla bambina delle varianti che meglio possano stimolare la motivazione sulla base degli interessi dei piccoli. In accordo con la Psicologia Positiva, si ritiene che l'apprendimento, mediato dai talenti personali e delle risorse positive, favorisca il benessere e concorra al processo di naturale compensazione e recupero delle difficoltà. La fiducia nel bambino, inteso come soggetto attivo e autore del proprio percorso di apprendimento, nel suo scrigno di risorse e di abilità positive si associa al gioco e alle emozioni positive, come strumenti creativi di «auto-cura», sostenuti da un ambiente favorevole, e costituisce il principio di base dell'intervento.

Giocare per imparare

La creatività, il gioco, la relazione e le emozioni positive sono riconosciuti come potenti mediatori nell'apprendimento, in grado di veicolare la motivazione e rafforzare il ricordo. L'utilizzo di questi elementi, che si tratti di fini didattici o clinici, attiva una moltitudine di risorse e massimizza i risultati, con una ricaduta positiva sugli aspetti psicologici come l'autostima, l'autoefficacia, la motivazione, l'attenzione.

Giocare, si sa, è una cosa seria. Tuttavia, sebbene il legame tra gioco e apprendimento sia stato confermato ed evidenziato da numerose ricerche, spesso il gioco è considerato un semplice momento di svago o addirittura una perdita di tempo. Oggi sappiamo che il gioco è lo strumento che guida i bambini nell'ap-

prendimento, non soltanto perché sostiene la motivazione (De Beni e Moè, 2000) e le emozioni positive, ma anche perché attiva processi specifici come l'abilità nel trovare soluzioni ai problemi, gestire le emozioni, confrontarsi con gli altri e imparare da e con loro. Il gioco permette di affinare le capacità cognitive dei bambini e in generale di sviluppare il pensiero astratto, le abilità di linguaggio e di calcolo (Montessori, 1903).

È un meccanismo di «auto-guarigione» grazie al quale il bambino sceglie di agire, reiterandoli, gli eventi della giornata, i piccoli o grandi turbamenti, facendone esperienza attiva, trovando soluzioni e strategie (Axline, 1950). Ciò avviene grazie ad azioni circolari, fatte di tentativi, fallimenti, riuscite e ulteriori apprendimenti che si stratificano e si consolidano, azione dopo azione, giorno dopo giorno (Piaget, 1955).

Nel gioco non esiste l'errore; esiste il Sé e l'Altro da Sé, l'Io e l'Altro, la scoperta e l'adattamento/affinamento spontaneo degli strumenti attraverso i quali il bambino raggiunge il suo obiettivo (Montessori, 1903).

Il gioco fa crescere e fa bene. Ce lo ricordano i bambini, se si considera quanto spazio mentale, emotivo e fisico essi dedicano al gioco. Quando osserviamo un bambino ci accorgiamo che la quasi totalità del tempo di veglia (e anche di sonno) è dedicato all'apprendimento, all'invenzione e al consolidamento di quanto appreso. I bambini ci insegnano che apprendere giocando è un modo efficace e positivo di fare esperienza, grazie al quale è possibile «prendere le misure» con le proprie abilità, lasciando spazio all'errore come occasione di apprendimento e crescita, base sulla quale poter ricostruire, lasciando da parte «lo sbaglio» e il giudizio negativo che spesso colleghiamo ad esso (Lucangeli, 2019).

Che sia libero o più strutturato, il gioco è espressione precoce e autentica della creatività, dell'invenzione, dell'apprendimento, linguaggio che accomuna le specie viventi più evolute. Possiamo dire che il gioco, inteso come linguaggio creativo d'eccellenza, ha permesso all'essere umano di adattarsi, evolversi e primeggiare tra le altre specie terrestri. Tramite il gioco il bambino esplora il mondo e apprende grazie a esperienze intense, gratificanti e piene di significato emotivo.

Tutti i bambini, infatti, lasciati liberi di esprimersi, dimostrano una naturale propensione al gioco, canale che si conferma, in ultima istanza, lasciapassare per l'esercizio e la crescita di ogni competenza: linguaggio, prerequisiti agli apprendimenti, motricità, affettività e relazioni, attenzione, memoria, creatività e risoluzione dei problemi (Lucangeli, 2019).

Emozioni positive e apprendimento

Il rapporto tra gioco e apprendimento non riguarda esclusivamente il mondo dell'infanzia, ma può essere esteso a tutto l'arco di vita: tutte le volte che giochiamo da soli o in relazione, sperimentiamo emozioni positive (come il divertimento, la sorpresa, la gioia) e siamo per questo più motivati, quindi più disponibili all'apprendimento. Studi nell'ambito della Psicologia Positiva mostrano che le emozioni positive attivano risorse cognitive utili all'apprendimento, come la memoria, l'attenzione, la motivazione, e, non ultima, la creatività (Fredrickson, 1998). Sperimentare emozioni positive in uno o più ambiti della vita favorisce il benessere personale, l'autostima e quindi concorre al raggiungimento della felicità.

Lo studio delle emozioni ha mostrato che esse coinvolgono il sistema limbico e hanno una funzione di allerta per l'organismo, fortemente legata alla sopravvivenza.

È proprio questa attivazione dei centri sottocorticali dell'encefalo che determina la componente fisiologica dell'emozione (ad esempio: sudorazione, tachicardia, tensione muscolare), ma contemporaneamente lo stimolo viene valutato anche dalle cortecce associative che mettono in moto i processi di valutazione cognitiva della situazione emotigena, parti integranti dell'esperienza emotiva.

Se trasportiamo tutto questo a una situazione reale, possiamo capire come, ad esempio, se uno studente apprende sperimentando paura (la paura di sbagliare), il suo sistema di sopravvivenza si attiverà in futuro in modo tale da consentirgli l'evitamento di situazioni analoghe. Questo accade perché emozione e cognizione sono fortemente interconnesse fra loro.

Inoltre l'attivazione emotiva genera memorie più durature. Se una nozione è stata appresa sperimentando paura, ogniqualvolta verrà rievocata si attiverà nuovamente il vissuto emotivo corrispondente; mentre la nozione appresa finirà nella memoria procedurale o semantica, la memoria del sentimento di incapacità e inadeguatezza finirà nella memoria autobiografica, intaccando significativamente l'autostima e l'autoefficacia dell'alunno. Il perpetrarsi di questo meccanismo per numerosi anni scolastici porterà a una stabilizzazione del circuito, che è ciò che in psicologia si chiama fenomeno dell'impotenza appresa (Seligman et al., 1980). Il bambino imparerà che non è capace di eseguire quel dato compito, sentendosi impotente verso l'apprendimento in generale, e l'esperienza reiterata del fallimento gli darà conferma della sua incapacità. Ciò accade perché l'emozione associata a quella funzione specifica si comporta da antagonista dell'apprendimento.

Il ruolo primario del riabilitatore e dell'insegnante nei confronti del bambino con difficoltà di apprendimento è quello di «liberare» la gioia di apprendere e scardinare il circolo vizioso instauratosi a causa di esperienze negative pregresse. Come riuscire in ciò? Con questa raccolta di attività si desidera proporre un possibile percorso da intraprendere per sostenere il potenziale dei bambini nell'apprendimento nei primi cruciali momenti.

Nella visione della Psicologia Positiva il seme è già dentro ognuno di noi e il germoglio aspetta con pazienza che le condizioni siano favorevoli per farsi vedere. Ognuno di noi racchiude qualità, talenti, abilità personali, aspetti che possiamo scoprire subito o nell'arco della vita, ma che si svelano solo con l'aiuto degli adulti significativi, pronti a riconoscere e sostenere le qualità di ciascuno. Ogni individuo sano possiede alla nascita una spinta all'autodeterminazione e alla gioia, che fa di ognuno un individuo resiliente.

Gli adulti sono dei facilitatori di un processo naturale e spontaneo, che a suo tempo si compirà, non solo grazie alle risorse insite nel bambino, ma anche grazie a un ambiente favorevole, fatto di adulti disponibili, attenti, accoglienti.

Il bambino ha già dentro di sé tutte le risorse, tutte le qualità, tutte le risposte perché, come accade al seme, egli stesso, in quanto vivente, ha la spinta autoconservativa, nasce con una naturale attitudine all'autodeterminazione, dotato di abilità di ascolto, un intrinseco entusiasmo per la scoperta, orientato alla ricerca di esperienze positive. Quando questo seme non è visto, ascoltato, accolto, come tutte le volte in cui sottolineiamo una mancanza, evidenziamo un errore, ostacoliamo un impulso all'apprendimento spontaneo, ostacoliamo la sua spinta naturale e blocchiamo la crescita.

In un approccio positivo gli adulti hanno il compito di sostenere il seme e rispondere ai suoi reali bisogni, senza confonderli con i propri. Se l'errore è occasione di crescita, il ruolo dell'adulto, o del compagno, è quello di favorire il processo di auto-correzione, fornendo le condizioni e gli elementi affinché si compia.

Qual è specificamente il ruolo dell'adulto? Sostenere questo processo di apprendimento attraverso il modello positivo, l'esempio e l'imitazione oppure offrendo piccoli input, con un atteggiamento attento ma non invasivo, accogliente, rispettoso della persona e dei suoi tempi. Il bambino può accogliere gli input dell'adulto, ma soltanto se arrivano nel momento giusto, ovvero se sono davvero a sostegno del suo progetto di scoperta.

Ogni bambino è programmato per apprendere attraverso gli stimoli esterni (e interni) e per introiettare tutto ciò che la sua realtà gli offre. Per crescere felice, sarà importante rimandargli un'immagine di sé positiva e competente. Quante volte l'adulto blocca questo flusso, limitando così l'emergere delle abilità e dei talenti personali? È il flusso dell'apprendimento spontaneo: il bambino che riceve sostegno, accettazione, rispetto e nutrimento è sempre motivato, sempre gratificato da ciò che fa, desideroso di conoscere e di dare, di collaborare. «È sorprendente vedere come gli studenti possano perdere una parte della loro paura di sbagliare, profondamente radicata in loro, quando si trovano con un insegnante che non chiede loro di essere nel giusto, ma soltanto di unirsi a lui nella ricerca dell'errore: del suo come del proprio» (Postman, 1963, p. 128). Ciò accade grazie a un ambiente positivo, favorevole, che fornisce occasioni di scoperta, quindi di crescita, ogniqualvolta il bambino lo desidera o ne esprima il bisogno.

Se il gioco è apprendimento, l'errore non esiste: attraverso il gioco il bambino corregge spontaneamente le proprie azioni verso uno scopo. Possiamo dire che nelle primissime fasi l'apprendimento avviene per prove ed errori, quindi non esiste apprendimento senza errori. Non è necessario intervenire e correggere il bambino mentre gioca. Il gioco segue un suo piano preciso, anche se non sempre comprensibile agli occhi degli adulti, e il bambino molto spesso è in grado di aggiustare le sue azioni in funzione di un obiettivo.

Proprio per questo motivo è importante preservare la spontaneità di questa esperienza e la naturale spinta che muove ogni bambino verso la scoperta del mondo senza ostacolarla.

Verso un apprendimento personalizzato

Un'altra prerogativa di questo testo è la personalizzazione degli interventi, grazie ad attività organizzate e suddivise per «canale di apprendimento» preferenziale (scegliendo tra presentazione e rielaborazione degli stimoli in modalità verbale, visiva, cinestesica) e obiettivo di apprendimento su cui agire (nello specifico, le attività-gioco sono state ideate per promuovere un lavoro attivo sulle componenti fonologiche e morfosintattiche del linguaggio).

Per «canale di apprendimento preferenziale» si intende il *canale di accesso sensoriale* preferenziale tramite cui le informazioni — e più in generale tutte le cose e i fatti che accadono intorno a noi — vengono quotidianamente acquisite e interpretate dalla nostra mente che, come una lente di ingrandimento, ne analizza le varie sfumature. Esso si determina proprio a partire dalle prime fasi dello sviluppo, durante le quali si forma quella «traccia» che ci porteremo dietro per sempre e che può manifestarsi in uno stile di apprendimento predominante (modalità preferenziale con cui una persona percepisce, elabora, immagazzina e recupera in memoria le informazioni) (Mariani, 2000).

Per comprendere meglio questo fenomeno ci viene in aiuto la *Programmazione Neuro-Linguistica* che, analizzando i nostri comportamenti sia verbali che non

verbali, ha individuato tre tipologie diverse di persone, a seconda del senso che maggiormente utilizzano per interpretare la realtà: visive, auditive e cinestesiche. Le persone visive utilizzano principalmente la memoria legata alle immagini, le auditive prestano più attenzione ai suoni che ascoltano e le cinestesiche vedono il mondo attraverso il filtro delle loro emozioni e delle sensazioni che in quel momento provano (Dilts, Bandler e Grinder, 1992; Cleveland, 1996).

Nello specifico, le attività sono state sviluppate sulla base del modello VAK (acronimo di visivo, uditivo, cinestesico). Questo modello, sviluppato da studiosi, come Fernald, Keller, Orton, Gillingham, Stillman e Montessori, a partire dal 1920 e successivamente integrato dal Modello VARK (Fleming e Mills, 1992), fa riferimento ai tre principali canali sensoriali di accesso ed elaborazione degli input sopra indicati (visivo, uditivo e cinestesico) e in base ad essi individua i seguenti tre stili di apprendimento.

- *Stile visivo*: chi ricorda meglio ciò che vede. Comprende a sua volta lo stile visivo-linguistico e lo stile visivo-spaziale. Chi preferisce lo stile visivo-linguistico impara attraverso il linguaggio scritto, tramite attività di lettura o scrittura, predilige le annotazioni e la sintesi attraverso elenchi puntati strutturati ad albero. Chi preferisce lo stile visivo-spaziale, invece, impara meglio attraverso disegni, grafici, tabelle e videoproiezioni e sottolinea ed evidenzia i concetti chiave per meglio memorizzare ed elaborare le informazioni.
- *Stile uditivo*: chi predilige questo stile preferisce ascoltare ciò che deve imparare. Legge e ripete ad alta voce mentre studia. Può avere maggiori difficoltà con i compiti scritti mentre preferisce un confronto verbale con i propri insegnanti o compagni.
- *Stile cinestesico*: chi è orientato verso questo stile ha bisogno del contatto diretto con gli oggetti, impara sfruttando la pratica e l'esercizio e necessita più frequentemente di pause. Predilige un apprendimento di tipo esperienziale, come associare i concetti che sta studiando a esperienze reali personali e condurre simulazioni. Impara meglio se partecipa attivamente alle lezioni.

Sebbene per molte persone prevalga uno stile o a volte una combinazione di due di essi, lo stile dominante può variare in determinate situazioni e in base ai compiti (Ugolini, 2007). Per tali ragioni i metodi d'insegnamento più efficaci comportano una combinazione di tutte e tre le componenti sensoriali.

La possibilità di scegliere il canale di apprendimento attraverso cui presentare l'attività, dunque, vuole essere un punto di forza di questo materiale, perché permette non soltanto di assecondare la modalità preferenziale con cui ciascun bambino apprende, facilitando il raggiungimento degli obiettivi didattici-educativi e riducendo fatica e stress, ma anche di potenziare un canale di accesso sensoriale differente con l'obiettivo di arricchire le abilità cognitive e favorire la flessibilità di apprendimento.

Inoltre conoscere lo stile di apprendimento proprio di ciascuno è importante non solo per il discente, ma aiuta anche l'insegnante, il cui stile di apprendimento influenza il proprio modo di insegnare (Ciceri e Cafaro, in Stella e Grandi, 2011).

DSA e canale di apprendimento sensoriale

I soggetti che presentano un disturbo specifico dell'apprendimento (DSA) incontrano maggiori difficoltà nell'impiego del canale di apprendimento visivo-verbale, mentre sono più abili nello sfruttare quelle modalità sensoriali che per-

ATTIVITÀ

LEGENDA DELLE ATTIVITÀ



Attività cinestesiche



Attività visive



Attività uditive



Attività individuale



Attività di gruppo



Operazione creativa



Obiettivi



Materiali



Attività



In concreto






Esempio



Suggerimenti

PIANO DELLE ATTIVITÀ

CINESTESICO 	VISIVO 	UDITIVO 
● La meccanica dei suoni: scopriamo come nascono i suoni (attività introduttiva)		
A) PREREQUISITI PER LA SCRITTURA		
1. VOCALI E CONSONANTI		
<ul style="list-style-type: none"> ● Lo scultore ● Il cappello magico ● Una schiena come lavagna ● A lezione con il prof. Naso 	<ul style="list-style-type: none"> ● Investiga lettere ● Stacca e riattacca ● Paesaggi da completare ● Il mio alfabeto visuo-fonologico ● La girandola delle meraviglie 	<ul style="list-style-type: none"> ● Filastrocche con vocali e consonanti ● Indovina fish vocali ● Riconosci e inventa vocali/consonanti ● Il salvadanaio dei suoni
2. SILLABE		
<i>2.1 Fusione fonemica di sillabe</i>		
<ul style="list-style-type: none"> ● Pallacanestro sillabico ● Le due torri ● Percorso a ostacoli 	<ul style="list-style-type: none"> ● Storie di sillabe 	<ul style="list-style-type: none"> ● A ciascuno il suo ● Suonare le sillabe
<i>2.2 Riconoscimento veloce e discriminazione di sillabe</i>		
<ul style="list-style-type: none"> ● Addestramento sillabico ● Mosaici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cancellature artistiche ● Attacca la storia ● La mia mostra ● La figura misteriosa ● La pesca fortunata 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sillabe nelle fiabe ● Memory ● Canzoni di sillabe
B) ABILITÀ METAFONOLOGICHE GLOBALI		
3. DISCRIMINAZIONE DI SUONI: COPPIE MINIME DI PAROLE E NON-PAROLE		
<ul style="list-style-type: none"> ● Uguale e diverso ● La mossa speciale ● Mima la prima 	<ul style="list-style-type: none"> ● Improvvisazioni musicali ● Scambi minimi ● Memory al minimo ● Parole nascoste 	<ul style="list-style-type: none"> ● Senti le differenze ● Storie e frasi ● Il mondo dei se
4. CLASSIFICAZIONE		
<i>4.1 Riconoscimento di sillabe in parole diverse</i>		
<ul style="list-style-type: none"> ● Il segugio ● Spesa pazza-frettolosa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tombolone delle sillabe ● Composizioni 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accompagnamento musicale

FILASTROCCHHE CON VOCALI E CONSONANTI



Operazione creativa

- **Completamento:** stimolare la produzione di elementi linguistici a partire da materiale parziale o modificandolo



Obiettivi

- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Stimolare la produzione di materiale linguistico
- Arricchire il vocabolario
- Potenziare la memoria
- Stimolare l'attenzione uditiva selettiva



Materiali

- Serie di filastrocche sulle vocali o sulle consonanti
- Alfabeto visuo-fonologico



Attività

Si recita la filastrocca al bambino una prima volta e poi lo si invita a ripeterla insieme, battendo le mani quando sente la vocale/consonante-target che gli sarà stata comunicata prima di iniziare.

Si recita poi solo una parte della filastrocca e si invita il bambino a completarla correttamente, stando sempre attento a battere le mani in presenza della lettera-target. Alla terza volta si recita soltanto una parte della filastrocca e si lascia il bambino libero di inventare la parte mancante. Una volta imparata bene la filastrocca, si invita il bambino a inventarne una nuova, sempre avente come argomento le vocali o le consonanti.



Suggerimenti

L'alfabeto visuo-fonologico può essere un valido aiuto.



In concreto

Esempio di filastrocca delle vocali:

*Sono 5 sorelle,
tutte quante belle.
La A è una **astronave** gialla,
la E un **elefante** che balla,
la I è un **insetto** stretto stretto,
O è l'**occhio** di un folletto,
e infine c'è la U
un **uccellino** con le ali all'insù.*

Esempio di filastrocca delle consonanti (lettera-target: b):

La balena blu

C'era una volta una **balena blu**
 che le gar**b**ava sbirciare all'insù
 e vedere la gente sulle **barche ballare**,
 che **bello**, anche lei lo voleva fare;
 ma non **bastavano** lo sforzo e l'impegno,
 si sentiva rigida come un **bastone** di legno.
 Non era **brava** a muovere il **bacino**,
 aveva **bisogno** di un aiutino.
 Pianse tanto la povera **balena**
 che di **bolle** la superficie del mare era piena.
 Se ne accorse una **bella bambina**
 che decise di aiutare l'aspirante **ballerina**.
 Le disse: «Ti devi **buttare**,
 e il **battito** delle pinne sincronizzare».
«Brava, stai ballando bene»
 le disse la **bimbetta** di Atene.
 La **balena** felice nel **blu** del mare si inabissò
 dicendo **«Bimba** mia, mai ti scorderò».

Esempio di filastrocca delle consonanti (lettera-target: c):

La cicala canterina

Cristina era una **cicala canterina**
 famosa in tutta la **Cina**.
 Qualsiasi **cosa** lei **cantava**
 e **con** la **chitarra** sempre si accompagnava.
 Ma l'invidia a volte si sa
che cattivi scherzi ti fa.
 Un **canarino** geloso
 architettò un piano ingegnoso,
con il quale la **chitarra** riuscì a rubare
 e la **cicala** a zampe vuote lasciare.
 La **creativa cicala** non era tipo **che** si scoraggia
 e decise di **cercare** una soluzione saggia.
 Per meglio pensare incominciò a **canticchiare**
 e subito **capì cosa** doveva fare.
Con il suo **corpo** si poteva accompagnare,
 bastava solo **con cura** le ali sfregare.

MEMORY



Operazione creativa

- **Completamento:** stimolare la produzione di elementi linguistici a partire da materiale parziale o modificandolo



Obiettivi

- Riconoscere velocemente e discriminare le sillabe
- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Arricchire il vocabolario
- Esercitare la memoria



Materiali

- Due mazzi di carte, rappresentanti il primo delle sillabe e il secondo le figure delle parole corrispondenti che iniziano con quelle sillabe
- Carte bianche



Attività

Si tiene in mano il mazzo di carte con le sillabe e si dispongono sul tavolo le carte del mazzo con le immagini, con le figure rivolte verso l'alto. Si pesca una carta dal mazzo delle sillabe e si pronuncia la sillaba ad alta voce senza farla vedere al bambino. Poi la si colloca a faccia in giù sul tavolo e si chiede al bambino di trovare, tra le carte con le figure, quella raffigurante qualcosa il cui nome inizi con lo stesso suono udito e di collocarla accanto alla carta collocata dall'operatore. Si prosegue il gioco finché non vengono abbinate tutte le carte dei due mazzi.

Una volta abbinate tutte le carte, si invita il bambino a girare una a una le carte con le sillabe, leggerle ad alta voce e verificare di volta in volta di aver compiuto il corretto abbinamento; in caso di errore il bambino viene invitato a correggersi.

Infine si propone al bambino di scegliere alcune delle carte con le sillabe e di disegnare sulle carte bianche altre figure da abbinare a quelle sillabe.



In concreto

Nella pagina seguente vengono riportati alcuni esempi di parole utilizzabili per il memory.

Parole bisillabiche piane

LU luna
PE pera
NA nave
VI vino
PA pane
FU fumo
MA mago
SO sole

Parole trisillabiche piane

SA salame
PA patata
BA banana
DI divano
CA carota
MA matita
MO moneta
TA tavolo

**Parole con consonante ponte
(sillabe aperte complesse CCV)**

GRA grano
BRU bruciare
TRA tramonto
PRE presa
PRI primule
PRI primo
PRO profumo
PRU prugna

**Parole con gruppi consonantici complessi
(CCCV)**

STRU strumento
SPRE spremuta
STRE strega
SCRI scigno
SCRI Scritta
SPRU spruzzo
STRU strudel
STRI strisce



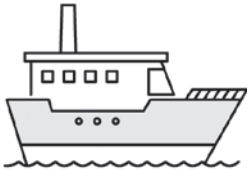


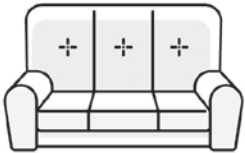

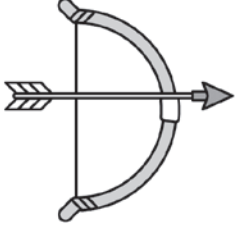


Parole chiuse (VC)

AL alto
IL ilota
OL oltre
AR arco
ER Ercole
AR arpa
IM immagine
IN India
IN Indiano

Parole chiuse (CVC)

FIL filtro
TOR torta
PER persona
PIN pinguino
PAR parco
FER fermata
PAR parmigiano
POR porta
PER perla



LU		PE	
NA		VI	
SA		DI	
TRA		AR	
PIN		BA	

TOMBOLONE DELLE SILLABE



Operazione creativa

- **Collegamento:** trovare connessioni non scontate tra elementi linguistici



Obiettivi

- Imparare la classificazione così da riconoscere sillabe in parole diverse
- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Arricchire il vocabolario
- Stimolare la produzione di materiale linguistico



Materiali

- Schede, simili a quelle della tombola, in cui sono scritte diverse parole, minimo tre per riga (come facilitazione si possono utilizzare schede in cui a fianco alle parole vi è una rappresentazione grafica)
- Cesto in cui sono presenti cartellini con diverse sillabe che possono essere presenti nelle parole delle schede
- Matita e gomma
- Piccoli premi (ad esempio adesivi colorati)



Attività

Si suggerisce a ogni bambino di prendere una delle schede di parole a scelta. Si è predisposto un cesto in cui sono presenti i cartellini con scritte diverse sillabe. Si pesca volta per volta dal cesto una sillaba e la si legge al bambino, che dovrà capire se le parole che ci sono nella sua scheda contengono o no quella sillaba al loro interno. In caso positivo si cerchia nella parola la sillaba-target. Come nella tombola tradizionale, è possibile vincere facendo terna (tre sillabe di seguito), cinquina (cinque sillabe) e tombola (tutte le sillabe della scheda).

In caso di vincita si controlla insieme che le sillabe cerchiare corrispondano a quelle scritte sui cartellini pescati.

Per ottenere il premio si propone al bambino di creare delle frasi con le parole vincenti, possibilmente scrivendo su un foglio le parole utilizzate o le frasi stesse.

PAROLE GENERATRICI



Operazione creativa

- **Completamento:** stimolare la produzione di materiale linguistico a partire da materiale parziale o modificandolo
- **Collegamento:** creare /trovare connessioni non scontate tra elementi linguistici



Obiettivi

- Allenare la segmentazione fonemica
- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Arricchire il vocabolario
- Stimolare la produzione di materiale linguistico
- Esercitare la memoria



Materiali

- Lavagna/foglio e gessetti/pennarelli
- Foglietti su ciascuno dei quali è scritta una parola «generatrice» differente



Attività

A turno ogni giocatore pesca un biglietto, legge mentalmente la parola «generatrice» che su di esso vi è scritta e la segmenta nelle sue lettere costituenti e poi la mette via. Su un nuovo foglio, per ogni lettera che componeva la parola generatrice, deve pensare una nuova parola che inizi con quella lettera e scriverla su un foglio o sulla lavagna (in alternativa, disegnarla in breve tempo), una sotto l'altra, mantenendo l'ordine con cui le lettere erano presenti nella parola generatrice. Le parole create devono essere in qualche modo collegate alla parola dalla quale sono state generate.

L'altro giocatore, dopo aver letto le parole scritte sul foglio/lavagna, pronuncia la parola a partire dalla quale pensa sia stato creato l'elenco di parole. I turni poi si scambiano.

È possibile consegnare a giocatori differenti la stessa parola per confrontare poi i gruppi di parole che a persone differenti ha fatto venire in mente.



In concreto

Esempio:

VASO: **V**ino
Amaranto
Sorseggio
Osteria

ACRONIMI



Operazione creativa

- **Completamento:** stimolare la produzione di elementi linguistici a partire da materiale parziale
- **Collegamento:** creare/trovare connessioni non scontate tra elementi linguistici



Obiettivi

- Stimolare la fluidità lessicale
- Attivare processi fonologici
- Arricchire il vocabolario



Materiali

- Una serie di fogli/cartoncini riportanti ciascuno degli acronimi di cui viene data un'interpretazione



Attività

Si presenta al bambino un cartoncino riportante in alto gli acronimi con una spiegazione e sotto di essi degli spazi vuoti. Il compito è di trovare altre interpretazioni dell'acronimo diverse da quella originaria e scriverle sui puntini.

Si riflette poi sul nuovo significato dell'acronimo.



In concreto

L'attività può essere presentata così:

«L'acronimo è la parola che risulta prendendo l'iniziale di ogni parola che compare in un'espressione. Per esempio, FIAT è l'acronimo di «Fabbrica Italiana Automobili Torino».

Qui di seguito è riportata una serie di acronimi, ciascuno con il suo significato. Prova a trovare significati alternativi per ogni acronimo».

ABS = Antilockbraking system, ma potrebbe anche essere:		
A = Adesso	B = Basta	S = Scherzare
Oppure...		
A = _____	B = _____	S = _____
A = _____	B = _____	S = _____
A = _____	B = _____	S = _____