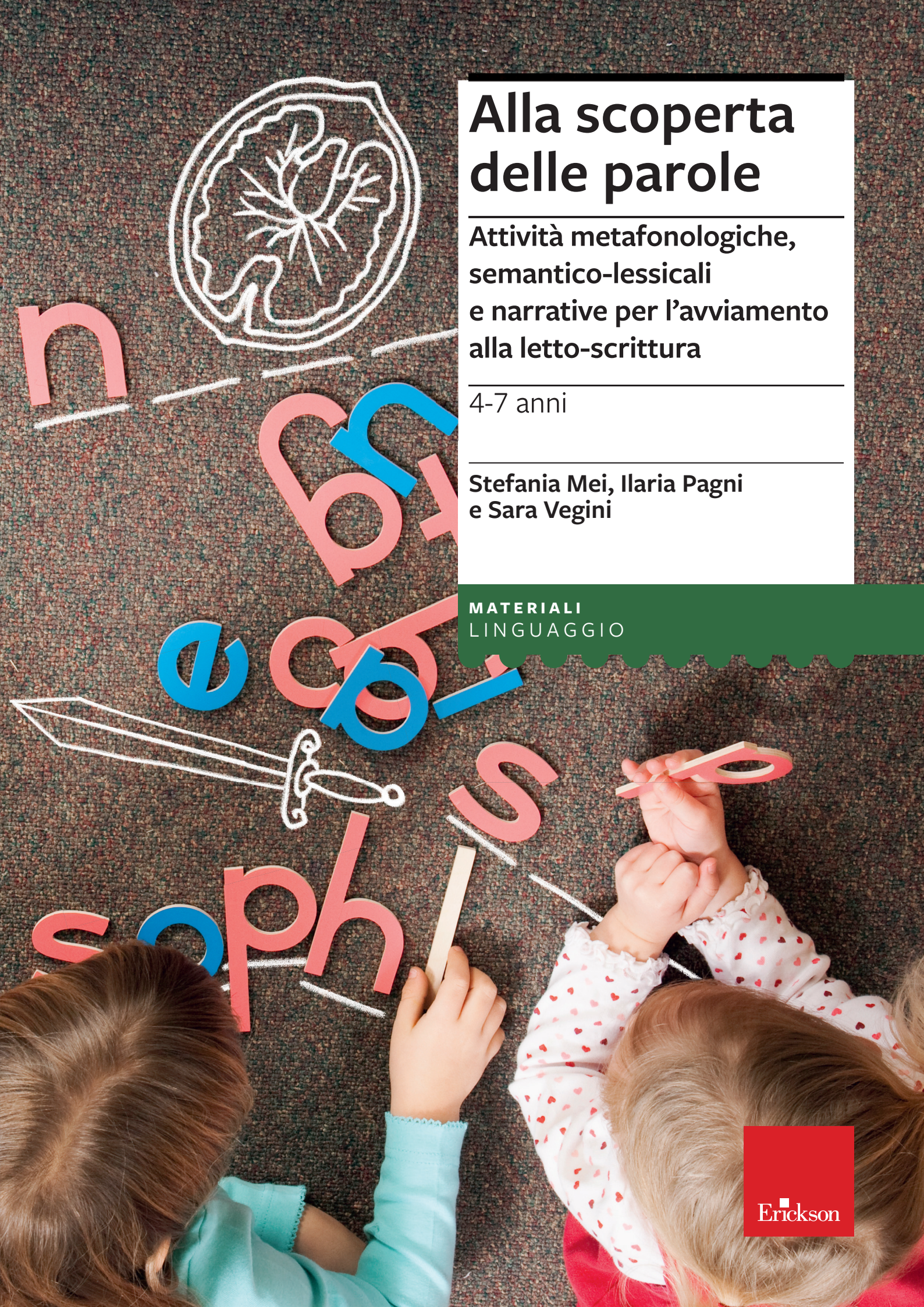


A top-down view of two young children playing on a dark, patterned carpet. They are surrounded by large, colorful letters (red and blue) and white chalk drawings. One child, with brown hair and wearing a light blue shirt, is holding a wooden stick. The other child, with blonde hair and wearing a white shirt with red hearts, is holding a red letter 'o'. The letters 'n', 'b', 'e', 'c', 'b', 's', 'p', 'h' are scattered around. There are also drawings of a leaf, a sword, and a heart.

Alla scoperta delle parole

**Attività metafonologiche,
semantico-lessicali
e narrative per l'avviamento
alla letto-scrittura**

4-7 anni

**Stefania Mei, Ilaria Pagni
e Sara Vegini**

**MATERIALI
LINGUAGGIO**

ALLA SCOPERTA DELLE PAROLE

Un laboratorio linguistico che vede protagonisti i bambini tra i 4 e i 7 anni. Un itinerario rivolto a insegnanti, logopedisti, educatori professionali, terapisti della riabilitazione e che comprende aspetti metafonologici, semantico-lessicali e narrativi, indispensabili come prerequisiti agli apprendimenti curricolari dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e nei primi anni della scuola primaria.

Oltre 150 schede operative ricche di simpatiche illustrazioni, per un percorso che accompagna attraverso nove ambienti conosciuti dal bambino, per consentire un incremento del patrimonio lessicale, garantendo costantemente un approccio motivante e divertente al recupero nella letto-scrittura.

Il libro è suddiviso in due parti: la prima è improntata sul lavoro individuale; la seconda è dedicata ad attività ludiche da svolgere in piccoli gruppi. Entrambe le sezioni presentano attività per il potenziamento delle abilità metafonologiche come esercizi di discriminazione della lunghezza delle parole; identificazione del suono iniziale/finale di parola; riconoscimento di rime. Ma anche attività per il potenziamento delle capacità linguistiche come classificazioni e indovinelli semantici, esercizi di completamento di frasi, comprensione e rielaborazione di racconti e sequenze narrative.

Gli obiettivi raggiungibili attraverso il percorso proposto sono:

- training metafonologico;
- incremento delle competenze semantico-lessicali;
- sviluppo delle abilità narrative;
- sviluppo della comprensione e della produzione di sequenze logico-temporali;
- training attentivo e mnestico uditivo-verbale;
- potenziamento della pragmatica del linguaggio.

LE AUTRICI

STEFANIA MEI

Logopedista dal 1997, ha operato in strutture private nelle province di Milano, Lecco e Monza Brianza. Si occupa di DSA, disturbi del linguaggio e dell'apprendimento.

ILARIA PAGNI

Logopedista dal 1994, opera in strutture private convenzionate con l'ASL, nell'hinterland milanese. La sua attività si concentra sui disturbi del linguaggio, di apprendimento e dello spettro autistico.

SARA VEGINI

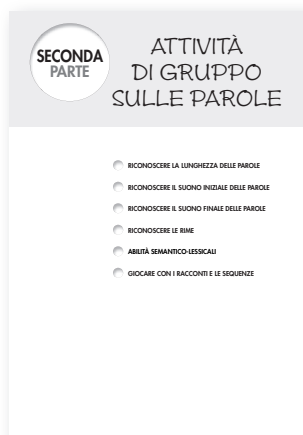
Logopedista dal 2004, ha operato in strutture private e convenzionate con l'ASL nell'hinterland milanese e brianzolo. Lavora con persone con disturbi del linguaggio, dell'apprendimento e con ipoacusia.



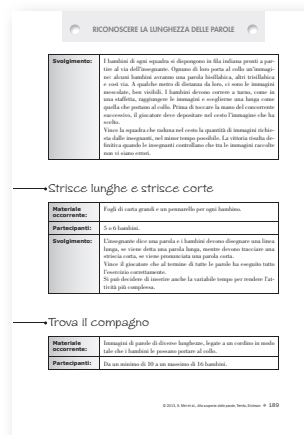
Attività individuali sulle parole.



Scenari costituiti da ambienti conosciuti dal bambino.



Diverse attività di gruppo sulle parole.



Giochi semplici e coinvolgenti per divertirsi con le parole.

€ 19,50



www.ericsson.it

Indice

7 Introduzione

11 Bibliografia

13 PRIMA PARTE – Attività individuali sulle parole

Ambiente 1: Il mare

Ambiente 2: La città

Ambiente 3: La montagna

Ambiente 4: Il cielo

Ambiente 5: Il supermercato

Ambiente 6: Il mondo fantastico

Ambiente 7: La campagna

Ambiente 8: Le feste

Ambiente 9: La casa

185 SECONDA PARTE – Attività di gruppo sulle parole

Riconoscere le lunghezze delle parole

Riconoscere il suono iniziale delle parole

Riconoscere il suono finale delle parole

Riconoscere le rime

Abilità semantico-lessicali

Giocare con i racconti e le sequenze

Introduzione

Alla scoperta delle parole nasce per offrire, agli alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia, la possibilità di sperimentare un laboratorio linguistico che comprenda aspetti metafonologici, semantico-lessicali e narrativi indispensabili come prerequisiti agli apprendimenti curriculari.

«Il bambino apprende la lettura attraverso un processo attivo di manipolazione e trasformazione del proprio linguaggio orale prima di acquisire il codice scritto» (Fabrizi, Sechi e Levi, 1991). Da questo presupposto si evince l'importanza di potenziare il linguaggio in tutte le sue parti, al fine di garantire delle basi adeguate e funzionali allo sviluppo dei processi di letto-scrittura.

Negli ultimi anni è stata riconosciuta come rilevante anche la componente metafonologica e non solo gli aspetti strutturali del linguaggio. Le competenze metafonologiche permettono infatti di discriminare, analizzare e paragonare i suoni che compongono le parole, per facilitarne l'acquisizione della relativa veste grafica.

Durante l'ultimo anno della scuola dell'infanzia, il bambino sviluppa queste competenze (in forma orale) prima a livello sillabico e successivamente a livello fonemico. È auspicabile quindi effettuare un training fonologico che preceda e accompagni le prime fasi dell'alfabetizzazione.

È altresì importante possedere, o eventualmente incrementare, il linguaggio nelle sue componenti morfo-sintattiche, grammaticali, semantico-lessicali e narrative.

Una buona forma linguistica permette di veicolare in modo più efficace i contenuti, assicurando una produzione verbale più fluida e organizzata, base indispensabile per l'apprendimento e le attività di studio.

Abbiamo articolato il volume in due sezioni con una prima parte mirata a un lavoro individuale e una successiva dedicata ad attività da svolgere in piccoli gruppi per esercitare le abilità linguistiche e metafonologiche.

Tale percorso si sviluppa attraverso nove ambienti facilmente esperibili dal bambino, per consentire un incremento del patrimonio lessicale mantenendo un approccio altamente motivante e divertente.

Gli obiettivi perseguibili con tale materiale sono:

- training metafonologico per potenziare i prerequisiti per l'apprendimento della letto-scrittura;
- incremento delle competenze semantico-lessicali;

- sviluppo delle abilità narrative;
- sviluppo della comprensione e della produzione di sequenze logico-temporali;
- training attentivo e mnestico uditivo-verbale;
- potenziamento della pragmatica del linguaggio.

Alla scoperta delle parole si rivolge a tutti i bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia, sia a livello ludico-educativo che riabilitativo, e ai bambini dei primi anni della scuola primaria che faticano ad avviare o acquisire i processi di letto-scrittura.

Può essere dunque utilizzato dagli insegnanti, dai logopedisti, dai terapisti della riabilitazione in ambito psicomotorio e dagli educatori.

Struttura del volume

Il volume è composto da due sezioni in cui Ciuffo, il personaggio guida, accompagna il bambino alla scoperta dei diversi ambienti, ognuno dei quali presenta un'identica struttura.

Esercizi di discriminazione della lunghezza delle parole, riconoscimento del suono iniziale di parola e ricognizione di rime compongono le attività mirate al potenziamento delle abilità di metafonologia, mentre classificazioni e indovinelli semantici, completamento di frasi, comprensione e rielaborazione di racconti e sequenze narrative costituiscono la parte linguistica.

Questa prima parte è indicata soprattutto per un utilizzo individuale e, all'occorrenza, riabilitativo.

La seconda parte raccoglie spunti per attività ludiche con le finalità precedentemente esposte da realizzare però in piccoli gruppi.

Gli ambienti in cui è possibile «viaggiare» sono: mare, città, montagna, cielo, supermercato, mondo fantastico, campagna, feste e casa.

Indicazioni metodologiche

La struttura del volume, organizzata in due sezioni nettamente distinte, è stata pensata per offrire uno strumento duttile e fruibile da più figure professionali.

A nostro parere la prima parte è più indicata per un utilizzo individuale, sia all'interno del gruppo classe che del setting riabilitativo. Al fine di generalizzare le competenze metafonologiche e linguistiche acquisite con le prime attività, sarebbe auspicabile che il bambino le potesse integrare anche con i giochi di gruppo proposti nella seconda parte del volume.

Proprio per la flessibilità che vogliamo garantire a questo percorso, la successione degli ambienti può essere personalizzata in base alle necessità o alle conoscenze del bambino.

Pensando ai professionisti che accederanno a questo materiale, abbiamo elaborato tre iter differenti.

Percorso 1 (consigliato per un laboratorio linguistico all'interno della scuola dell'infanzia, tra i 4 e i 5 anni)

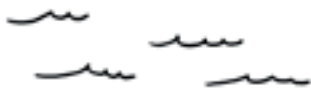
- Con la somministrazione individuale dei primi esercizi metafonologici e linguistici l'insegnante si accerta che vi siano i prerequisiti all'accesso alla seconda parte del volume che prevede attività in piccolo gruppo.
- Qualora dovesse sorgere la necessità di potenziare alcune carenze, l'insegnante può continuare a proporre ulteriori esercizi presenti negli altri ambienti del volume.
- Le immagini contenute nelle schede possono servire per creare ulteriori attività mantenendo le modalità operative precedentemente suggerite.

Percorso 2 (consigliato per insegnanti di sostegno/educatori per il recupero dei prerequisiti all'interno della scuola primaria in bambini con deficit cognitivo e/o linguistico)

- Training individuale delle abilità metafonologiche e linguistiche mediante le schede contenute nella prima parte.
- In caso di grave ritardo nell'avvio dei processi di letto-scrittura, è consigliabile integrare gli esercizi sopra descritti con la decodifica delle sillabe e delle parole corrispondenti alle immagini.
- Per generalizzare e automatizzare le nuove acquisizioni del bambino, l'insegnante può proporre alcuni giochi in piccolo gruppo presenti nella seconda parte.
- Le immagini contenute nel volume possono servire per creare ulteriori attività mantenendo le modalità operative precedentemente suggerite, con particolare attenzione all'arricchimento del patrimonio lessicale.
- L'insegnante può successivamente richiedere al bambino la forma scritta dell'esercizio effettuato.

Percorso 3 (consigliato per l'intervento riabilitativo)

- Training individuale delle abilità metafonologiche e linguistiche mediante le schede contenute nella prima parte.
- Rinforzo delle competenze semantiche e lessicali tramite l'utilizzo delle immagini contenute nel volume.
- Rinforzo della comprensione verbale, della sequenzialità logico-temporale e delle abilità narrative mediante l'ascolto dei racconti presenti nel volume.
- Qualora vi fosse la possibilità di creare dei piccoli gruppi, si rimanda alla consultazione delle attività ludiche presenti nella seconda parte.

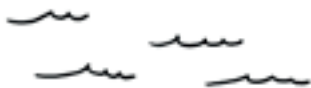


→ Metafonologia

→ Lunghezza della parola

Collega alla cabina piccola le parole corte e a quella grande le parole lunghe.





Sul vascello

→ Metafonologia

→ Lunghezza della parola

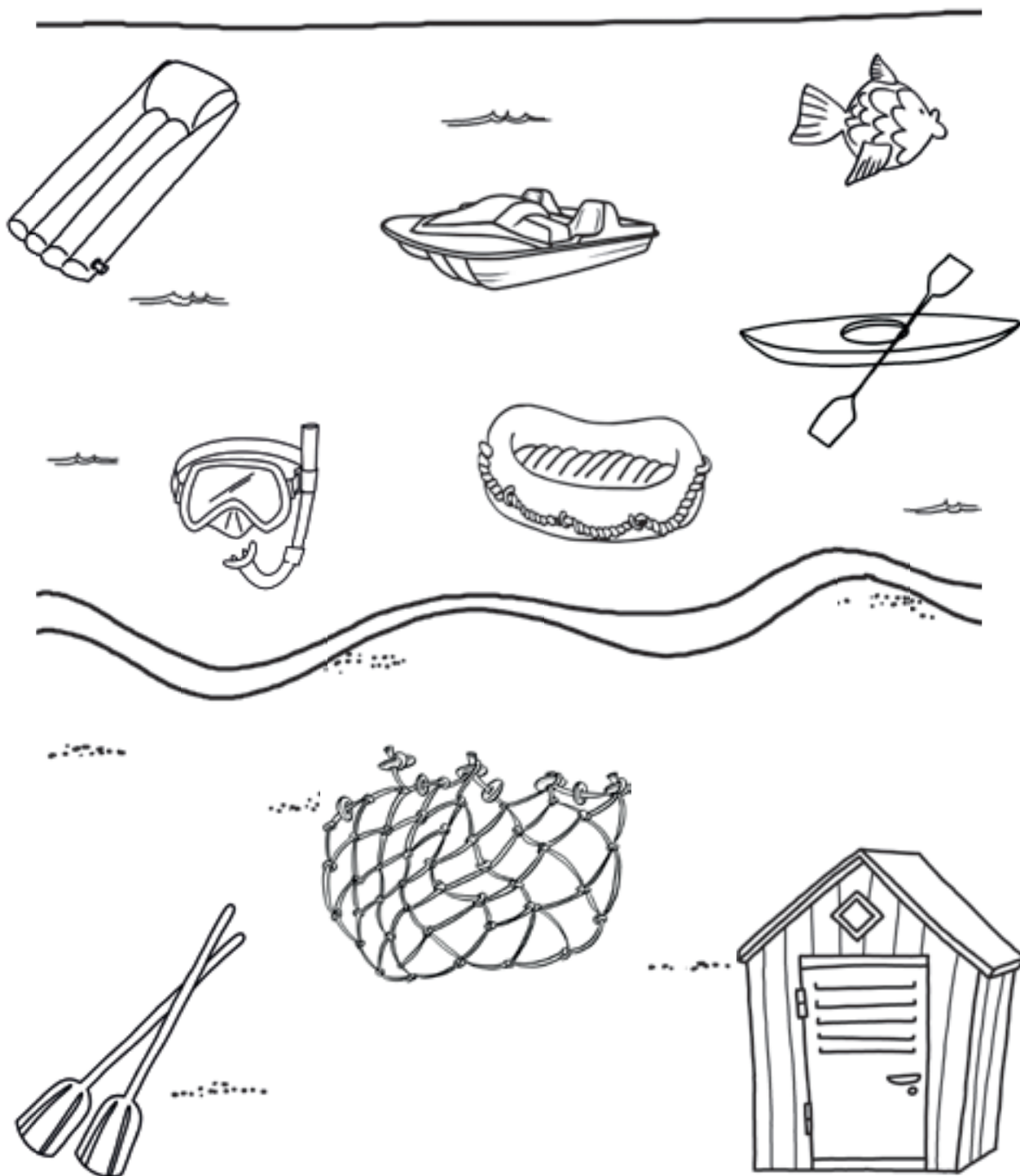
Aiuta i marinai a caricare il vascello. Attento però: al primo piano devi collegare le parole corte, al secondo quelle mezzane e all'ultimo quelle lunghe.

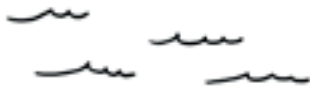


→ Metafonologia

→ Suono iniziale di parola

Colora in modo uguale le immagini che iniziano con lo stesso suono (ad esempio casa/cane).





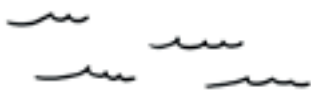
A caccia di conchiglie

→ Metafonologia

→ Suono iniziale di parola

Cerchia per ogni serie di conchiglie l'intruso, ovvero la parola che inizia in modo diverso rispetto a quella contenuta nel secchiello.



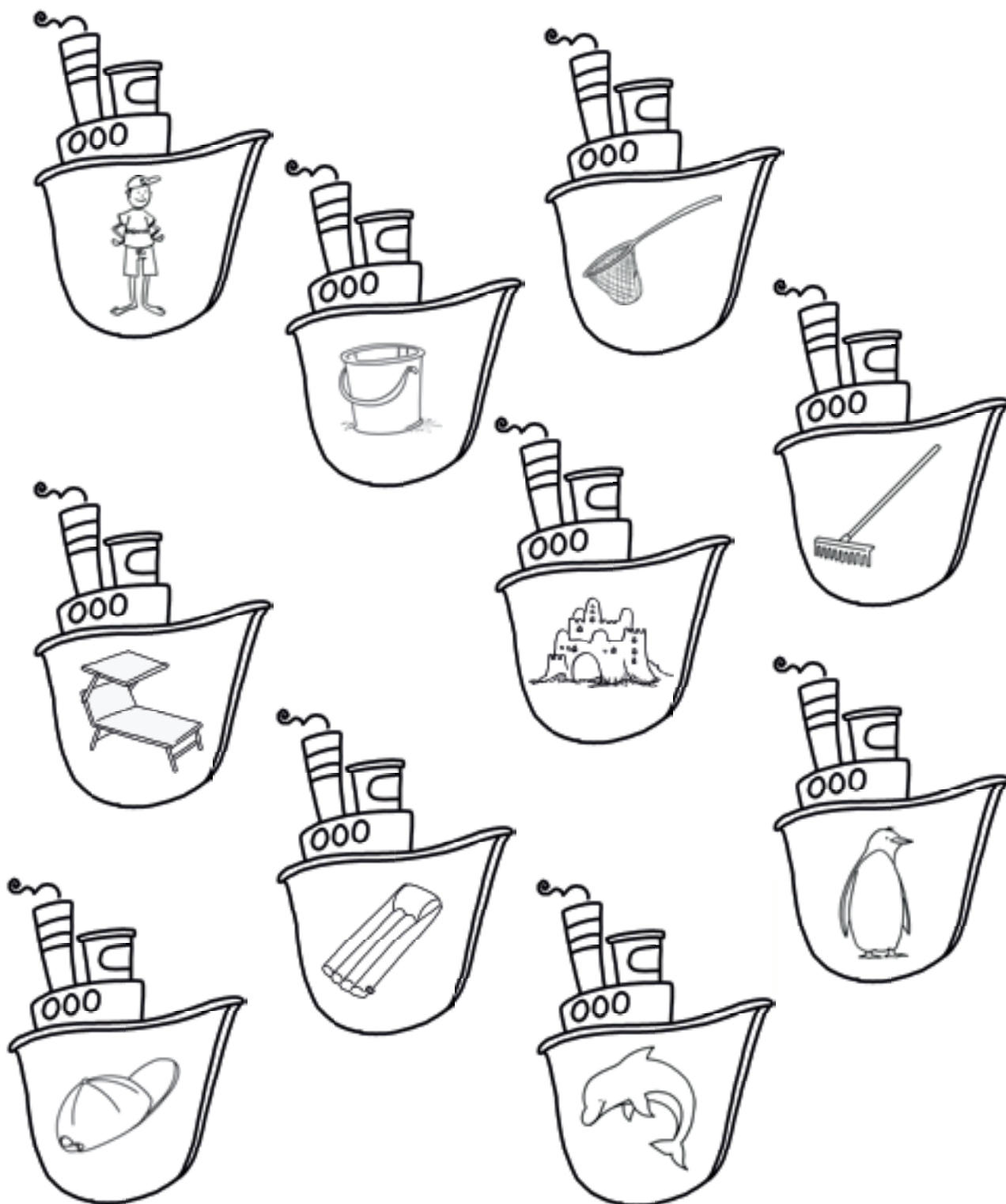


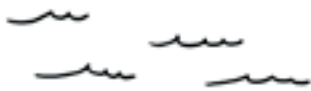
Le barchette colorate

→ Metafonologia

→ Rime

Colora di rosso le barchette che contengono le parole che fanno rima con «palloncino» e di giallo quelle con le parole che fanno rima con «ombrello».





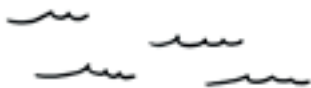
Le formine

Metafonologia

Rime

Aiutami ad abbinare le formine ai secchielli corretti. Le parole devono fare rima tra loro!



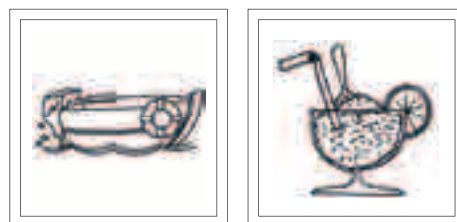
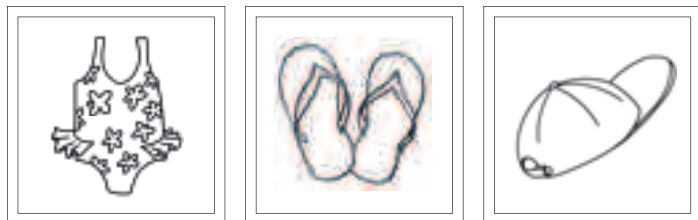
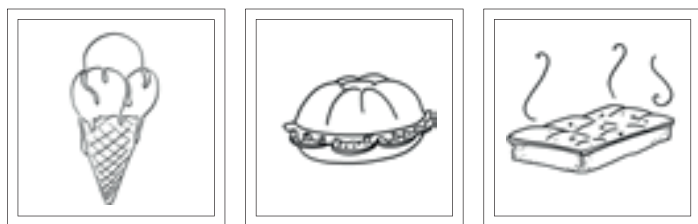


Completa la
sequenza

→ Linguaggio

→ Classificazione semantica

Colora in modo uguale le cornici delle immagini che appartengono alla stessa serie.



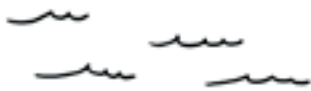
Linguaggio

Classificazione semantica

Attento: in ogni serie di immagini c'è un intruso. Trovalo!



IL MARE



Indovina cosa
manca!

Linguaggio

Completamento di frasi

Prima ascolta tutta la frase che viene letta. Poi, quando verrà riletta, alla pausa cerca l'immagine corretta. Fai molta attenzione!

Il    si tuffa in mare per salvare una ragazza.

Vicino agli scogli nuotano tantissimi    colorati.

Emma mette i    prima di fare il bagno con il papà.

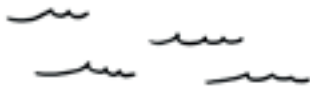
I pescatori hanno pescato numerosi pesci con la loro   .

Quando sono al mare mi piace giocare con   ,



Sotto l'    mi gusto un   .

mentre la mamma è seduta sulla   .



Ascolta l'indizio
e... indovina!

→ Linguaggio

→ Indovinelli semantici

Indovina l'oggetto misterioso e, se vuoi, disegnano nel riquadro a fianco.

- Sono alto e a strisce bianche e rosse. Di notte il mio occhio luminoso guida le navi fino al porto. Sono il...
- Sono grande e colorato. Quando sono più piccolo riparo dalla pioggia, mentre in spiaggia proteggero dal sole. Sono l'...
- Possiamo essere gonfiati e stiamo sulle braccia dei bambini che ancora non sanno nuotare... Cosa siamo?
- Sono di colore rosso-arancione e vivo sul fondo del mare. La mia forma ricorda quella degli astri luminosi che brillano nel cielo di notte. Sono la...
- Siamo in due e aiutiamo il subacqueo a nuotare veloce quando ci indossa. Cosa siamo?
- Sono sempre in spiaggia e sembro una cassetta. Di giorno ospito le persone che devono cambiarsi il costume, mentre di notte rimango chiusa. Sono la...

• Tombola

Materiale occorrente:	Una scheda da completare per ogni partecipante; immagini (parole) di diverse lunghezze che serviranno per completare le schede.
Partecipanti:	Gioco da svolgere con un numero massimo di 7-8 bambini.
Svolgimento:	Ogni bambino ha una scheda da completare. La scheda contiene fino a 5 spazi che definiscono la lunghezza della parola da inserirvi (corta, mezzana, lunga, extra-lunga). In mezzo al tavolo sono disposte in modo sparso le immagini (coperte) corrispondenti al numero totale degli spazi. I bambini a turno pescano una carta e, se la lunghezza della parola rappresentata corrisponde a uno degli spazi che hanno sulla scheda, la carta diventa loro. Qualora la carta non dovesse corrispondere a nessuno degli spazi che vi sono sulla cartelletta, viene riposizionata tra le carte da pescare, nella medesima posizione che occupava, in modo tale che gli altri bambini possano ricordare dove si trova la parola della lunghezza che occorre loro. Vince il giocatore che riesce a completare per primo la scheda.

• Una strada di cubetti

Materiale occorrente:	Alcuni cubetti (ad esempio quelli delle costruzioni); una sequenza di 5 immagini che rappresentano parole di diverse lunghezze. Ogni coppia di giocatori avrà una sequenza di immagini differente.
Partecipanti:	3 o 4 coppie di bambini.
Svolgimento:	A ogni coppia viene dato un certo numero di cubetti e una sequenza di immagini. Le squadre devono costruire con i cubetti una strada la cui lunghezza totale deve corrispondere al numero di sillabe delle parole rappresentate nella sequenza di immagini (ad esempio: tavolo/luna/arcobaleno/paletta/pane = 15 sillabe = 15 cubetti). Vince la squadra che riesce a eseguire la sequenza corretta nel minor tempo.



• Percorso senza dado

Materiale occorrente:	Un percorso (tipo gioco dell'oca); un mazzo di immagini che rappresentano parole di diversa lunghezza.
Partecipanti:	Un gruppo di 5 o 6 bambini.
Svolgimento:	Il gioco si svolge come il classico giro dell'oca solo che per avanzare i giocatori non usano il dado; pescano invece un'immagine dal mazzo e avanzano di tante caselle quante sono le sillabe che compongono la parola pescata.

• 1-2-3 stella!

Materiale occorrente:	Mattoncini o cerchi per segnare il percorso.
Partecipanti:	5 o 6 bambini.
Svolgimento:	L'insegnante si pone davanti, ma a distanza, dal gruppo di bambini. L'adulto denomina una parola e i bambini devono fare un passo per ciascuna sillaba contenuta nella parola pronunciata, in direzione dell'insegnante. Affinché la lunghezza del passo sia uguale per tutti i bambini, è consigliabile disporre sul pavimento dei «mattoncini» che segnino la lunghezza del percorso da compiere. Il bambino che sbaglia deve tornare alla partenza. Vince chi raggiunge per primo l'insegnante.

• Staffetta con indizio

Materiale occorrente:	Una raccolta di immagini di parole di diverse lunghezze (bisillabiche, trisillabiche, quadrisillabiche, plurisillabiche). Alcune di queste saranno attaccate a un cordino in modo tale che possano essere messe al collo dei bambini. Un cesto/scatola per ogni squadra.
Partecipanti:	2 o 3 squadre di 4 bambini ciascuna.

Svolgimento:	I bambini di ogni squadra si dispongono in fila indiana pronti a partire al via dell'insegnante. Ognuno di loro porta al collo un'immagine: alcuni bambini avranno una parola bisillabica, altri trisillabica e così via. A qualche metro di distanza da loro, ci sono le immagini mescolate, ben visibili. I bambini devono correre a turno, come in una staffetta, raggiungere le immagini e sceglierne una lunga come quella che portano al collo. Prima di toccare la mano del concorrente successivo, il giocatore deve depositare nel cesto l'immagine che ha scelto. Vince la squadra che raduna nel cesto la quantità di immagini richiesta dalle insegnanti, nel minor tempo possibile. La vittoria risulta definitiva quando le insegnanti controllano che tra le immagini raccolte non vi siano errori.
---------------------	--

• Strisce lunghe e strisce corte

Materiale occorrente:	Fogli di carta grandi e un pennarello per ogni bambino.
Partecipanti:	5 o 6 bambini.
Svolgimento:	L'insegnante dice una parola e i bambini devono disegnare una linea lunga, se viene detta una parola lunga, mentre devono tracciare una striscia corta, se viene pronunciata una parola corta. Vince il giocatore che al termine di tutte le parole ha eseguito tutto l'esercizio correttamente. Si può decidere di inserire anche la variabile tempo per rendere l'attività più complessa.

• Trova il compagno

Materiale occorrente:	Immagini di parole di diverse lunghezze, legate a un cordino in modo tale che i bambini le possano portare al collo.
Partecipanti:	Da un minimo di 10 a un massimo di 16 bambini.

Svolgimento:	I bambini si dispongono in fila uno di fianco all'altro. Tengono gli occhi chiusi. L'insegnante, dopo essersi procurata coppie di parole della stessa lunghezza, mette al collo di ognuno un'immagine, sistemandola al contrario (in modo che il bambino per vederla la debba girare). Al via, i bambini aprono gli occhi, guardano l'immagine che hanno al collo e si muovono per trovare, tra gli altri compagni, quello che abbia una parola della loro stessa lunghezza, facendo coppia. Il gioco può essere svolto anche a tempo: con un timer l'insegnante stabilisce il tempo entro cui i bambini devono formare le coppie. <i>Variante:</i> l'insegnante può decidere di utilizzare un numero dispari di immagini lunghe e corte (ad esempio, se i bambini sono 10, 7 parole lunghe e 3 corte). In questo modo, due bambini non troveranno il compagno e rimarranno spaiati.
---------------------	---

Bandiera

Materiale occorrente:	Coppie uguali di immagini (di parole) di diversa lunghezza.
Partecipanti:	2 squadre con un numero massimo di 5-6 bambini ciascuna.
Svolgimento:	I bambini si dividono in due schieramenti posti uno di fronte all'altro. A ogni bambino di una squadra viene consegnata l'immagine di una parola, precedentemente selezionata dall'insegnante, che consegnerà le stesse immagini anche ai componenti dell'altra squadra. L'insegnante, con una bandiera in mano, si posiziona al centro dei due schieramenti e «chiama» le parole senza denominarle, ma dicendo il numero delle sillabe che le compongono (ad esempio: «Una parola lunga due/tre/quattro sillabe»). I bambini che posseggono l'immagine della parola corretta corrono vicino all'insegnante e cercano di conquistare la bandiera per primi, oppure cercano di raggiungere l'avversario prima che ritorni al proprio posto, come nel classico gioco della bandiera.