

A group of young children in a classroom. Several girls are wearing colorful paper crowns made of various colored paper leaves. In the foreground, a boy with brown hair is sitting and reading a blue book. The background is slightly blurred, showing other children and a dark wall. There are white chalk-like drawings of a star and a spiral on the image.

Laboratorio metafonologia

Giochi e attività per
l'avviamento alla letto-scrittura

Angela Silvestri

MATERIALI
LINGUAGGIO

Erickson

IL LIBRO

LABORATORIO METAFONOLOGIA

Segmentazione delle parole, riconoscimento delle sillabe iniziali, discriminazione di suoni simili, associazione di parole e di rime. Sono alcuni degli ingredienti di questo completo *Laboratorio di metafonologia*, proposto per la scuola dell'infanzia e nato dalla necessità di avvicinare tutti i bambini in maniera adeguata alla lettura e alla scrittura e di cogliere e recuperare precocemente eventuali difficoltà.

Uno strumento prezioso per l'avvio alla letto-scrittura dei bambini di 4-6 anni. Un personaggio guida, l'Orsetto pasticcione, guida i bambini alla scoperta di suoni e parole. Indovinelli, giochi, memory rendono appassionante e giocosa ogni attività.

Il viaggio nelle parole è stato studiato come un percorso in 9 tappe, che corrispondono a 9 fasi di lavoro:

- segmentazione di parola;
- parole lunghe e parole corte;
- riconoscimento di sillaba iniziale;
- associazione di parole che iniziano con la stessa sillaba;
- discriminazione di suoni simili;
- riconoscimento di sillaba finale;
- associazione di rime;
- denominazione veloce di figure;
- riconoscimento globale di parola.

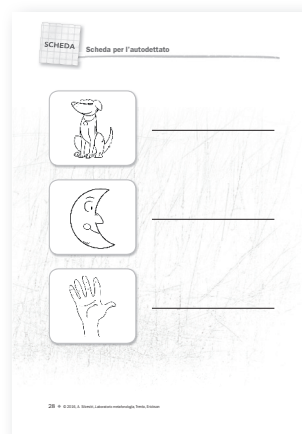
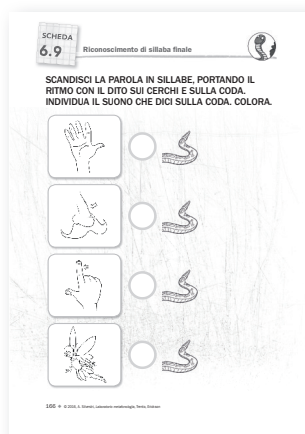
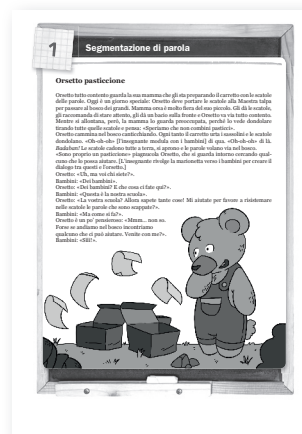
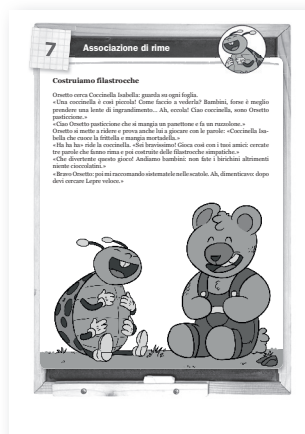
Motivazione e partecipazione attiva vengono stimolate e mantenute attraverso la narrazione, strumento che fa da filo conduttore all'intero percorso, oltre ad attività motorie e di manipolazione, e ai tanti giochi divertenti da fare con le 250 carte a colori allegiate al volume.

Completano l'opera alcune griglie per l'osservazione della scrittura spontanea e per la rilevazione delle abilità fonologiche.

L'AUTRICE

ANGELA SILVESTRI

Logopedista, laurea in Lettere, insegnante e coordinatrice di scuola dell'infanzia. Esperta di DSA e componente del GLI per l'inclusività dei BES. Si occupa del trattamento didattico dei prerequisiti della letto-scrittura, con uno sguardo specifico al mondo della riabilitazione.



Il personaggio guida Orsetto accompagna i bambini attraverso storie ed esercizi.

Strumenti per le valutazioni dell'insegnante: griglie e schede per l'autodettato.


€ 23,00

libro + allegati indivisibili



www.ericsson.it

Indice

- 7 Introduzione
- 33  1 Segmentazione di parola
- 45  2 Parole lunghe e parole corte
- 67  3 Riconoscimento di sillaba iniziale
- 89  4 Associazione di parole che iniziano con la stessa sillaba
- 125  5 Discriminazione di suoni simili
- 157  6 Riconoscimento di sillaba finale
- 179  7 Associazione di rime
- 201  8 Denominazione veloce di figure
- 207  9 Riconoscimento globale di parola

- accoppiamento di parole con sillabe uguali;
- riconoscimento di sillaba finale;
- riconoscimento e accoppiamento di rime;
- discriminazione di coppie minime (*palla/balla*).

La fonologia analitica si occupa invece di:

- spelling;
- delezione consonantica e sillabica («Dimmi *coro* senza *c*, *carota* senza *ta*»);
- spoonerismo (invertendo le lettere iniziali di *duna/lente* si ottengono altre due parole di senso compiuto: *luna/dente*);
- riconoscimento e produzione di rime;
- accesso lessicale con facilitazione fonemica («Dimmi tutte le parole che conosci che iniziano con *p*»).

La struttura dell'opera

Il percorso proposto in questo volume prevede un personaggio guida, Orsetto pasticciatore, che interagisce con i bambini e li guida alla scoperta dei suoni delle parole. Per rendere gli alunni più partecipi, si possono costruire la marionetta dell'orsetto e le sagome degli altri animali. Per l'orsetto si riporta la sagoma (fornita a p. 26) su un rettangolo di pannolenci, messo a doppio, di colore marrone, si ritaglia e si cuce, lasciando aperta la parte inferiore per introdurre la mano e animare la marionetta. Per gli occhi si ritagliano due ovali di pannolenci bianco e due di pannolenci nero per la pupilla, per il naso un triangolo rosa e degli ovali rosa per l'interno delle zampe e delle orecchie. Si incolla il tutto con colla a caldo. Per gli animali del bosco, si ritagliano le immagini fornite in allegato e le si fissa con la colla a caldo su una stecca di legno come quella dei gelati.

Nella tabella 1 sono sintetizzati i materiali necessari allo svolgimento delle varie attività.

TABELLA 1
Materiali necessari

Cerchi
Scatole da scarpe
Tempere di colore blu, rosso, marrone, verde, giallo
Pennelli
Pennarelli, matite e altri materiali per colorare
Cartoncini bristol 70 x 50 bianchi e colorati
Fogli A3 e A4
Disegni di foglie
Carta da sottoparati
Pannolenci marrone, bianco, nero, rosa
Stecche di gelato
Colla a caldo
Velcro
Nastro adesivo
Gesso da pavimento bianco o anche colorato

Il percorso è diviso in fasi, ognuna delle quali prevede l'acquisizione di un'abilità metafonologica, che viene introdotta da un dialogo tra l'orsetto e un animale del bosco.

Le attività vanno svolte secondo la successione data, sia per ogni sezione sia all'interno delle sezioni, perché rispondenti a una crescente difficoltà. È più corretto presentare prima la segmentazione di parola e poi l'identificazione dei singoli suoni all'interno di essa, perché la prima è propedeutica alla seconda. All'interno di ogni attività, inoltre, vengono presentate prima parole bisillabe, poi trisillabe e infine quadrisillabe.

Per la discriminazione di suoni diversi vengono proposti prima i suoni con numerosi tratti distintivi (ad esempio *p/f*, *l/g*); le consonanti che si distinguono solo per la sonorizzazione (*p/b*, *t/d*, *k/g*, *l/r*, *f/v*) vengono introdotte dopo che i bambini hanno acquisito la capacità di associare suoni uguali in parole diverse. Particolare attenzione va posta alla presenza di difficoltà nella distinzione di suoni simili, perché è una delle componenti maggiormente deficitarie nei bambini con difficoltà di apprendimento.

L'insegnante può drammatizzare l'introduzione ai giochi utilizzando le immagini dei vari personaggi (in allegato) e facendo quindi eseguire a Orsetto una prova dell'attività come esempio.

È importante presentare le varie fasi leggendo il brano della storia a tutta la sezione e preparando insieme i materiali per le attività descritte di seguito, da svolgere prima con l'intera sezione e poi — dove sono previste — con gruppi più piccoli, come specificato di volta in volta.

Svolte queste attività e i giochi descritti più avanti (paragrafo «Gli allegati»), e dunque quando i bambini hanno compreso il meccanismo del compito, si introducono le schede, sulle quali lavoreranno da soli. Il lavoro autonomo permetterà di verificare il livello di apprendimento raggiunto.

1. Segmentazione di parola: saltiamo come grilli

Animale protagonista: Grillo salterino
Materiali occorrenti: cerchi

Con questa attività si introducono i salti nei cerchi per segmentare le parole in sillabe; l'esercizio può essere ripetuto con il battito delle mani o di un tamburo.

Con tutta la sezione. L'insegnante mette due cerchi a terra, per parole bisillabe, e salta con Orsetto pasticciando per dare un esempio di segmentazione sillabica. Poi invita i bambini a saltare e scandire le parole bisillabe da lei suggerite. Continua poi con tre cerchi per le parole trisillabe e quattro per le quadrisillabe.

Fa riflettere i bambini sul fatto che le parole possono essere divise in piccoli pezzi.

2. Parole lunghe e parole corte: giochiamo a campana con Riccio palla

Animale protagonista: Riccio palla
Materiali occorrenti: cartoncini colorati, carta da sottoparati, forbici, pennarelli, gesso, carte allegare (serie verde)

Con tutta la sezione. Per questa attività l'insegnante prepara preliminarmente:

- dei cartoncini colorati sui quali disegna con i pennarelli varie orme;
- un foglio di carta da sottoparati su cui disegna file di cinque quadrati.

Insieme ai bambini ritaglia le orme. I bambini scandendo la parola in sillabe mettono un'orma in ogni quadrato e si contano le orme per ogni parola.

Con piccoli gruppi (12 bambini). Si introduce il gioco della campana per avere la percezione visiva della diversa lunghezza delle parole. L'insegnante con il gesso traccia a terra cinque file di cinque quadrati. Consegna al primo bambino una carta (della serie con cornice verde allegata) e lo invita a saltare nella prima fila di quadrati, scandendo la parola in sillabe, e a mettere la carta nel quadrato dove arriva. Si va avanti così per tutte e cinque le file. Infine l'insegnante invita il gruppo a osservare le file e a discutere sulla diversa lunghezza delle parole: qual è la più lunga e quale la più corta, quanti quadrati per ogni parola.

3. Riconoscimento di sillaba iniziale: un salto di rana sulla foglia

Animale protagonista: Rana ballerina

Materiali occorrenti: cartoncino bianco, tempera verde, nastro adesivo

Con tutta la sezione. Per questa attività l'insegnante prepara preliminarmente una grande foglia di cartoncino bianco. La colora insieme ai bambini con e la tempera verde. Una volta realizzata la foglia, la mette a terra e la fissa con del nastro adesivo per evitare che scivoli. A turno i bambini, saltando, individueranno prima la sillaba iniziale del proprio nome e poi quella delle parole suggerite dall'insegnante, parole che saranno composte da sillabe semplici; si evitano perciò parole con suoni complessi come *scoiattolo* o *stanza*.

4. Parole che iniziano con la stessa sillaba: le scatole delle parole

Animale protagonista: Gufo professore

Materiali occorrenti: scatole da scarpe, pittura rossa e blu, pennelli, velcro, carte allegata (serie verde)

Con tutta la sezione. L'insegnante prende due scatole di scarpe, pitture rossa e blu e pennelli. Dice ai bambini che insieme prepareranno le scatole dove conservare le parole.

Con piccoli gruppi (12 bambini). Dipinte le scatole una di rosso e una di blu, l'insegnante sceglie due gruppi di figure con sillaba iniziale diversa (della serie con cornice verde allegata), supponiamo *pa* e *te*. Si raccomanda di iniziare con gruppi di sillabe che hanno sia consonante che vocale diverse, come ad esempio *mo/ta*, *fa/li*, ecc., passando in un secondo momento a quelle con la stessa vocale — ad esempio *ma/fa* — e solo alla fine ai suoni simili *la/ra*, *po/bo*, ecc. L'insegnante attacca con il velcro su una scatola una figura che inizia con la prima sillaba — ad esempio l'immagine della palla — e sull'altra una figura che inizia con la seconda sillaba — ad esempio l'immagine della tenda. Distribuisce quindi le altre carte ai bambini, che a turno decidono qual è la scatola della loro immagine e la mettono al suo interno.



Saltiamo come grilli

Orsetto cammina nel bosco alla ricerca di qualcuno che lo aiuti a rimettere le parole nelle scatole. Mentre fischietta — fiiu fiiu fiiu [l'insegnante modula con i bambini] — vede Grillo salterino, che subito si avvicina a lui.

«Ciao grillo» dice Orsetto. «Ciao» risponde affannato il grillo. E continua: «Mi manda la Maestra talpa. Ha detto che per rimettere le parole nelle scatole devi farti aiutare dagli animalletti che incontrerai e giocare con i tuoi amici bambini».

«Bellissimo» dice Orsetto contento; poi un po' meravigliato chiede: «Ma la Maestra talpa come fa a sapere che ho combinato un pasticcio!?».

«Come fa!?» risponde il grillo. «Ha visto volare tutte le parole per il bosco!»

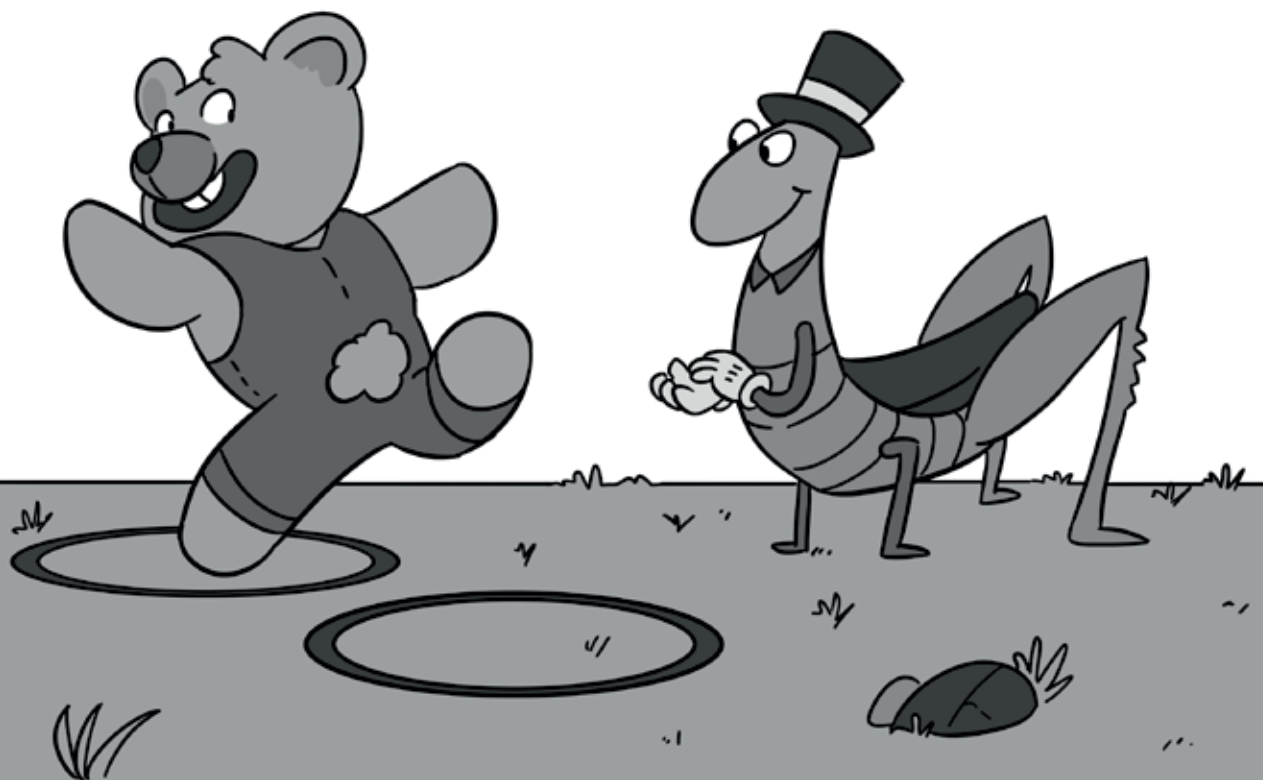
Orsetto diventa un po' rosso e balbetta: «Eh insomma, sai... i sassi...».

«Non ti preoccupare: cominciamo subito. La prima cosa da fare è saltare nei cerchi e dire le parole saltando. Ad esempio salta nei cerchi e di' pa-ta-ta.»

Orsetto salta e ripete pa-ta-ta.

«Bravissimo. Hai sentito? Le parole sono fatte di piccoli pezzetti, sai puoi farlo anche battendo le mani o un tamburo. Quando hai finito devi andare a cercare Riccio palla che ti dirà come dividere le parole nelle scatole. Ciao!»

Orsetto è contento perché c'è qualcuno che lo aiuta e soprattutto perché può giocare insieme ai bambini.



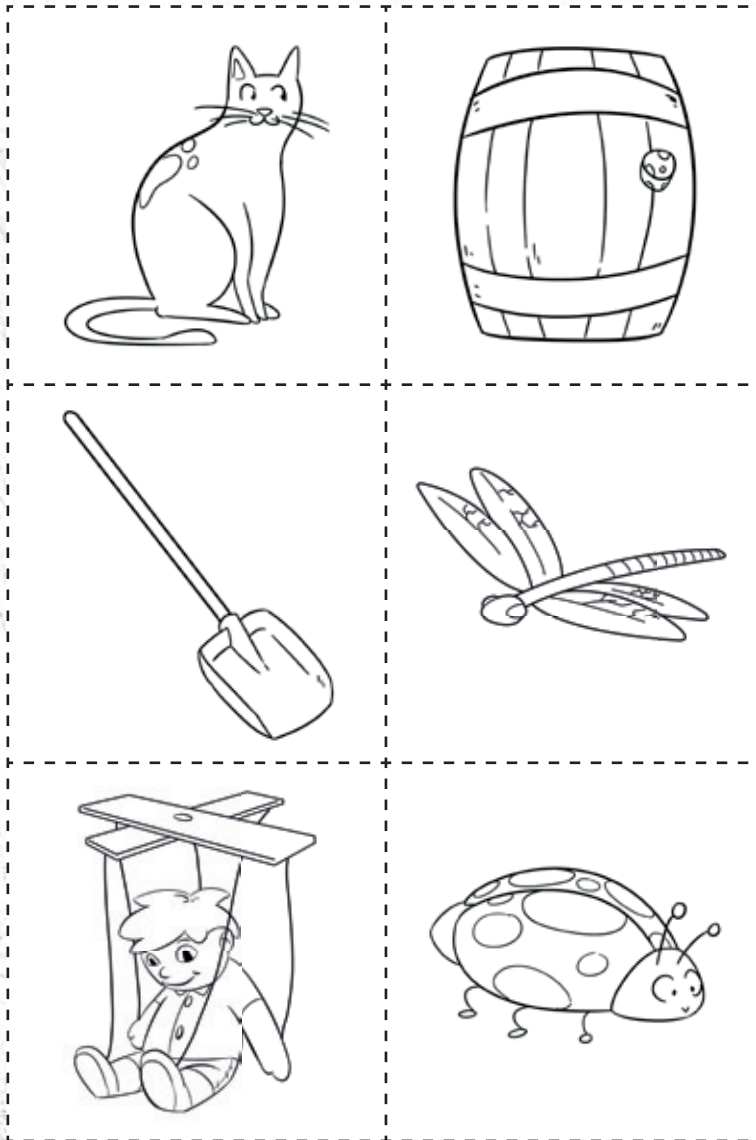


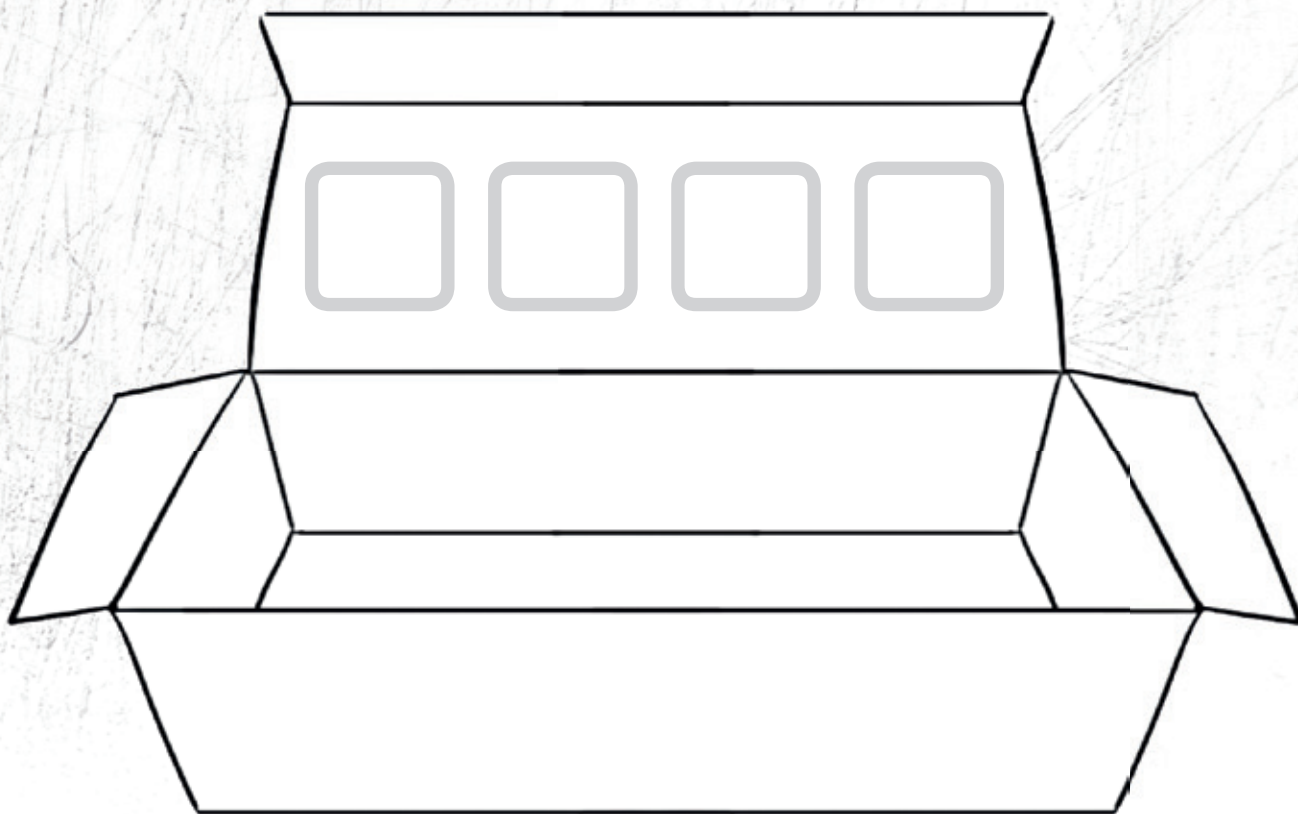
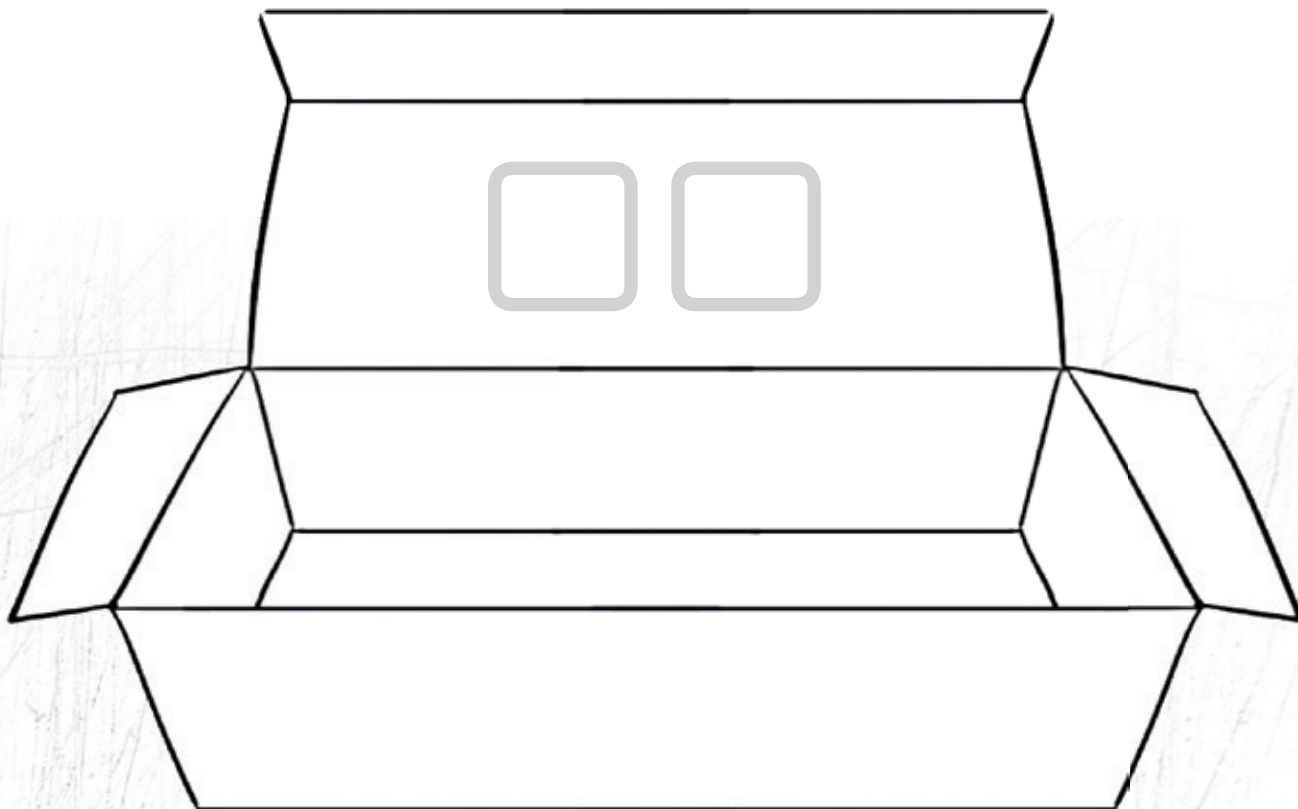
SCANDISCI LA PAROLA IN SILLABE, PORTANDO IL RITMO CON IL DITO SUI CERCHI, POI COLORA.





COLORA, RITAGLIA E INSERISCI NELLA SCATOLA GIUSTA.









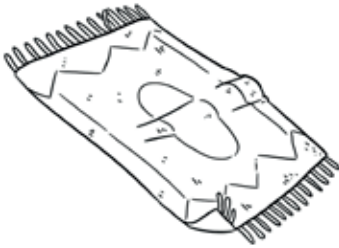



TOCCA LA FOGLIA PRONUNCIANDO LA PRIMA SILLABA DELLA PAROLA. COLORA.

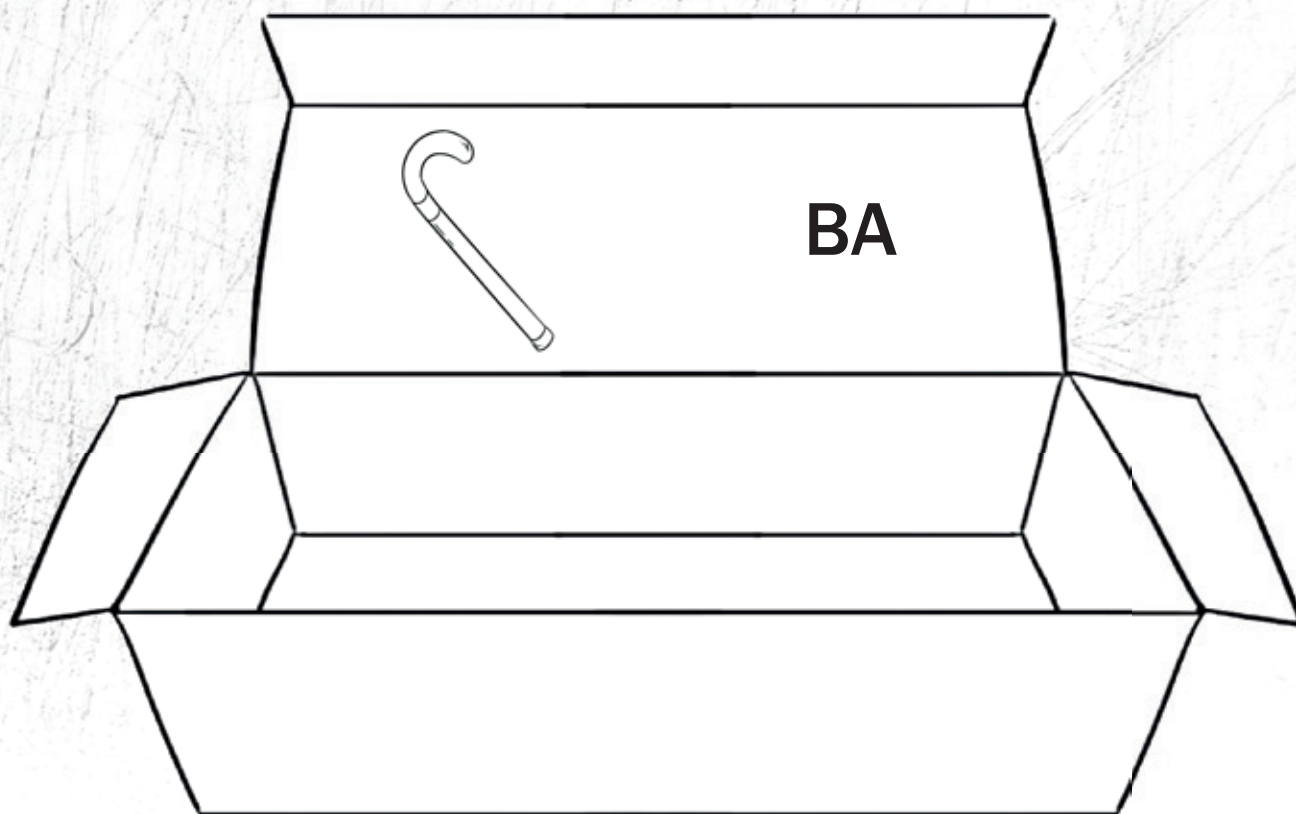
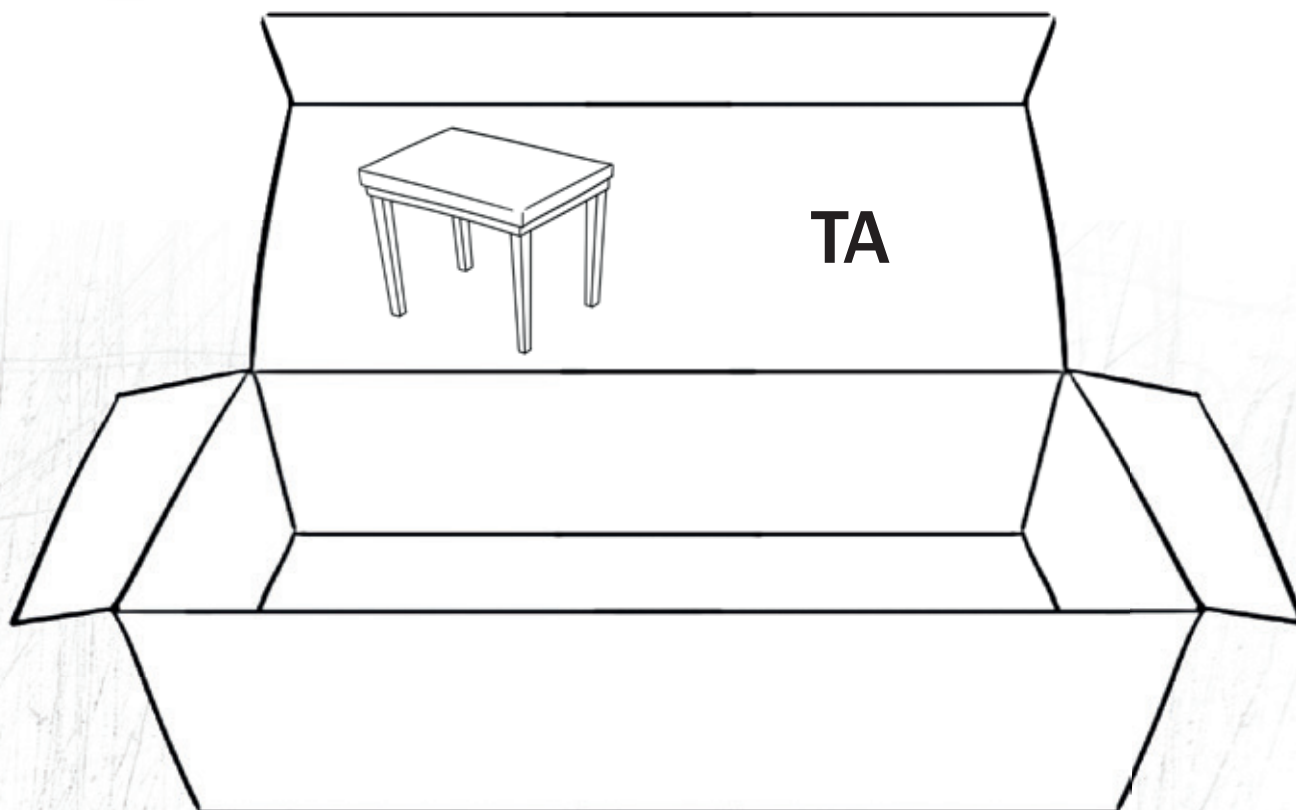




COLORA, RITAGLIA E INSERISCI NELLA SCATOLA GIUSTA.

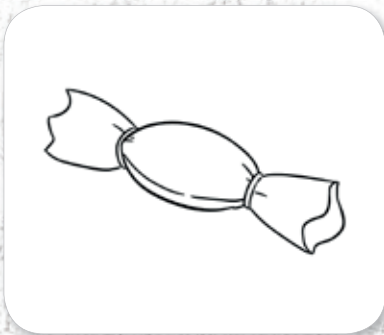
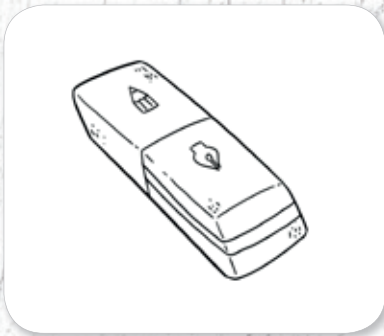
	
	
	





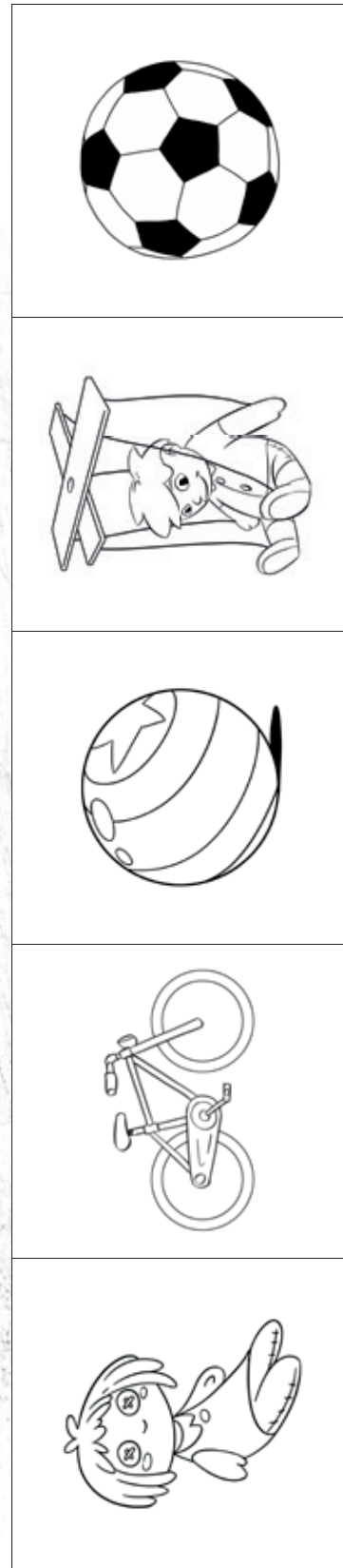
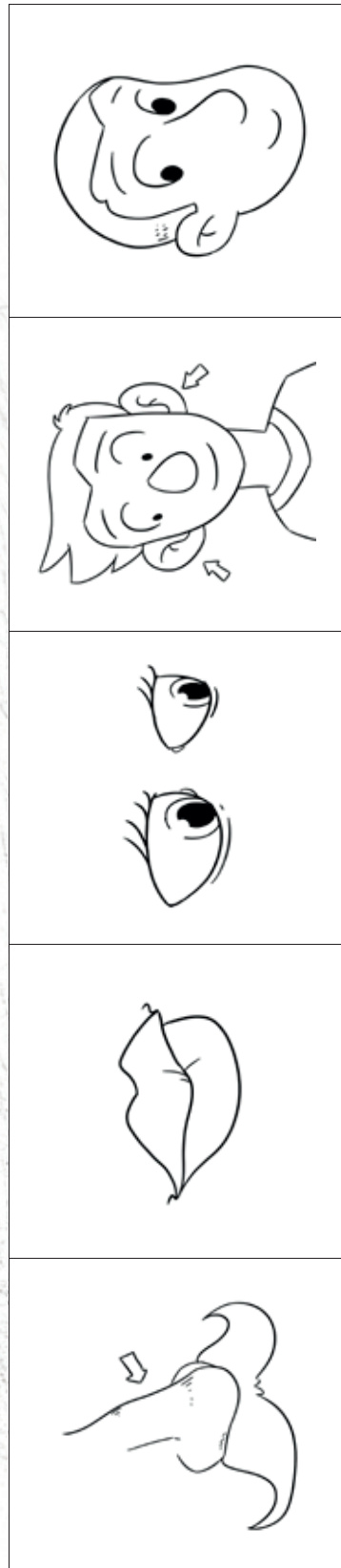


SCANDISCI LA PAROLA IN SILLABE, PORTANDO IL RITMO CON IL DITO SUI CERCHI E SULLA CODA. INDIVIDUA IL SUONO CHE DICI SULLA CODA. COLORA.





LEGGI LE FIGURE DA SINISTRA A DESTRA E DALL'ALTO VERSO IL BASSO.





COLORA LA PAROLA GIUSTA.



RANA

RAMA

BAMA

RANA