

**RECUPERO IN...**

Collana diretta da **Dario Ianes** e **Carlo Scataglini**

Ilaria Fortunato e Cristino Volpe

**RECUPERO IN...**  
**ABILITÀ DI SCRITTURA 1**

*Dal pregrafismo alla composizione di parole*

**Erickson**

# INDICE

- 7** *Prefazione*  
Un approccio inclusivo al recupero delle difficoltà di apprendimento  
(di Dario Ianes e Carlo Scataglini)
- 17** *Introduzione*  
Il programma *Recupero in... abilità di scrittura*  
(di Cristino Volpe)
- 21** **Cap. 1** – Schede per il lavoro individuale  
Schede 1-141
- 165** **Cap. 2** – Schede per il lavoro in coppia  
Schede 142-164
- 191** **Cap. 3** – Schede di verifica  
Schede 165-173
- 203** **Cap. 4** – Giochi di gruppo  
Caccia al tesoro  
Tombola

## ***Introduzione***

# **Il programma *Recupero in... abilità di scrittura***

Il progetto che sta alla base di *Recupero in... abilità di scrittura* nasce dall'idea di fornire un programma integrato che, a partire da esercizi di pregrafismo finalizzati a potenziare gli aspetti più strettamente legati ad abilità di carattere percettivo e motorio, conduca gradualmente il bambino ad avvicinarsi al mondo della scrittura in maniera ludica e divertente.

Questi aspetti sono stati sviluppati in maniera separata, collocando l'area del pregrafismo all'interno del libro (fino a condurre il bambino alla scrittura delle singole lettere) e quella più strettamente legata al riconoscimento e conversione fonema-grafema e alla composizione di parole, nel Cd-Rom.

### **Premessa teorica**

La scrittura è la rappresentazione grafica del linguaggio verbale orale. Le prime forme di simbolizzazione che seguono al linguaggio verbale sono, infatti, la produzione di immagini e, successivamente, di testi.

A partire dal disegno spontaneo infantile — attività ludiforme che compare attorno ai 3/4 anni di età e che rappresenta una forma di simbolizzazione di primo livello — il bambino sviluppa via via abilità che gli consentono di accedere ai processi sottesi a una produzione grafica più complessa, non più rappresentata da simboli, ma da segni: la scrittura.

Per poter scrivere, il bambino necessita di alcuni prerequisiti fondamentali quali: buone capacità di motricità fine, coordinazione occhio-mano, esplorazione visuo-spaziale, discriminazione percettiva.

L'abilità di scrittura, dunque, a differenza del disegno spontaneo, si sviluppa all'interno di un apprendimento guidato e monitorato in maniera sistematica da un adulto. Tale attività richiede, infatti, che si sia in grado di convertire un suono (fonema) in un segno (grafema), in un processo esattamente inverso a quello sotteso alla lettura.

In questo senso la modalità di produzione e interpretazione di un testo costituisce essenzialmente una funzione sociale, che nasce inevitabilmente all'interno di un contesto relazionale e che, allo stesso tempo, lo alimenta.

È per questa ragione che abbiamo strutturato questo strumento in modo tale che il bambino possa utilizzarlo sia individualmente che con un adulto o assieme ad un gruppo di pari.

Il ruolo dell'adulto dev'essere quello di sostenere, monitorare e rinforzare le attività del bambino, sollecitandolo a centrare l'attenzione comune sul compito e offrendo la possibilità di apprendere in maniera socializzata ed esperienziale.

Ed è in questo contesto interattivo che si realizzerà a pieno il processo di apprendimento.

## Il libro

Il presente volume propone 173 schede operative di pregrafismo da utilizzare singolarmente, come attività di coppia o in un contesto di apprendimento cooperativo all'interno del gruppo classe.

In particolare nel primo capitolo vengono proposte le *Schede per il lavoro individuale* con attività di:

- completamento di coppie o gruppi di figure;
- copiatura e ricostruzione di tratteggi e percorsi di difficoltà crescente;
- costruzione di percorsi senza seguire una traccia data;
- completamento di un alfabetiere grafo-motorio per lo stampato (maiuscolo e minuscolo) e il corsivo (maiuscolo e minuscolo) con il supporto di immagini nelle prime fasi.

Nel secondo capitolo si presentano invece le *Schede per il lavoro in coppia*. Si tratta di materiali pensati per il gioco a 2, tra compagni, in cui vince la sfida chi completa per primo i percorsi costruiti ripassando a matita le lettere tratteggiate. Attività che oltre ad allenare le capacità grafo-motorie e le prime competenze di scrittura e decodifica delle lettere, stimolano la socializzazione.

Le *Schede di verifica* concludono la serie di esercitazioni pensate per il singolo bambino o per la coppia. Finalizzate al controllo degli apprendimenti, offrono nuovi materiali sul pregrafismo e sulla scrittura delle lettere (stampato e corsivo).

Concludono il volume i *Giochi di gruppo* da fare a squadre o in piccoli gruppi:

- *Caccia al tesoro*: in cui i bambini devono raccogliere nel minor tempo possibile il maggior numero di oggetti che iniziano con la lettera data.
- *La tombola*: che ricalca il classico gioco della tombola, declinandolo a diversi gradi di competenza:
  - *Tombola delle lettere 1*
  - *Tombola delle lettere 2*
  - *Tombola delle lettere 3*
  - *Tombola delle immagini*.

## Il software<sup>1</sup>

L'utilizzo del computer offre al bambino la possibilità di addentrarsi negli aspetti più prettamente legati alla conversione degli elementi sonori in lettere che, se composte correttamente, formano parole di senso compiuto, attraverso una modalità ludica e allo stesso tempo interattiva e strutturata, in un contesto molto concreto e definito in cui operare.

Assieme al simpatico camaleonte Kam-Kam, il software conduce il bambino nelle prime tappe della scrittura, dall'alfabeto – in cui vengono presentati giochi di ascolto e riconoscimento, labirinti, memory, puzzle e altre attività coinvolgenti – alle parole.

Di utilizzo semplice e immediato, in modo da permettere al bambino di lavorare in autonomia o in cooperazione sin dalle prime attività, il programma offre non solo esercizi proposti in ordine graduale (ogni attività ha 3 livelli di difficoltà crescente e può essere svolta in stampato o in corsivo, sia maiuscolo che in minuscolo), ma anche un ricco repertorio di immagini e audio che rinforzano l'apprendimento e lo rendono più divertente ed efficace.

Completano la proposta un gioco dell'impiccato, in cui sarà il bambino a creare i suoi indovinelli per sottoporli ai compagni in un contesto di apprendimento cooperativo, e una sezione con attività dedicate alla lavagna interattiva multimediale (LIM).

All'adulto è poi riservata un'area gestionale in cui monitorare l'andamento delle attività e pianificare eventuali interventi mirati.

---

<sup>1</sup> Per una spiegazione più approfondita relativa all'utilizzo del software si rimanda alla guida allegata al Cd-Rom.

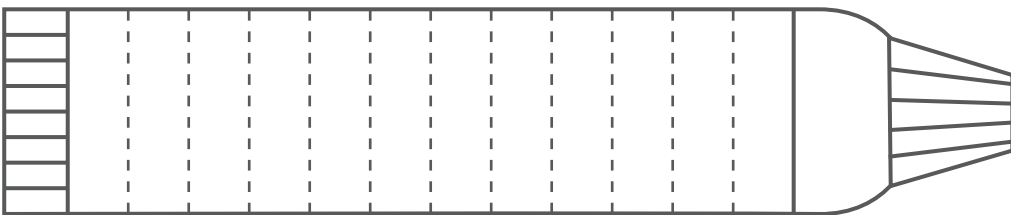
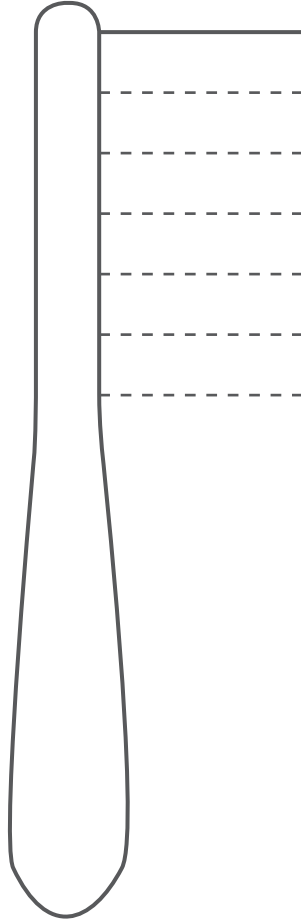
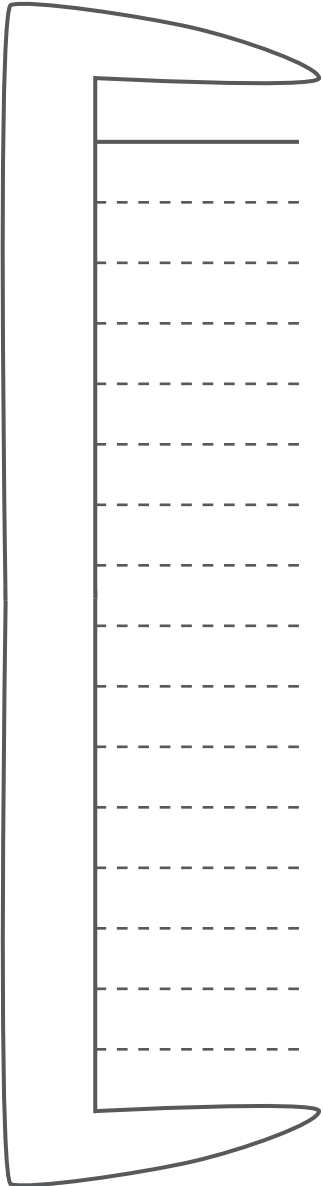


DISEGNA I GAMBI DEI FIORI



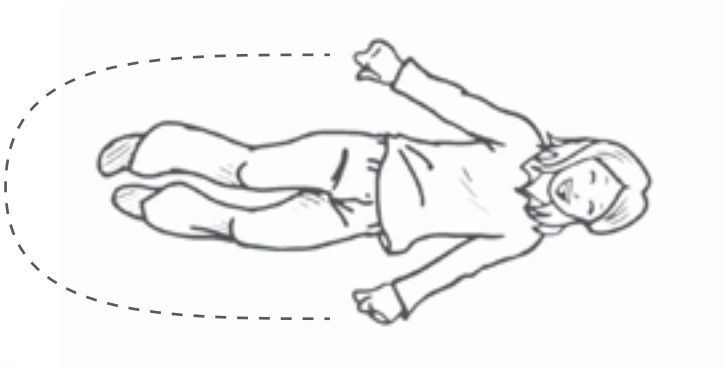
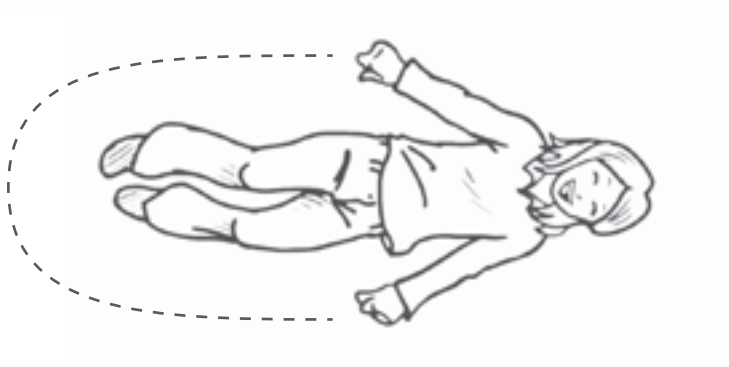
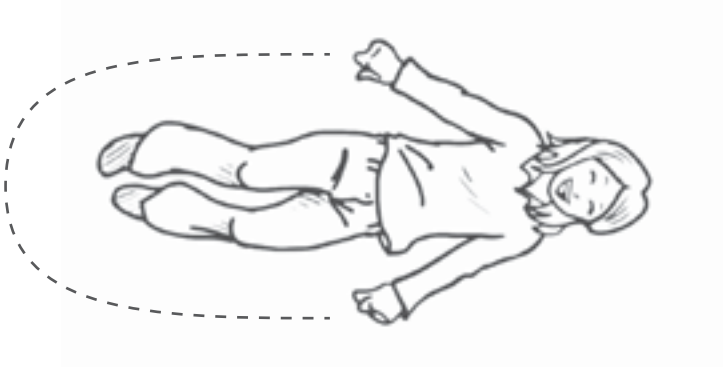
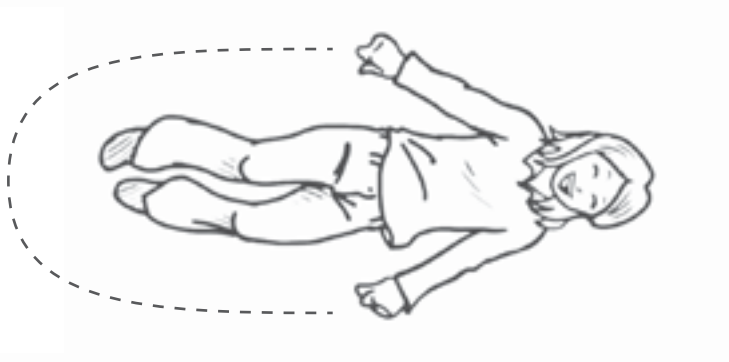
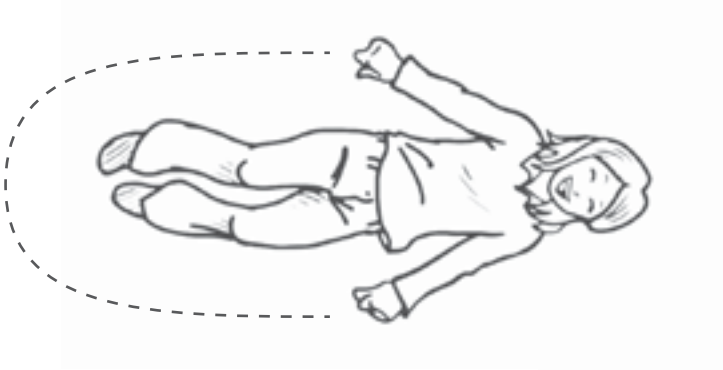


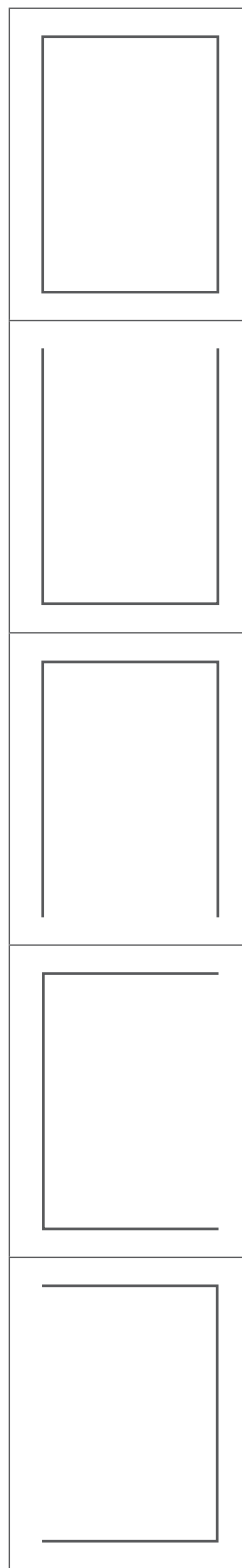
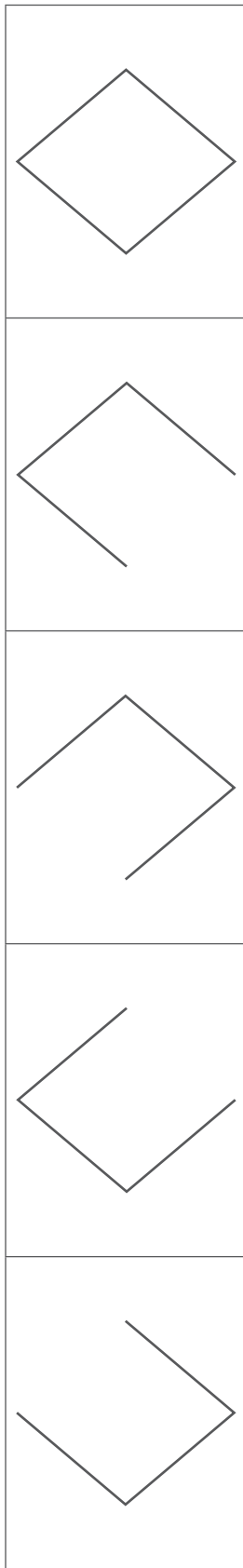
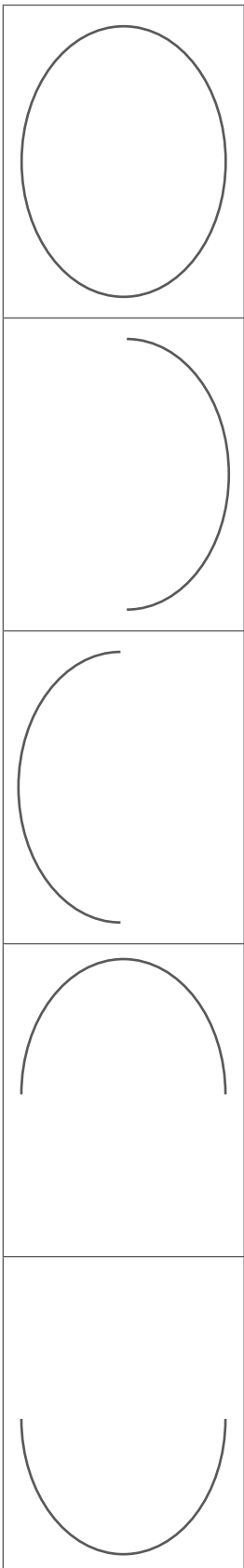
RIPASSA TUTTI I TRATTEGGI E COMPLETA LA SPAZZOLA, IL PETTINE, LO SPAZZOLINO E IL DENTIFRICO



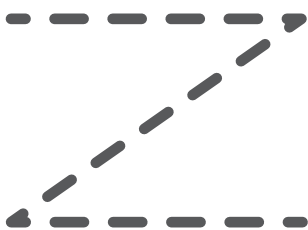
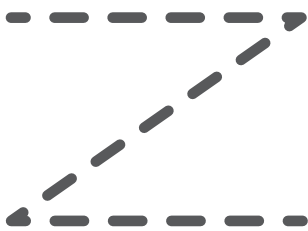
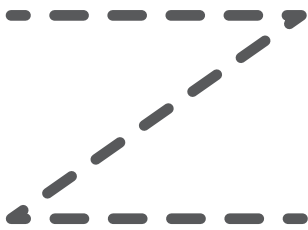
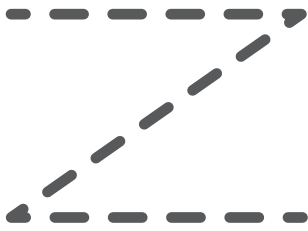
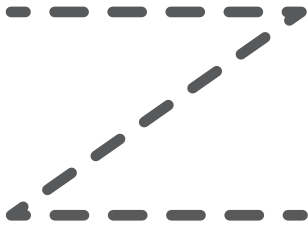


AIUTA LA BAMBINA A SALTARE CON LA CORDA RIPASSANDO IL TRATTEGGIO





COMPLETA I RETTANGOLI, I ROMBI E GLI OVALI



RIPASSA TUTTE LE «N»

