

Laboratori fonologici: "Verifica e punto di partenza per l'apprendimento della letto- scrittura"

Suggerimenti per le insegnanti

Ins. Formatore Orfei Carla

OBIETTIVI GENERALI:

- Esplorare e conoscere l' ambiente sonoro;
- Cogliere sequenze sonore, ritmi e variazioni di intensità e altezza;
- Manipolare suoni e ritmi attraverso il corpo e con gli oggetti;
 - Cogliere unità sillabiche;
 - Percepire i singoli fonemi nella parola.

ATTIVITA'

GIOCHI

1) ASCOLTO

2) RITMO

3) PAROLE, SILLABE,
FONEMI



GIOCHI DI PAROLE, SILLABE E FONEMI

OBIETTIVI GENERALI:

- Sviluppare la capacità di prestare **attenzione alle strutture linguistiche**
- Imparare ad usare la lingua per **riflettere su di essa**

L' ALFABETO DEGLI INDIANI

- Ideato per favorire la familiarizzazione con i suoni dell' alfabeto, rappresentandoli con il corpo prima della realizzazione grafica.
- L'alfabeto funge in maniera semplice e ludica da facilitatore per l'apprendimento dei suoni linguistici.
- Obiettivo: Proporre i suoni attraverso l'uso del corpo, favorendone così la memorizzazione.

A



Mano alzata, pollice
piegato sul palmo

E



Mano orizzontale,
appoggiata ai denti

P



Mano a pugno sulla
bocca

B



Due mani a pugno
sulle guance

M



Tre dita sulla bocca

N



Due dita sul naso

GIOCHI DI PAROLE

- GIOCO DEL COME
- ARRIVA UNA NAVE CARICA DI...
- GIOCO DEL "COSO" E "COSA"
- GIOCO DELLE PAROLE ASSURDE
- GIOCO DELLA PAROLA MISTERIOSA
- INDOVINELLI
- PAROLE LUNGHE O CORTE?

GIOCO DEL COME

- Sviluppare la **conoscenza fonologica** e della capacità di riflettere sulla forma delle parole.
- “Dimmi una parola che incominci come... l'oggetto raffigurato”
- Si inizia considerando la prima sillaba della parola raffigurata, poi il primo suono (prima i suoni continui, poi i suoni non continui).

ARRIVA UNA NAVE CARICA DI...

- Sviluppare la conoscenza fonologica e la capacità di discriminare e segmentare le parole.
- "Arriva una nave carica di cose che incominciano con..."
- Colui che, per primo, trova la parola, diventa a sua volta il comandante, indossa il cappello e il gioco continua.

GIOCO DEL "COSO" E "COSA"

- Dai 4 anni fino alla classe prima elementare.
- Presentare un enunciato semplice e sostituire una parola con un vocabolo generico come **COSO** o **COSA** ed invitare i bambini ad indovinare la parola giusta
- Es. il camionista è stato fermato dal **COSO** che gli ha fatto la multa;
 - Il gioco si può fare anche dicendo una parola inesistente al posto di **COSO**

GIOCO DELLE PAROLE ASSURDE

- Nelle frasi si inseriscono parole esistenti, ma **assurde**.
- I bambini devono sostituire queste parole con quelle giuste.
- Es. la mamma usa il COTONE (sapone) per lavare i panni; l'auto corre veloce sul BINARIO (strada).

GIOCO DELLA PAROLA MISTERIOSA

- Si propone ai bambini una frase senza l'ultima parola
- I bambini devono completare l'enunciato con la parola giusta o logicamente coerente
- Es:
 - Tutte le mattine mi siedo a tavola per fare...(colazione)
 - Usiamo i pennarelli per... (colorare)
 - Prima di pranzo mi lavo le... (mani)

INDOVINELLI

- Proporre indovinelli ai bambini (facendo riferimento alle attività svolte e alle loro conoscenze) in diversi momenti della giornata
- ESEMPI:
 - Oggetti: si può calciare, lanciare, far rimbalzare... (palla)
 - Mestieri: fa il pane per tutti...(fornaio)
 - Animali: il suo canto sveglia tutti la mattina...(gallo)

PAROLE LUNGHE O CORTE?

- Per bambini dai 5 anni in poi
- Sviluppare la capacità del bambino di **estrarre dal significato**
- L' insegnante propone delle parole e i b.ni devono dire quali sono più lunghe o più corte.
- Es: TRENO - BICICLETTA
FORMICA - BUE
FARFALLA - TORO

GIOCHI DI SILLABE E FONEMI

- SINTESI E SEGMENTAZIONE SILLABICA E FONEMICA
 - GIOCHI CON LE RIME

SINTESI E SEGMENTAZIONE SILLABICA E FONEMICA

- CENTRA LE PAROLE
- COLLANE DI PAROLE
- SALTA SALTA
- TRENINI DI PAROLE
- IL MANGIA-SILLABE

CENTRA LE PAROLE

- Sviluppare nel b.no la capacità di **discriminare** suoni iniziali / centrali / finali delle parole
- Materiale: Cestini, palla, cartoncini con le immagini

COLLANE DI PAROLE

- Sviluppare la capacità di **sintesi sillabica / fonemica**
- Materiale: cartoncini con sillabe / fonemi ,
"collane", cerchi

SALTA, SALTA

- Sviluppare la capacità di segmentazione sillabica / fonemica
- Il b.no segmenta saltando nei cerchi
- Variante: Il b.no segmenta usando i legnetti
- Materiale: cerchi, legnetti

TRENINI DI PAROLE

- Determinare le sillabe iniziali e finali delle parole.
- Disporsi in "vagoni" in modo che l'ultima sillaba della parola del bambino precedente sia la prima sillaba del bambino successivo.
- Materiale: cartoncini, cappello da capostazione

IL MOSTRO MANGIA SILLABE

- Sviluppare la capacità di **elidere** la **sillaba iniziale** in una parola.
- " Ho fame! Vediamo cosa posso mangiare...." Si dirige verso un bambino e dice: "Oh! Qui c'è...(legge la parola) mangerò ... (prima sillaba). Ora cosa resta?"
- **Materiale:** Cartoncini con immagini e mostro di peluches.

GIOCHI DI RIME

- CENTRA LA RIMA
- CARTE IN RIMA
- RUBABANDIERA
- FILASTROCCHES DEI NOMI
- TOC TOC...POSSO ENTRARE???

CENTRA LA RIMA

- Analogo al gioco "CENTRA LE PAROLE", ma in questo caso lavoriamo sulle rime.
- E' importante assicurarsi che il b.no abbia capito bene su cosa stiamo lavorando e procedere in maniera **graduale**:
 - parole corte ad alta frequenza: naso-vaso; mela-pera;
 - parole lunghe ad alta frequenza: gallina-pallina;
 - parole corte a bassa frequenza: falco-palco; osso-fosso;
 - parole lunghe a bassa frequenza: rossetto-merletto-righello-ruscello; pastore-motore.

CARTE IN RIMA

- Giochi di raggruppamento di immagini che fanno rima con le altre.
- Variante: si possono creare degli insiemi dove tutte le parole sono in rima tranne una e i bambini devono indovinare l'intruso.
 - Materiale: Cartoncini con immagini

RUBABANDIERA

- Utilizzare il gioco "Rubabandiera" per lavorare sulle rime
- L'insegnante dice una parola e i bambini che ne trovano una in rima devono correre a prendere il fazzoletto
 - Materiale: Fazzoletto

FILASTROCCHHE DEI NOMI

- L'insegnante propone una **filastrocca** lasciando ai bambini il completamento della sillaba finale del secondo verso.
- Es: A scuola ci sono tanti bambini simpatici e cari..
- C'è Gabriele che è dolce come il mie..
- C'è Renata che mangia pane e marmella..
- C'è Federico che di tutti è grande ami..

TOC TOC...POSSO ENTRARE???

- I bambini disposti a semicerchio, ognuno con un'immagine. L'insegnante prepara al centro un cerchio che rappresenta il castello. I bambini a turno denominano ad alta voce l'oggetto raffigurato, se fa rima con "castello" si alzano ed entrano dentro il cerchio-castello.
- Es: ombrellO può entrare nel castellO?
- CancellO; anello; pennarellO; uccellO; secchiellO; mantellO; coltellO; cammellO; magO; cavaliere;

ALCUNI SUGGERIMENTI:

PERCEZIONE TATTILE:

- Lettere su carta vetrata in rilievo e sagomate
 - Pongo
- Disegnare le lettere con il dito sul foglio e sulla schiena

ATTIVITA' CARTACEE E LIBRI DI RIFERIMENTO

ERICKSON

- *Giocare con le parole*
- *Giochi fonologici*
- *Laboratorio di lettura e scrittura*
- *Un mare di parole (prima parte)*

GIOCHI CON I CAMPI SEMANTICI

- Dividere i bambini in due gruppi
- Dire tutte le parole che appartengono alle varie **categorie**
(mestieri, animali, frutta, cibo, veicoli, colori, ecc...)
- Variante: Mettere dei cerchi a terra con degli oggetti appartenenti tutti (tranne uno) allo stesso campo semantico e chiedere ai bambini: "chi è l'intruso"?

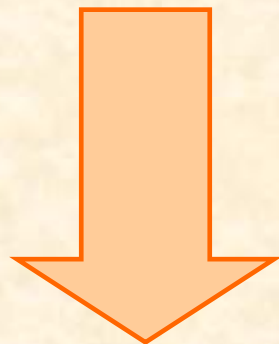
LAVORO SULLA CONSAPEVOLEZZA TESTUALE

- **Obiettivo:** formare associazione fra parole e costruire una storia
- L'insegnante dice una parola (o la fa pensare ai bambini) es. **CAVALLO** e stimola i bambini ad associarla ad altre (**CAVALIERE**, **DRAGO**).
- Si invitano i bambini a inventare un storia con queste parole
- **ESEMPIO:** C'era una volta un cavaliere. Il cavaliere era ricco e abitava in un castello. Un giorno incontrò un drago che sputava fuoco ecc...

GIOCCARE CON LE STORIE

- INDIVIDUARE IL PERSONAGGIO PRINCIPALE E GLI ALTRI PERSONAGGI
- INDIVIDUARE L'AMBIENTE DOVE SI SVOLGE LA STORIA
- INDIVIDUARE IN UNA STORIA LA SITUAZIONE PROBLEMÁTICA
 - INDIVIDUARE LO SVOLGIMENTO E LA SOLUZIONE DEL PROBLEMA
 - INDIVIDUARE IL FINALE DI UNA STORIA

GIOCHI SULLE ABILITA' LOGICO - MATEMATICHE



**PROGETTO "UNO...DUE...TRE...
CONTA CON ME!"**

PROGETTO "UNO...DUE...TRE... CONTA CON ME"

Finalità: conoscere, classificare, ordinare, quantificare, misurare la realtà strutturando lo spazio fisico e grafico.

OBIETTIVI

IDENTIFICARE

Rilevare le caratteristiche degli elementi della realtà.

ORDINARE

Confrontare oggetti e/o immagini individuandone analogie e differenze.

Seriare gruppi di oggetti e/o immagini in ordine crescente o decrescente.

Consolidare l'apprendimento di strutture ritmiche

Consolidamento della relazione temporale (prima - dopo precedente successivo)

ATTIVITA' - CONTENUTI

- ❖ Giochi e attività di rinforzo sulla conoscenza dei colori primari e secondari
- ❖ Riconosciamo le forme degli oggetti nella realtà
- ❖ Giochi con i "blocchi logici"
- ❖ Attività di riconoscimento e discriminazione
- ❖ Verbalizzazioni
- ❖ Schede

- ❖ Attività e giochi finalizzati che tengono conto dell'esperienza del bambino
- ❖ Confronti fra lunghezze, estensioni
- ❖ Giochi manipolativi
- ❖ Giochi di seriazione (di grandezze - altezze - lunghezze - quantità - pesi - liquidi)
- ❖ Schede

- ❖ Giochi ritmici sul piano
 - motorio
 - uditivo
 - visivo
- ❖ algoritmi

- ❖ Gioco delle forme e dei colori
- ❖ La filastrocca dei giorni della settimana
- ❖ Riordino di una storia in sequenze (2 - 3 - 4)
- ❖ Le carte delle storie
- ❖ Giochi con i blocchi logici (gioco delle figure)

OBIETTIVI

Individuare il valore di verità in semplici enunciati

CLASSIFICARE

Classificare oggetti in base ad un criterio dato o scelto

Costruire insiemi esplicitando il criterio di classificazione usato

Rappresentare gli insiemi

Comprendere che un insieme è caratterizzato dalla possibilità di decidere se un elemento appartiene o no all'insieme

Formare e rappresentare l'insieme vuoto e l'insieme unitario

CONFRONTARE

Individuare relazioni tra elementi della realtà e di una coppia ordinata

Compiere associazioni

Scoprire il concetto di corrispondenza biunivoca

Operare corrispondenze fra insiemi per intuire il concetto di equi potenza - Maggiore o minore

ATTIVITA' - CONTENUTI

❖ Gioco degli enunciati (vero o falso e - o - non)

- ❖ Manipolazione libera poi guidata dei materiali
- ❖ Giochi con materiale non strutturato (gioco delle cianfrusaglie)
- ❖ Giochi di classificazione con il gruppo stesso di bambini ed elementi presenti in sezione
- ❖ Utilizzo di materiale strutturato (blocchi logici ecc.)
- ❖ Verbalizzazione della situazione
- ❖ Graficizzazione e simbolizzazione dell'esperienza
- ❖ Utilizzo di schede
- ❖ Gioco del vigile
- ❖ Giochi con materiale strutturato
- ❖ Verbalizzazione delle esperienze con utilizzo di enunciati (appartiene non appartiene)
- ❖ Schede logiche

- ❖ Confronti tra oggetti
- ❖ Verbalizzazione dell'esperienza con termini adeguati
- ❖ Gioco delle coppie
- ❖ Tabelle a doppia entrata

- ❖ Esperienze di tipo pratico di corrispondenza bi univoca
- ❖ Completamento di schede logiche
- ❖ Giochi con utilizzo di oggetti concreti (tanti bambini quante le sedie
- ❖ Giochi basati su disegni e schemi
- ❖ Utilizzo della simbologia adeguata

OBIETTIVI

SCOPRIRE IL VALORE DEL NUMERO

Recitare la successione numerica entro il 20

Leggere e scrivere i numeri entro il 10

Valutare numericamente piccole quantità di oggetti
Costruire un insieme numericamente assegnato

Confrontare la numerosità di due insiemi

Contare mentalmente

Usare le dita per piccoli conteggi

Aumentare o diminuire un insieme di oggetti di qualche unità

Verbalizzare una situazione problematica e trovare la risoluzione

ATTIVITA' - CONTENUTI

- ❖ Gioco motorio per discriminare quantità
- ❖ Utilizzo degli istogrammi
- ❖ Schede finalizzate alla simbolizzazione delle quantità
- ❖ Cartelloni dei numeri
- ❖ Il gioco delle scatole (le scatole dei numeri)
- ❖ I giochi degli insiemi
- ❖ Memorizzazione di filastrocche e conte
- ❖ Graficizzazione della filastrocca
- ❖ La linea dei numeri
- ❖ I numeri in colore
- ❖ La numerazione con le dita
- ❖ Giochi sui numeri
- ❖ Schede operative (il gioco del contare)
- ❖ La scrittura dei numeri
- ❖ Giochi con l'addizione e la sottrazione
- ❖ Cerco e trovo soluzioni a piccoli problemi

Imparare la successione numerica fino a.....

- Uso delle conte : - macchinina rossa dove vai ?..... quanti chilometri farai?
- quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello? 10 da rana 6 da formica.
- un elefante si dondolava due elefanti si dondolavano...
fino a contare tutti i bambini poi all'indietro ecc.

Leggere e scrivere i numeri entro il 10

- ♣ Il postino: le cassette della posta (scatole con su un numero) il bambino imbuca un cartellino es. 7 nella cassetta uguale e lo denomina.
- ♣ Il cartellone dei numeri
- ♣ I cartelloni che camminano; ogni bambino ha un cartello con un numero appeso al collo; passeggia per la strada e si salutano e si chiamano con il numero es. ciao 8; come va signor 7 ecc. Al via dell'insegnante si mettono in fila dal più piccolo al più grande.
- ♣ Gioco di "bandiera" con i numeri
- ♣ Gioco del mercato . le merci hanno cartellini con i prezzi es. 5€ 2€ 3€ si leggono i prezzi e si danno i soldi corrispondenti.
- ♣ Alle schede con gli insiemi applichiamo anche il cartellino con il numero e lo scriviamo.

Piccoli calcoli a mente

- ♣ Il cartellone delle presenze si segnano i presenti, si contano i presenti quanti sono assenti? Sono di più gli assenti? Se Mattia e Lisa fossero presenti quanti saremmo ecc.
- ♣ Il calendario: ogni giorno si aggiorna il cartellone del giorno, data e mese . Poi si domanda se oggi è il 7 ieri che giorno era? E domani?



GRAZIE

PER L'ATTENZIONE