

PROGETTO “Pronti Infanzia... Via!”
A.S. 2013/14

WORKSHOP

LABORATORIO LINGUISTICO

COMPETENZE METAFONOLOGICHE

Le abilità metalinguistiche e in particolare
la competenza metafonologica,
ovvero “la capacità di riflessione sulla
fonologia del linguaggio”,

sono da tempo riconosciute da gran
parte degli autori come uno dei

requisiti necessari

per l'apprendimento
della lingua scritta

COMPETENZE METAFONOLOGICHE

- Capacità di analizzare il linguaggio parlato nelle sue componenti sonore e capacità nel manipolarle
- Buone abilità metafonologiche facilitano la corrispondenza
- suono-segno

GIOCHI DI ASCOLTO

- TOMBOLA CON I VERSI DEGLI ANIMALI:
 - controllare la conoscenza immagine-nome-verso

- GIOCO DEI SUONI E DEI RUMORI:
 - per favorire la discriminazione uditiva i bambini devono riconoscere suoni e rumori legati alla quotidianità

- IO SONO IL TUO SPECCHIO PARLANTE:
 - un bambino pronuncia una frase o parola e l'altro bambino di fronte la ripete .
 - (con questo gioco il bambino che ha problemi di
 - linguaggio sente e vede la pronuncia corretta)

➤ IL TELEFONO SENZA FILI:

➤ favorire anche la metacognizione

➤ CACCIA AL SUONO:

➤ si mostrano, una alla volta, le immagini di animali, mezzi di trasporto, oggetti che producono rumore, chiedendo di imitarne il suono, il verso, il rumore.

GIOCHI SUL RITMO

Il senso ritmico aiuta a parlare bene e a scrivere correttamente.

➤ GIOCO DEI SOLDATINI:

➤ marcia al ritmo del tamburello

➤ GIOCO DELLA RANOCCHIA SALTERINA:

➤ si preparano dei cerchi colorati che fungono

➤ da stagno. Al suono del tamburo, si salta nello stagno.

➤ GIOCO DEI CAVALLINI: i bambini , a seconda del ritmo del tamburello devono andare al passo, al trotto, al galoppo.

GIOCHI DI RINFORZO DEI MOVIMENTI BUCCO- FONATORI

GIOCHI FONATORI, che coinvolgono tutte le parti degli organi di fonazione (bocca, labbra, denti,...)

- Facciamo finta che.....
- Con le labbra: es. mandiamo un bacio
 - chiudere le labbra
 - stirare le labbra a “i”
 - sporgere le labbra a “u”
- Con la lingua: es. sporgere e ritirare
 - spostarla a dx e a sn
 - schioccare
 -

➤ GIOCHI CON IL SOFFIO

- Gioco del palloncino
- Gioco delle candele
- Gioco dell'elefante
- (strisciolina di carta leggera sulla fronte)
- Gioco delle foglie

➤ GIOCO DELLA STORIA MIMATA

- raccontare una storia e coinvolgere i bambini
- nella drammatizzazione, facendo trasformare le parole in gesti e versi.

GIOCHI FONOLOGICI

Per il bambino la realizzazione dei fonemi vocalici è facilitata perché i movimenti delle

labbra sono ben visibili e l'uso della lingua non è richiesto.

Con le vocali i bambini:

- esercitano la motilità delle labbra
-
- imparano a controllare la respirazione
- riescono a simbolizzare i suoni a livello corporeo

➤ L' orchestra

➤ permette di esercitare la pronuncia di tutte le vocali: tutti i bambini pronunciano una vocale prima alta e poi bassa

➤ Il serpente

➤ si scopre che il suono può durare più a lungo

➤ Il pagliaccio

➤ accentuare la mimica nella produzione delle vocali per imparare a distinguerle

➤

- Indovina la vocale con il Mago Rubavoce
- oltre a sviluppare le capacità attentive, si fa porre attenzione alla posizione della
- bocca, lingua e denti
- (senza l'uso della voce)
-

GIOCHI DI PAROLE

- Gioco del COSO e COSA
- Es: il camionista è stato fermato dal COSO
- che gli ha fatto la multa;
- Es: la maestra ci ha raccontato la COSA di Cenerentola;
- successivamente sostituire COSO e COSA
- con delle NON parole
- Es: per il suo compleanno Giacomo ha spento le TARTUSIE (candeline) sulla torta.
-

➤ GIOCO DELLE PAROLE ASSURDE

- Simile al primo ma più difficile perché si inseriscono delle parole esistenti, ma assurde, da
- sostituire con quelle giuste.
- Es: l'automobile corre sul *binario*.....
- la mamma usa l'*ago* per lavare

➤ GIOCO DELLA PAROLA MISTERIOSA

- Si propone un enunciato senza l'ultima parola.
- Es: ogni mattina mi siedo a tavola per
- fare....
-

- GIOCO DELLE DUE PAROLE MAGICHE
- Utilizzare tessere, immagini, disegni, ecc., metterli in un contenitore e pescare due tessere. Creare una frase di senso compiuto con le due parole pescate.
- INDOVINA CHI E' – CHE COSA FA
- Costruzione di frasi minime
- INDOVINELLI
- EVOCAZIONE DI PAROLE PER CATEGORIA

LABORATORIO METAFONOLOGICO

- GIOCO DELLE RIME
- Riconoscimento e produzione di rime
- ASCOLTO DI FILASTROCCHES
- GIOCO DELL'ECO
- Ripetizione dell'ultima parte della parola
- GIOCO DEL BASTIMENTO carico di.....
- Riconoscimento sillaba iniziale

- TAGLIA TU LA PAROLA a pezzettini
- Segmentazione sillabica

- INDOVINA LA PAROLA a pezzettini
- Fusione sillabica

- SE TAGLIO UN PEZZO cosa rimane
- Delezione sillaba iniziale
- Es: dimmi *SOLE* senza *SO*

- TROVA GLI OGGETTI che iniziano con la stessa lettera.....

- TROVA LE PAROLE che iniziano con.....
- Riconoscimento suono iniziale di parola
- NOTA: questi esercizi vengono proposti inizialmente con supporto di immagini e poi solo oralmente.

COME STIMOLARE LA COMPETENZA NARRATIVA

- Proporre momenti di lettura in ascolto con attività di anticipazione, domande in itinere, immagini, drammatizzazione
- Proporre storie da completare
-
- Proporre immagini complesse da descrivere
- Proporre sequenze di immagini da descrivere secondo una corretta sequenza narrativa

- Proporre sequenze di immagini da descrivere secondo una corretta sequenza narrativa
- Stimolare la capacità di fare inferenze, formulare ipotesi, anticipare, collegare alla propria
- realtà

ATTIVITA' DI AVVICINAMENTO AL CODICE SCRITTO NELLE NORMALI ATTIVITA' DI SEZIONE

- L'APPELLO
- Es: nome lungo o corto...
- raggruppare i bambini che hanno il nome
- che comincia allo stesso modo...

- IL MENU'
- Es: *PANE* inizia come *PASTA*

- IL CALENDARIO
- Es: *LUNEDI'* comincia come *LUCA*

- DISEGNO
- SCRITTURA DEL PROPRIO NOME
- SCRITTURA SPONTANEA

SCRITTURA DEL PROPRIO NOME

- IMPOSTARE DIREZIONE SN-->DX
- SPELLING
- CONTROLLO DEL SEGNO GRAFICO
- IMPUGNATURA
- LA STABILITA' DEI GRAFEMI

SCRITTURA SPONTANEA

- IMPUGNATURA
- DIREZIONE (orizzontale, verticale...)
- SENSO DI SCRITTURA (sx – dx)
- LUNGHEZZA MEDIA DELLE PAROLE
- DIMENSIONE DELLE LETTERE
- LIVELLO DI SCRITTURA

ATTIVITA' PER SVILUPPARE L'INTELLIGENZA NUMERICA

Partiamo dalla vita reale, dalle fiabe, dalle storie e dovunque troviamo numeri!!

- Filastrocca delle dita
- con i nomi delle dita, mettere in sequenza, simbolizzare e memorizzare
- corrispondenza dito e numero da 1 a 5
- formare i numeri con le dita da 1 a 5

- La fiaba dei 3 porcellini
- corrispondenza: porcellino – la sua casa
- porcellino – il suo cappello...
- registrare l'ordine preciso: il lupo che va
- dal 1° porcellino, poi 2°

- Imparare la successione numerica con le 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

➤ Il postino: le cassette della posta (scatole con su un numero) il bambino imbuca un cartellino es. “7” nella cassetta uguale e lo denomina.

➤ Vicino al contrassegno un numero

➤

➤ Cartellone dei numeri

➤

- I cartelloni che camminano: ogni bambino ha un cartello con un numero appeso al collo; passeggiano 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 del mercato: le merci hanno i cartellini con i prezzi es. 5€, 2€, 3€.....
- Schede finalizzate alla simbolizzazione delle quantità associate ad eventi contestuali
- Es: Luca ha 2 fratelli...Sara ha 4 gatti.....
- In classe ci sono 3 bambini che hanno
- lo stesso nome.....
-
-

- Seriare secondo categorie diverse o all'interno della stessa.
- Gioco di “bandiera” con i numeri
- 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 gli assenti? Sono di più gli assenti?
- - Il calendario: ogni giorno si aggiorna il cartellone del giorno, data e mese. Poi si domanda se oggi è 7 ieri che giorno era? E domani?
-
-

DOVE REPERIRE MATERIALE

■ ■ ■ ■ ■

- ◆ L'Intelligenza Numerica vol. 1 - Lucangeli
Ediz. Erickson
- ◆ Giocare con le parole – Perrotta , Brignola...
Ediz. Erickson
- ◆ Sviluppare i Prerequisiti per la Scuola Primaria
Perrotta, Brignola... Ediz. Erickson
- ◆ Sviluppare le Competenze Semantico-Lessicali
Perrotta, Freccero...Ediz. Erickson

- ◆ Storie per Imparare a Parlare
Irina Podda e Giada Campi...Ediz. Erickson
- ◆ Sviluppare la Comprensione Verbale
Paola Maccagno e Ana Merletti...Ediz. Erickson
- ◆ Il Portfolio per la Prima Alfabetizzazione
Lerida Cisotto... Ediz. Erickson

GRAZIE!!!

E

Buon Lavoro!!!!