



GIOCHI FONOLOGICI tra SCUOLA DELL'INFANZIA e SCUOLA PRIMARIA

*Gigliola Spelzini
Docente Scuola Primaria
Laurea Magistrale in
Scienze Pedagogiche
Master DSA
Cantù 21 aprile 2015*

Gigliola Spelzini Lettoscrittura e DSA nella Scuola dell'Infanzia





LABORATORIO...





I metodi

- ✓ I metodi analitici - globali
- ✓ I metodi sintetici - fonetici
- ✓ I metodi ...dai Decreti Attuativi L.170





I metodi analitici o globali

- ✓ Prendono l'avvio da situazioni linguistiche complesse, brani, frasi per analizzare parole, sillabe e lettere.
- ✓ Per confronto di sequenze grafiche simili e scomposizione, si arriva all'identificazione di elementi sonori (sillabe, lettere) che compongono situazioni linguistiche complesse.
- ✓ La lettura risulta un compito fondamentalmente ideovisuale.





I metodi analitici o globali

- ✓ Fondamentale è il riconoscimento globale della parola o della frase sulla base del ricordo.





NO...ai metodi analitici o globali

“...la letteratura scientifica più accreditata **sconsiglia il metodo globale**, essendo dimostrato che ritarda l'acquisizione di un'adeguata fluenza e correttezza di lettura.

Per andare incontro al bisogno educativo speciale dell'alunno con DSA si potrà utilizzare il metodo **fono-sillabico** , oppure quello puramente **sillabico**. Si tratta di approcci integrati che possono essere utilizzati in fasi diverse.






I metodi sintetici-fonetici

- Unità di analisi singoli elementi più piccoli della parola , i fonemi.
- Parte dal fonema associandolo alla sua rappresentazione grafica.
- L'accento è sull'analisi uditiva.



I metodi sintetici-fonetici



S

S → A = S A
S → E = S E
S → I = S I
S → O = S O
S → U = S U

LEGGI

SE	SA	SU	SI
SO	SU	SE	SI

E' importante:

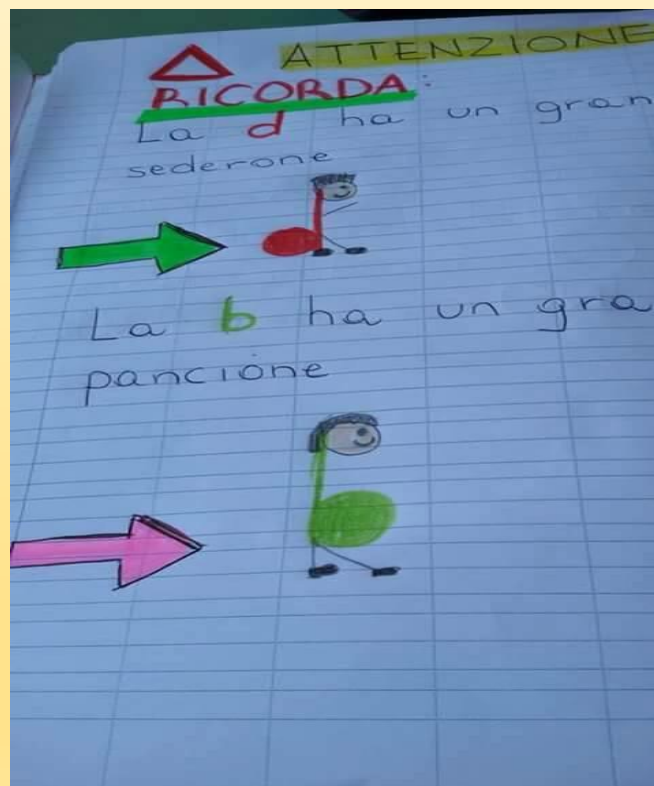
- una corretta pronuncia per evitare confusione tra fonemi
- presentare una coppia fonema-grafema per volta, passando alla successiva solo quando l'associazione è ben fissata.





I metodi sintetici-fonetici

E' importante separare grafie di forma simile per evitare confusione visuali tra scritture





..." Per imparare la corrispondenza biunivoca tra segno e suono di un sistema alfabetico, più che un impegno cognitivo, sono richieste abilità quali la scomposizione e ricomposizione delle parole in suoni e il riconoscimento dei segni ad essi associati.

Quindi, per imparare la lettura importante avere buone capacità di riconoscimento visivo e di analisi di struttura della parola."



LAVORO FONOLOGICO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: I SUONI, IL CORPO, LE PAROLE

**GIOCHI
SULL'ASCOLTO**

**GIOCHI
FONETICI**

**GIOCHI SUL
RITMO**

**GIOCHI DI
PAROLE**

**GIOCHI
FONOLOGICI**



LABORATORIO...



GIOCHI METAFONOLOGICI





...sarà più utile iniziare con i **fonemi "continui"**, cioè quei fonemi che per la loro durata e le loro caratteristiche acustiche risultano più facilmente individuabili, come le **consonanti nasali (m, n)** e le **liquide (l, r)**

• lasciando ad un secondo momento i suoni labiali ed esplosivi (**b, p**), così come quelli dentali (**d, t**).





I COMPITI METAFONOLOGICI CLASSICI

- Individuazione della sillaba iniziale, finale e intermedia
- Riconoscimento delle rime - sintesi sillabica
(individua la parola sentendo pronunciare le sillabe staccate)
 - Individua il fonema iniziale, finale e intermedio - spelling
(individuazione dei fonemi che compongono la parola)
- Tapping
(batti tanti colpi, quanti sono i suoni della parola)
- Sintesi fonemica
(individua la parola sentendo pronunciare i fonemi staccati)
- Individua i suoni di una parola organizzandoli dall'inizio alla fine.





Individuazione della sillaba iniziale, finale e intermedia

- PROPORRE PAROLE DI CUI BISOGNA INDIVIDUARE LE VARIE PARTI
- METTERE IN CERCHIO DEGLI OGGETTI IL CUI NOME INIZIA O FINISCE CON UNA SILLABA DATA
- ...
- **Individua il fonema iniziale, finale e intermedio...:
spelling**





Riconoscimento delle rime sintesi sillabica

- MEMORIZZAZIONE DI FILASTROCCHHE E SCIOGLILINGUA
- INDIVIDUAZIONE DELLE RIME
- DA UNA PAROLA CERCARE LA RIMA FRA DUE PAROLE PROPOSTE
- CATENE DI PAROLE IN RIMA
- COPPIE DI DISEGNI LE CUI PAROLE AFFIANCATE FANNO RIMA





Discriminazione del RITMO

- Riproduci dei ritmi con il tamburello o altro strumentario ORFF
- Nomi dei bambino riprodotti con il battito delle mani e dei piedi
- Salto nei cerchi per terra ad ogni sillaba del nome pronunciata
- TAPPING : batti tanti colpi, quanti sono i suoni della parola





Sintesi fonemica

- PROPORRE ATTIVITA' DI SEGMENTAZIONE DELLA PAROLA
- INDIVIDUA LA PAROLA SENTENDO PRONUNCIARE LE SILLABE STACCATE.
-





LABORATORIO...





GIOCHI SULL' ASCOLTO





L'educazione all'ascolto è diretta allo sviluppo dei seguenti campi di esperienza:

- Corpo, movimento, salute**, quando mira alla comprensione e all'interpretazione di brani musicali, sequenze di suoni
- Fruizione e produzione messaggi**, quando si collega allo sviluppo fonico, semantico, lessicale, sintattico del linguaggio verbale e alle prime interpretazioni delle parole scritte
- Esplorazione, conoscenza, progettazione**, quando si operano discriminazioni di suoni, rumori, ritmi dell'ambiente naturale e sociale





ESERCIZI DI ASCOLTO/DISCRIMINAZIONE UDITIVA

“Io sono il tuo specchio parlante”

In questo gioco si fa pronunciare da uno dei due bambini una frase (breve) a scelta e il compagno di spalle (per evitare che legga il labiale), la ripete a specchio.



GIOCHI SULL' ASCOLTO 1

- **Tombola con i versi degli animali** (*cartelle con foto di animali, ascolto versi animali, individuazione da parte del bambino dell'animale ascoltato*)
- **Gioco dei suoni e dei rumori** (*riconoscere suoni e rumori registrati e cercare l'immagine corrispondente*)
- **Gioco della mosca cieca curiosa** (*un bambino bendato fa "la mosca", un altro fa un rumore; la mosca deve individuare il bambino e poi il rumore prodotto*)
- **Il telefono senza fili**



GIOCHI SULL' ASCOLTO 2

- **Gioco del topolino nei cerchi colorati** (a terra cerchi colorati, o segnati; in ogni cerchio un gruppo di suonatori con strumenti dello stesso tipo; un bambino fa il topolino e un altro il gatto; il topo inseguito dal gatto si rifugia nei cerchi perché quando entra il gatto viene spaventato dal suono degli strumenti; bello riascoltare la registrazione e cercare di individuare gli strumenti)
- **Ascolta e rispondi** (due gruppi di bambini su due righe parallele, con spalle girate; al primo gruppo gli stessi strumenti del secondo, ma disposti in ordine diverso; il bambino del primo gruppo suona lo strumento e quello del secondo deve individuarlo e rispondere)
- **Caccia al suono** (mostrare uno alla volta le immagini degli animali, mezzi di trasporto, oggetti che producono rumore; chiedere di imitarli)





LABORATORIO...





GIOCHI SUL RITMO



GIOCHI SUL RITMO

- **GIOCO DEI SOLDATINI** (*marciare al ritmo del tamburello battuto dall'insegnante*)
- **GIOCO DELLA RANOCCHIA SALTERINA** (*cerchi per stagno; un bambino-ranocchia; suono tamburello, salto nel cerchio; silenzio del tamburello-pausa, la ranocchia si accovaccia; sequenza ritmica di salto e accovacciarsi*)
- **GIOCO DELLE COSE DEGLI ANIMALI** (*imitare l'andatura di un animale proposto da un compagno; tracciare un percorso prestabilito*)
- **GIOCO DEI CAVALLINI** (*i bambini sono tutti cavallini, a seconda del ritmo del tamburello devono andare al passo, al trotto, al galoppo*)
- **CANTI** (*canti con parole onomatopoeiche accompagnati da gesti; TUM TUM per il tamburo con battito mani sulle ginocchia; TACA TACA per il cavallo e schiocco della lingua...*)
- **ASCOLTO DI BRANI MUSICALI**





GIOCHI FONOLOGICI



GIOCHI FONOLOGICI 1

- **L'ORCHESTRA** (*bambini seduti in cerchio, insieme pronunciano una vocale, prima a voce bassa poi sempre più forte; arrivati al massimo, fare percorso inverso di intensità; usare tutte le vocali*)
- **I PAGLIACCI** (*facce strane per imparare a pronunciare le vocali "E-I" tirando al massimo le labbra; "O-U" massima chiusura; A massima apertura*)
- **INDOVINA LA VOCALE** (*arriva il Mago Rubavoce, la maestra, che tocca un bambino e parla senza voce; gli altri rompono l'incantesimo indovinando quello che dice*)
- **CANTA VOCALI** (*prendere una canzoncina es. "tre cinesi" o "Garibaldi" e sostituire le vocali*)
- **E' ARRIVATO UN TRENO CARICO DI**



GIOCHI FONOLOGICI 2

- **GIOCO DEL "COSO" E "COSA"** (*indovinare il coso-cosa: il camionista si è fermato dal ..coso..; la maestra ha raccontato una ..cosa..*)
- **GIOCO DELLE PAROLE ASSURDE** (*inserire parole assurde, ma conosciute, che i bambini devono sostituire con quelle giuste; es. la mamma usa l'ago per lavare..*)
- **GIOCO DELLA AROLA MISTERIOSA** (*proporre ai bambini tutta la frase senza l'ultima parola; es. prima di pranzo andiamo in bagno per...*)
- **INDOVINA CHI E' -COSA FA** (*carte di animali, oggetti e chiedere cosa fa, cosa serve....*)
- **GIOCO DELL'ECO** (*ripetere la fine del ritornello inventato*)
- **RIME, INDOVINELLI, FILASTROCCHES, CONTE**



ESERCIZI PER LA MEMORIA VERBALE

Il gioco di ripetere le parole

Consiste nel ripetere, con lo stesso ordine, le parole che vengono elencate.

Si spiega al bambino che gli verranno dette alcune parole e che, subito dopo, dovrà ripeterle nello stesso ordine.

Ad esempio:

“PALA – PERA – PATATA” scandendo bene le lettere

LISTA DI PAROLE DA PROPORRE (una per bambino)

cane - naso - ragno

pollo - foca - lastra

luna - piatto - casa

pollo - gara - vaso

ragno - pila - toro

pera – luce – pietra

pepe – coro – busta

.....



ESERCIZI PER LA MEMORIA VERBALE

Il treno delle parole strane

Consiste nel ripetere, con lo stesso ordine, le parole che vengono elencate. Si spiega al bambino che gli verranno dette alcune parole strane e che, subito dopo, dovrà ripeterle nello stesso ordine.

Ad esempio

“MILO – TOCO – PUCO”

LISTA DI PROPOSTE (una per bambino)

mido – gora – ledi

pilo – lida – mile

pulo – dala – bede

lufo – tava – sepi

zafi – siga – tofu

nalu – piti - zane





LABORATORIO...





Da non sottovalutare: Postura Impugnatura



Impugnatura pollice avanti



Impugnatura a morso



Automatismi del segno grafico

- IMPUGNATURA dello strumento grafico
- DIREZIONALITA' (aste, tondi)
- SCORRIMENTO da SN a DX lungo il rigo e a capo
- COMBINAZIONE di aste e tondi
- ESECUZIONE di forme elementari
- PERCEZIONE di tratti distintivi, quali :
altezza, sopra/sotto il rigo, Dx/Sn



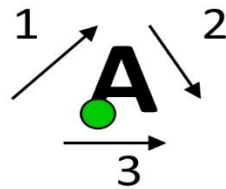


Insegnare la corretta sequenza nel gesto del TRATTO GRAFICO

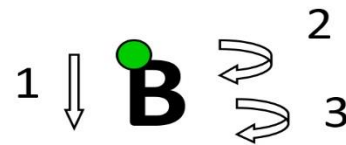


Utilizzare *segnali visivi* per:

- indicare il punto di partenza
- proseguire nel tratto grafico



SU – GIU' – A DESTRA



GIU' – CURVA - CURVA



CURVA GIU'





✓ **Migliorare la coordinazione OCCHIO-MANO**

Con la matita seguire un percorso all'interno di una griglia:

- linee orizzontali
- linee oblique
- linee curve

✓ **Saper COPIARE - RIPRODURRE**

Per favorire le PRASSIE, i bambini devono saper RIPRODURRE i modelli presentati. Essi possono essere modelli di OGGETTI o di ELEMENTI GRAFICI ASTRATTI.

✓ **Individuare figure con FORMA UGUALE**

L'alunno deve individuare la forma modello tra una serie a prescindere dalla sua posizione e grandezza

✓ **Completare FIGURE**

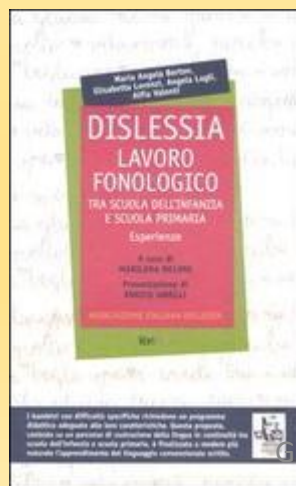
Proporre attività che consentano all'alunno di completare una o più figure scegliendole tra una serie

✓ **Riprodurre SEQUENZE**



Perché la musica?

- Attraverso l'interazione non-verbale apre **nuovi canali di comunicazione** sonora e corporea
- Tutti **siamo 'strumenti musicali'** (strutturazione ritmica a livello biologico e percettivo)
- La musica è **innata** in ogni essere umano
- La musica è **parte della cultura** di ogni comunità
- Il suono ha un **potere di penetrazione** nella pelle e nella psiche più efficace della sola parola
- Stabilisce una possibilità di relazione basata sulla **capacità di gratificarsi**
- Utilizza una **sintassi della ripetizione** che genera senso di sicurezza e prevedibilità
- Facilita la **percezione uditiva** e la **memoria** con strutture meno complesse del linguaggio verbale
- Offre la possibilità di conseguire **risultati appaganti** e di partecipare ad esperienze positive
- Consente la **diagnosi** il livello di rendimento, sviluppo e le potenzialità del soggetto
- Sviluppa la **capacità di discriminazione** dei suoni, alla base del linguaggio verbale e della lettoscrittura





LABORATORIO...

