

*A scuola di dislessia nella.....  
..... scuola dell'infanzia*

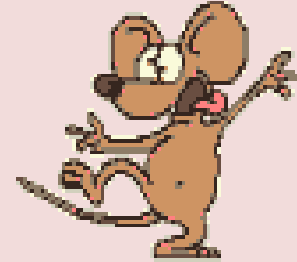
*Dott.ssa Sabrina Di Tullio*

Queste proposte, centrate su un percorso di costruzione della lingua scritta in continuità tra scuola dell'infanzia e scuola primaria, non rappresenta un anticipo dell'obbligo scolastico, bensì vuole mettere in rilievo come il vivere in un ambiente educativo dia la possibilità ai bambini di tutte le età di utilizzare il linguaggio scritto e di rifletterci sopra, per rendere in seguito, più naturale l'apprendimento del linguaggio convenzionale scritto.

Come punto di partenza del percorso didattico va considerata la competenza linguistica che il bambino già possiede.



# Giochi sull'ascolto



- Il corpo e il movimento: quando mira alla comprensione e all'interpretazione di brani musicali, sequenze, suoni, etc.;**
- Linguaggi, creatività, espressione: quando si collega allo sviluppo fonico, semantico, lessicale, sintattico del linguaggio verbale e alle prime interpretazioni delle parole scritte;**
- La conoscenza del mondo: quando si operano discriminazioni di suoni, rumori, ritmi dell'ambiente naturale e sociale**

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



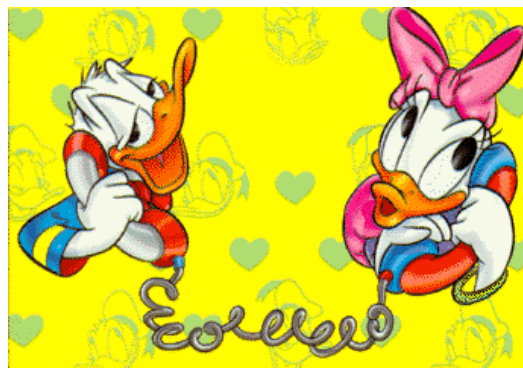
- **GIOCO DEI SUONI E DEI RUMORI:**  
favorire la discriminazione uditiva



- **GIOCO DELLA MOSCA CIECA CURIOSONA:**  
sollecitare la capacità di concentrarsi maggiormente nei momenti di ascolto

- **IO SONO IL TUO SPECCHIO PARLANTE:**  
favorire la discriminazione uditiva e la pronuncia  
(con questo gioco il bambino che ha problemi di linguaggio sente e vede la pronuncia corretta)

- **IL TELEFONO SENZA FILI:**  
favorire la metacognizione



- **GIOCO DEL TOPOLINO NEI CERCHI COLORATI:**

- favorire la discriminazione uditiva

- 

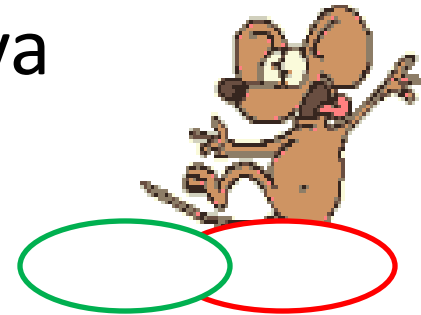
- **ASCOLTA E RISPONDI**

- Favorire la discriminazione uditiva

- 

- **CACCIA AL SUONO**

- Attivare la pronuncia di fonemi diversi



# Giochi sul ritmo

I bambini vivono in un mondo caratterizzato dalla compresenza di stimoli sonori diversi, il cui eccessivo e disorganico sovrapporsi può comportare il rischio sia ad una diminuzione dell'attenzione e dell'interesse per il mondo dei suoni, sia un atteggiamento di ricezione soltanto passiva.

**La scuola dell'infanzia può:**

**“svolgere un essenziale funzione di riequilibrio, di attivazione e di sensibilizzazione, offrendo ai bambini proposte che consentano di conoscere la realtà sonora, di orientarvisi, di esprimersi con i suoni e di stabilire per il loro tramite relazioni con gli altri.”**

I bambini, infatti, sono in grado di riconoscere alcuni suoni e riescono a riprodurli per due o tre volte in una successione ritmica, con il corpo.

Li raggruppano secondo la durata o l'intensità percependo e costruendo i primi ritmi o sequenze ritmiche.

È importante che agiscano con il corpo in funzione della durata, con movimenti e gesti, in modo da viverli e percepirli con maggiore concretezza e partecipazione.

Successivamente applicano la corrispondenza tra uno schema e il ritmo per precisare maggiormente la corrispondenza spazio-tempo.

Giungono così a riprodurre il ritmo secondo un'indicazione costituita da uno schema.

Intervengono pertanto attività di psico-ritmica che aiutano i bambini a diventare più sensibili alla durata e all'intensità del suono.

**Anche le parole pronunciate seguono un andamento ritmico dettato dagli accenti, la parola stessa è composta da una serie di sillabe in sequenza.**



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



## **GIOCO DEI SOLDATINI:**

marcia al ritmo del tamburello, accompagnato da un suono, silenzio momento di pausa.



## **GIOCO DELLA RANOCCHIA SALTERINA:**

si preparano alcuni cerchi colorati che fungono da stagno. Al suono del tamburo, si salta nello stagno. Durante la pausa la ranocchia deve accovacciarsi.



## **GIOCO DELLE CORSE DEGLI ANIMALI:**

ogni bambino sceglie di rappresentare un animale, imitando l'andatura. Al suono del tamburello e seguendo il ritmo e le pause devono camminare all'interno di un tracciato segnato sul pavimento.

## **GIOCO DEI CAVALLINI:**

i bambini sono tanti cavallini che, a secondo del ritmo del tamburello, devono andare al passo, al trotto, al galoppo.

Prima si fa sentire alcune volte il ritmo del tamburello nelle varie andature facendo vedere anche il movimento.



# GIOCO DEGLI INDIANI



## IL PERCORSO

Una volta che i bambini hanno imparato a conoscere bene le differenze ritmiche si può proporre un percorso a terra da eseguire con il movimento.

Per ogni ritmo un colore:

- rosso per il passo
- blu per il trotto
- giallo per il galoppo

## CANTI CON SUONI ONOMATOPEICI

## ASCOLTO DI BRANI MUSICALI



# **Giochi di rinforzo dei movimenti bucco-fonatori**

Le esperienze educative all'interno della scuola dell'infanzia che sono finalizzate all'apprendimento del linguaggio dovrebbero offrire ad ogni bambino l'opportunità di sfruttare contemporaneamente più canali, sollecitazioni, attraverso i quali far nascere il desiderio di comunicare. In particolare, i bambini hanno bisogno di essere avviati alla comunicazione con tanti giochi fonetici, che coinvolgono tutte le parti degli organi di fonazione (bocca, labbra, denti,..)

## **FACCIAMO FINTA CHE.....**

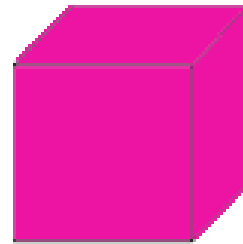
- Con le labbra
- Con la lingua

## **GIOCHI CO SOFFIO....**

- Gioco del palloncino
- Gioco delle candele
- Gioco dell'elefante
- Gioco delle foglie



## **GIOCO DELLE MACCHIE DI COLORE**



## **GIOCO DELLE SCATOLINE**

## **GIOCO DELLA STORIA MIMATA**

- Raccontare una storia ai bambini e coinvolgerli nella drammatizzazione, facendo trasformare le parole in gesti.

# Giochi fonologici

Adatti alla fascia d'età dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e alle attività di continuità tra scuola dell'infanzia e scuola primaria.

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



## IL SERPENTE

Si scopre che il suono può durare più a lungo



## I PAGLIACCI

Si identificano i diversi punti di articolazione e la distinzione tra loro

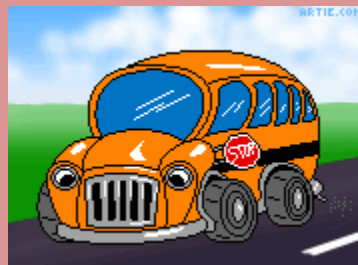
## INDOVINA LA VOCALE CON IL MAGO RUBAVOCE

Oltre a sviluppare le capacità attentive, si fa porre attenzione alla posizione della bocca, lingua e denti, senza l'uso della voce.

## CANTAVOCALI

## GIOCO DELLE CARTE CHE FANNO RUMORE

È ARRIVATO UN TRENINO CARICO DI.....



# Giochi di parole

**I bambini con i loro discorsi e i giochi parole sviluppano la capacità di prestare attenzione alle strutture linguistiche. Si divertono a giocare con esse, a ripetere e cercare delle rime, assonanze fonetiche, ad utilizzare la lingua in funzione metalinguistica.**

## GIOCO DEL “COSO” E “COSA”

Es: il camionista è stato fermato dal COSO che gli ha fatto la multa;  
la maestra ci ha raccontato la COSA di Cenerentola

successivamente sostituire COSO e COSA con delle NON parole

## GIOCO DELLE PAROLE ASSURDE

Questo gioco è simile al primo, ma molto più difficile perché si inseriscono delle parole esistenti, ma assurde, da sostituire con quelle giuste.

Es: l'automobile correva veloce sul **binario** suonando il clacson.  
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 e “analisi logica”

## **GIOCO DELLE RIME**

## **GIOCO DELL'ECO**

C'era una volta un bambino così timido che non aveva amici. Un giorno scopre, passeggiando solo in montagna, l'ECO, e capisce che è un gioco molto divertente e trova il coraggio di dirlo agli altri bambini. Così da quel giorno non è più solo perché tutti vanno a giocare all'ECO con lui.

Obiettivo del gioco: ripetizione dell'ultima parte della parola.

# *Per cominciare:*

Nel processo di apprendimento della letto-scrittura è possibile individuare la seguente successione di stadi:

- Livello preconvenzionale
- Livello sillabico convenzionale
- Livello sillabico alfabetico
- Livello alfabetico

(E. Ferreiro e A. Teberosky)

# LIVELLO PRECONVENZIONALE

## **Obiettivo: acquisire la capacità di analisi sillabica**

I bambini che si trovano a questo livello, non hanno ancora nessuna idea della corrispondenza tra suono e segno e usano le lettere dell'alfabeto in modo del tutto casuale. Ci possono anche essere bambini che non le usano affatto, o inseriscono tra queste numero o segni di loro invenzione o, ancora, che usano solo le lettere del proprio nome

# LIVELLO PRECONVENZIONALE

Lettere del proprio nome ricombinate:

SSABI

ANSE

AASAA

**ORSO**

**FORMICA**

**AEOEOUAEIB**

**AEI**

**Il lavoro dell'insegnante dovrà farlo pervenire alla consapevolezza della convenzionalità della scrittura e far capire che ad ogni suono corrisponde un segno.**

## **ATTIVITA'**

- Supermercato
- Giochi di segmentazione delle parole in sillabe
- Giochi di riconoscimento e raggruppamento di parole (rinforzo visivo sia con immagine che con lo stampato maiuscolo)
- Sacchetto delle sillabe: favorisce la memorizzazione sillabica – f,l,m,n,r,v,s,z –
- Catene sillabiche
- Cloze sillabico

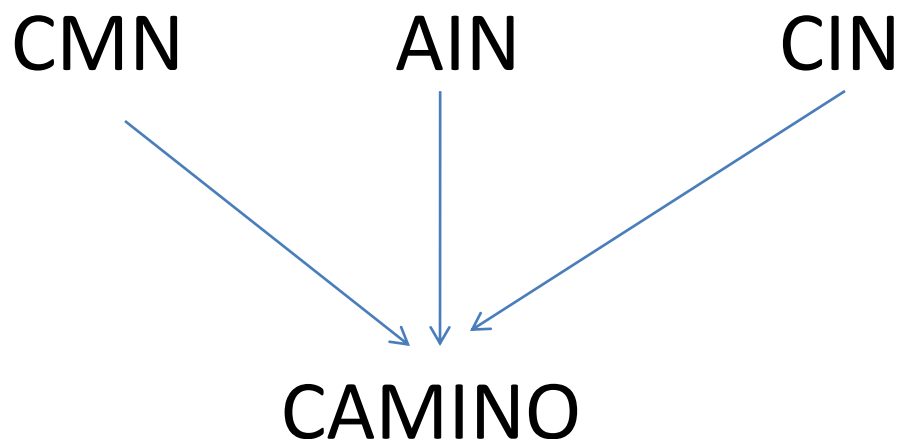
# LIVELLO SILLABICO CONVENZIONALE E SILLABICO-ALFABETICO

**Obiettivo: acquisire la capacità di analisi fonemica**

I bambini che si trovano a questo livello sono riusciti a capire che esiste una corrispondenza tra suono e segno, ma all'interno della sillaba non discriminano i suoni diversi

# LIVELLO SILLABICO CONVENZIONALE

Il bambino usa per ogni sillaba una lettera che ha a che fare con la sillaba reale:



# LIVELLO SILLABICO ALFABETICO

C'è un numero di lettere maggiore di una per sillaba, per cui CAMINO potrà essere scritto:

CAMN

CMINO

AMIN

CAMNO



**Il lavoro dell'insegnante dovrà farli pervenire alla consapevolezza che le sillabe contengono più suoni e che ad ogni singolo suono corrisponde sempre la stessa lettera (o lo stesso gruppo di lettere)**

## **ATTIVITA'**

Identificazione del fonema iniziale

Identificazione del fonema finale

Identificazione del fonema intermedio

Fai “vedere” quanto sono lunghe le parole: dai ai bimbi dei gettoni, poi pronuncia parole bisillabe e trisillabe piane

**LUNA** ● ● ● ●

Spelling di parole bisillabe e trisillabe

# LIVELLO ALFABETICO CONVENZIONALE

La parola CAMINO viene scritta CAMINO per intero; a questo punto si può considerare raggiunta la scrittura e si può affermare che il bambino sa segmentare la parola in fonemi e scrive tutte le lettere. Ovviamente ci saranno errori perché non è stato ancora affrontato il lavoro di ortografizzazione, che è successivo.

# LIVELLO ALFABETICO CONVENZIONALE

A questo livello è utili lavorare con:

- Griglie con il numero di caselle corrispondenti al numero delle lettere (fonemi) che costituiscono la parola; oppure consegnare i cartoncini con le lettere per formare una certa combinazione: “scrivi BRUM, scirvi DRIN, scrivi STUDENTE”
- Anagrammi: LAME – MELA – MALE
- Cambia la lettera (MELA – MELO – MENO – MANO)
- Completamento di parole ( PO\_TE, PO-TA)
- Parole crociate
- Giochi con i nomi propri (rime)