

Metafonologia

Semaforo 

Domino a stella 

Gioco delle coppie 

Mangio con la... 

Tutti a teatro 

La borsa magica 

Caccia alla parola 

Indovina chi 

Gnam mangia la prima 

Quale dei due? 

Uguali o diverse? 

Qual è la frase giusta? 

Indovina la parola 

Schede 



Il gioco del semaforo

Attività: di gruppo

Obiettivo: identificazione del fonema iniziale + Recupero etichetta verbale (RAN)

Descrizione del gioco

Ad ogni bambino vengono consegnati due cartellini , uno rosso (NO) e l'altro verde (SI').

L'insegnante pronuncia una parola (target) e mostra una sua immagine.

Poi, senza pronunciare, mostra altre immagini e i bambini dovranno alzare il cartellino rosso se la parola non inizia con lo stesso fonema proposto per primo o il cartellino verde se il target è lo stesso.





Parole brevi ad alta frequenza				
FILO	SOFIA	PANE	NAVE	TOPO
FOTO	SALE	CENA	NIDO	TANA
NASO	CASA	PIPA	REMO	VELA

Parole lunghe ad alta frequenza			
MATITA	MARMELLATA	DIRETTORE	LUCERTOLA
MELONE	MOZZARELLA	DENTIFRICIO	COCCINELLA
LUMACA	PASTICCINO	SAPONETTA	COCCODRILLO

Parole brevi a bassa frequenza			
PONTE	CACO	SEGA	RASO
TUBO	MANGO	LIDO	LAMPO
PANCA	COCCO	SACCO	RISMA

Parole lunghe a bassa frequenza			
RINOCERONTE	FANALE	MIRTILLO	VIVAIO
RAMOSCELLO	FEDERA	VOLANTE	RAMARRO
FILASTROCCA	SALMONE	MONETA	VENTAGLIO





PANE	PINO	MELA	NEVE	PERA
LANA	LUNA	LIMA	SETA	TUBO
DADO	DITO	DAMA	GARA	TINO
MANO	MOTO	MURO	PEPE	NANO
RISO	RANA	ROSA	SOLE	TUTA
LIMONE	LUCCIOLA	LOMBRICO	DIVANO	CUCINA
CARTELLA	COCOMERO	CUCCIOLO	SOLDATO	BICICLETTA
PANTALONE	POMODORO	PISCINA	MARIONETTA	COCCINELLA
LAVATRICE	LOCOMOTIVA	LETARGO	FINESTRA	PESCATORE

Variante del gioco del semaforo: Scegliere tra 4 parole quelle che iniziano come il target.

L'insegnante pronuncia la prima parola (target) poi pronuncia lentamente le altre... i bambini alzano il cartellino rosso se il target non è lo stesso e il verde se coincide

Trovare l'intruso:

Si ripropongono le parole dell'esercizio precedente e i bambini alzano il cartellino rosso quando la parola non inizia come il target





Il domino a stella

Attività: di gruppo

Obiettivo: Individuare oggetti o figure che iniziano con lo stesso fonema

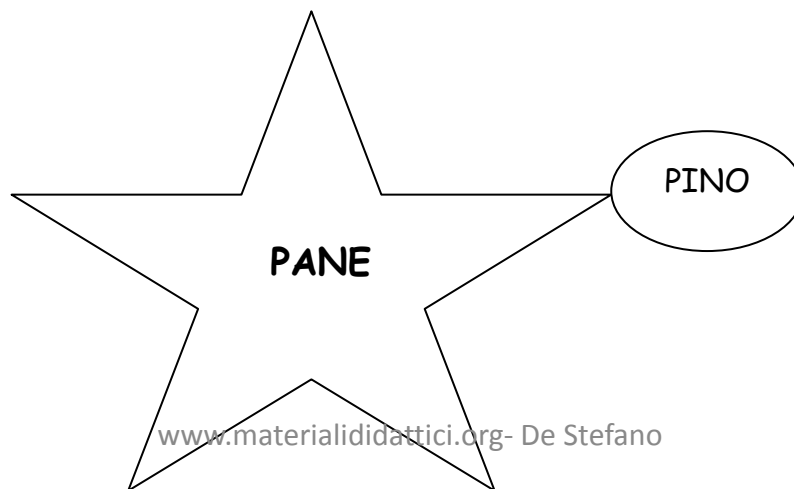
Descrizione del gioco

Ogni bambino della classe riceve delle carte con immagini.

L'insegnante sceglie un'immagine target e la attacca nel mezzo della stella.

I bambini che possiedono immagini che iniziano come quella target la attaccano sui raggi della stella, dopo averne detto il nome .

Si ripropongono altre immagini target fino ad esaurimento carte.





MATERIALE OCCORRENTE:

- cartellone predisposto con velcro
- n. 20 cartoncini rotondi per l'immagine nucleo
- svariate carte con immagini con fonema iniziale equamente distribuito

EVITARE immagini di nomi che iniziano con CU - QU e tutte le lettere straniere

CONSIDERARE le immagini di parole che iniziano con «C» dura e «C» dolce come gruppi e suoni diversi.





Il gioco delle coppie (immagine- parola)

Attività: di gruppo

Obiettivo: Raggruppare parole che iniziano con lo stesso fonema

Occorrente: mazzo di carte in cui sono presenti coppie di immagini-parole con lo stesso fonema iniziale.

Descrizione del gioco

Ogni bambino pesca una carta dal mazzo, al via dovrà cercare il bambino con la carta che rappresenta l'animale/oggetto il cui nome ha lo stesso fonema iniziale.

Vince la coppia che si ritrova per prima.





Mangio con la...

Attività: di gruppo

Obiettivo: Produrre parole con stesso fonema iniziale in una categoria semantica data.

Occorrente: serie di immagini i da ritagliare





Descrizione del gioco

I bambini hanno a disposizione una serie di immagini da poter ritagliare.

L'insegnante propone la categoria semantica attraverso vari comandi vocali :

“MANGIO CON LA ... C - P - B “

“MI VESTO CON LA ... M -P - T “

“GIOCO CON LA ... A - P - R “

“CONOSCO ANIMALI CON LA ... O - C - S “

I bambini dovranno ritagliare le immagini corrispondenti alle categorie richieste e al fonema indicato.

Successivamente con le immagini ritagliate si formano degli insiemi.





Tutti a teatro

Attività: di gruppo

Obiettivo: per ogni animale scegliere un nome e una qualità che inizia con lo stesso fonema.

Occorrente: disegno di animali, bastoncino, colla, forbici e colori

Descrizione del gioco

I bambini dovranno colorare le immagini, ritagliarle e incollarle al bastoncino in modo da creare una specie di «marionetta».

I bambini dovranno scegliere per ogni animale un nome e una qualità che inizia con lo stesso fonema.

Esempi → animale «Ape», nome «Anna», qualità «astuta»

Alla fine del gioco ogni gruppo dramatizzerà agli altri gruppi il proprio personaggio.





La borsa magica

Attività: di gruppo

Obiettivo: Individuare oggetti/figure che iniziano con lo stesso fonema

Occorrente: oggetti o disegni già predisposti, una borsa

Descrizione del gioco

L'insegnante tira fuori dalla borsa una serie di oggetti.

I bambini devono individuare quelli i cui nomi iniziano con lo stesso fonema e prenderli.

Esempi di oggetti presenti nella borsa:

FAZZOLETTO- BAMBOLA- FOTOGRAFIA- BARBIE- FISCHIETTO- BARCHETTA-
FOGLIO- BIGLIA- TELEFONO- MACCHININA- ROSSETTO- DADI- PORTAFOGLIO-
SOLDATINO- OCCHIALI- FIGURINA- MATITA- LIBRICINO –CARMELLE -
COSTRUZIONE





Caccia alla parola: senso-non senso

Attività: individuale

Obiettivo: delezione di lettera iniziale, cambio di lettera iniziale

Occorrente: due buste, delle lettere con velcro, un cartoncino con velcro

Descrizione del gioco

Nella prima busta saranno inserite parole con lettere rimovibili (con il velcro),
nella seconda saranno inserite alcune lettere.

Il bambino estrae una parola e la legge, poi rimuove l'iniziale e la cambia con una lettera che pescherà dalla seconda busta.

Successivamente leggerà la nuova parola che potrà avere o non avere senso.





Accorgimenti:

-Il gioco sarà proposto:

parole brevi (bisillabe) ad alta frequenza d'uso

parole lunghe ad alta frequenza d'uso

parole brevi (bisillabe) a bassa frequenza d'uso

parole lunghe a bassa frequenza d'uso.

1° VARIANTE

Cambiare una lettera al centro.

2° VARIANTE

Cambiare la lettera finale.





Indovina chi

Attività: di gruppo

Obiettivo: Individuare quale parola l'insegnante voleva pronunciare tra più alternative.

Occorrente: immagini già predisposte

Descrizione del gioco

L'insegnante avrà a disposizione carte con immagini corrispondenti a varie parole nelle quali **cambia solamente l'iniziale della parola**.

Proponendo due immagini, pronuncia la frase :**"Se dico C quale sto per dire?"**

Esempi nella slide successiva





CORTE ALTA FREQUENZA D'USO		
CANE / PANE	LANA / RANA	MELA / VELA
VINO / PINO	MANO / NANO	PERA / SERA

LUNGHE ALTA FREQUENZA D'USO		
LIMONE / TIMONE	TAVOLO / CAVOLO	PASTELLO / CASTELLO
FINESTRA / MINESTRA	MANO / NANO	PERA / SERA

CORTE A BASSA FREQUENZA D'USO		
VENTO / MENTO	FETTA / VETTA	RUOTA / VUOTA
VACCA / SACCA	PANCIA / LANCIA	VINO / FINO

LUNGHE A BASSA FREQUENZA D'USO		
MELONE / TELONE	CARTELLO / MARTELLO	LETTURA / VETTURA





Gnam, mangia la prima

Attività: di gruppo

Obiettivo: pronunciare i suoni che restano da una parola / non parola togliendo il primo fonema (delezione di fonema iniziale).

Descrizione del gioco

L'insegnante pronuncia una parola senza l'aiuto delle immagini e chiede ai bambini di pronunciare i suoni che restano dopo..... "Gnam! Mangia la prima!"

Variante 1 semplificata

Rinforzare le parole con l'uso delle immagini.

Variante 2

Usare parole alle quali , togliendo le iniziali, non resta senso.

Variante 3

Usare non parole

SASSO / ASSO	LUNA / UNA	FOSSO / OSSO
FLOTTA / LOTTA	AMORE /MORE	AMICI / MICI
TORO / ORO	BORSA / ORSA	PORTO / ORTO





Quale dei due?

Attività: individuale

Obiettivo: Indicare il target tra due figure (immagini) che costituiscono coppia minima (alternandosi).

Descrizione del gioco

L'insegnante propone al bambino due carte corrispondenti a parole che costituiscono una **coppia minima** e ne pronuncia una.

Il bambino sceglie l'immagine corrispondente alla parola pronunciata.

Esempio di coppie minime:

PINO / VINO	BOLLO / POLLO	FOSSO / ROSSO
LANA / RANA	CANE / PANE	PORTO / CORTO
TORO / FORO	BORSA / CORSA	CALLO / BALLO





Uguali o diverse?

Attività: individuale

Obiettivo: Dire se due coppie minime (parole / non parole) sono uguali o diverse.

Descrizione del gioco

L'insegnante pronuncia al bambino due parole uguali o costituenti coppia minima e il bambino dovrà dire se le parole erano uguali oppure diverse.

Esempio:

Pino / Pino... sono uguali o diverse?

Dino / Pino... sono uguali o diverse?





Qual è la frase giusta?

Attività: di gruppo

Obiettivo: Indovinare coppie minime sbagliate dette da più personaggi

Descrizione del gioco

L'insegnante **utilizza due pupazzi/** burattini per proporre una frase.

Termina la frase utilizzando due parole che costituiscono una coppia minima,
facendo in modo che una risulta non corretta per la frase.

Il bambino dovrà dire quale burattino ha detto la frase giusta

Esempio:

IL BAMBINO NEL BAGNO FA LA GOCCIA / DOCCIA

IL CONIGLIO NEL BOSCO INCONTRA IL SERVO / CERVO





Indovina la parola

Attività: individuale

Obiettivo: Indovinare la parola fondendo le lettere segmentate dall'adulto

Descrizione del gioco

L'insegnante scandisce la parola fonema per fonema (segmentazione) con l'immagine corrispondente nascosta.

Il bambino pronuncia la parola, fondendo le lettere; l'insegnante gira la carta per verificare l'esattezza della pronuncia.





Schede metafonologiche

bibliografia Sviluppare i prerequisiti per la scuola Primaria

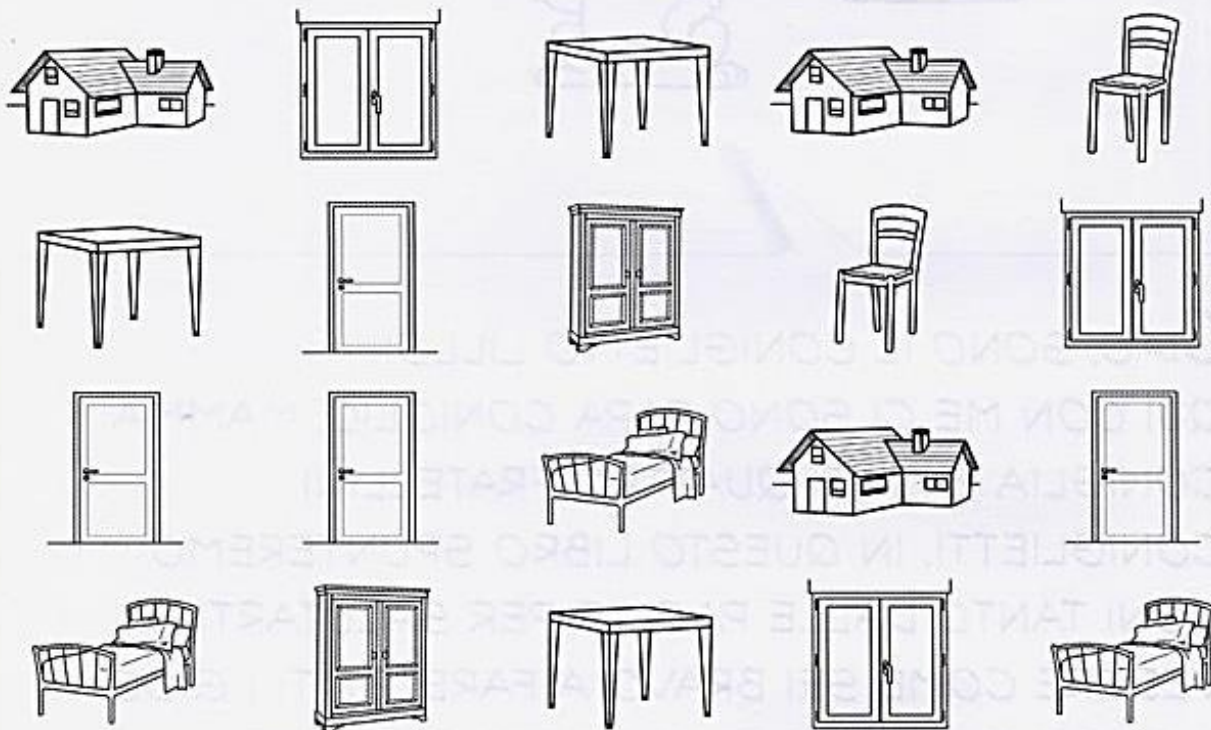
Brignola, Perrotta, Tigoli, Erickson, 2012

Oltre agli esercizi di metafonologia vi sono anche giochi e attività per attenzione, logica, pregrafismo, spazio e tempo





PROVA A NOMINARE VELOCEMENTE GLI OGGETTI RAFFIGURATI. RICORDATI DI PROCEDERE CON ORDINE DA SINISTRA VERSO DESTRA!



QUANTI SECONDI HAI IMPIEGATO?

COSA HANNO IN COMUNE GLI OGGETTI RAFFIGURATI?

Scheda di denominazione di oggetti (RAN)





Nell'ambito del **deficit di automatizzazione**, negli ultimi anni si è attribuita una certa importanza agli studi che indagano la **rapidità di denominazione (RAN- Rapid Automatization Naming)**.

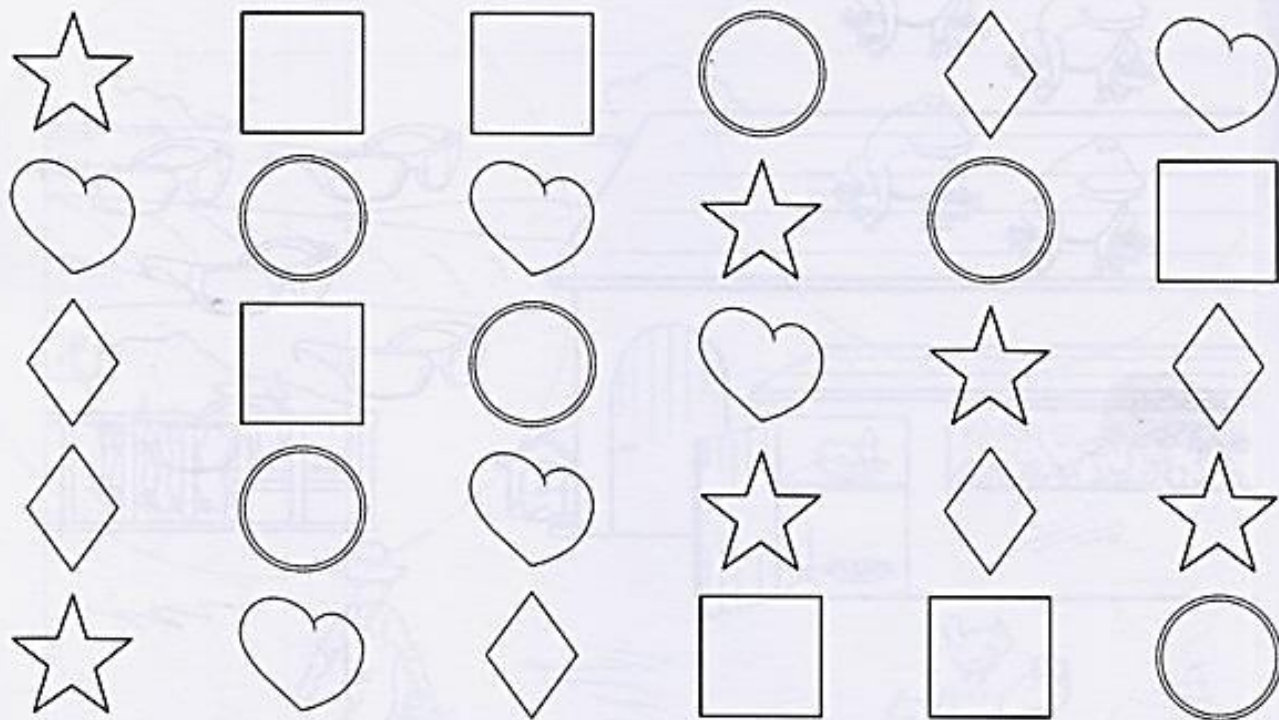
In questo caso è stata prospettata l'ipotesi di un “doppio deficit” sottostante il disturbo di lettura: un **deficit fonologico** che interagisce, in modo però indipendente, con una **lentezza di denominazione**. In Italia tali studi sono stati condotti da De Luca et coll., i quali hanno approntato un **“Test di denominazione rapida e ricerca visiva di colori, figure e numeri”** (2005).

I risultati (non definitivi) evidenziano maggiore lentezza nei compiti RAN dei bambini con dislessia evolutiva e confermano i risultati di altri studi, condotti da Wimmer et coll. (1998), che, all'interno di ampie batterie di test cognitivi, identificano i subtest RAN come i più predittivi e sensibili ad individuare i soggetti con deficit di lettura (citato da De Luca et coll., 2005).





PROVA A NOMINARE VELOCEMENTE GLI OGGETTI RAFFIGURATI. RICORDATI DI PROCEDERE CON ORDINE DA SINISTRA VERSO DESTRA!



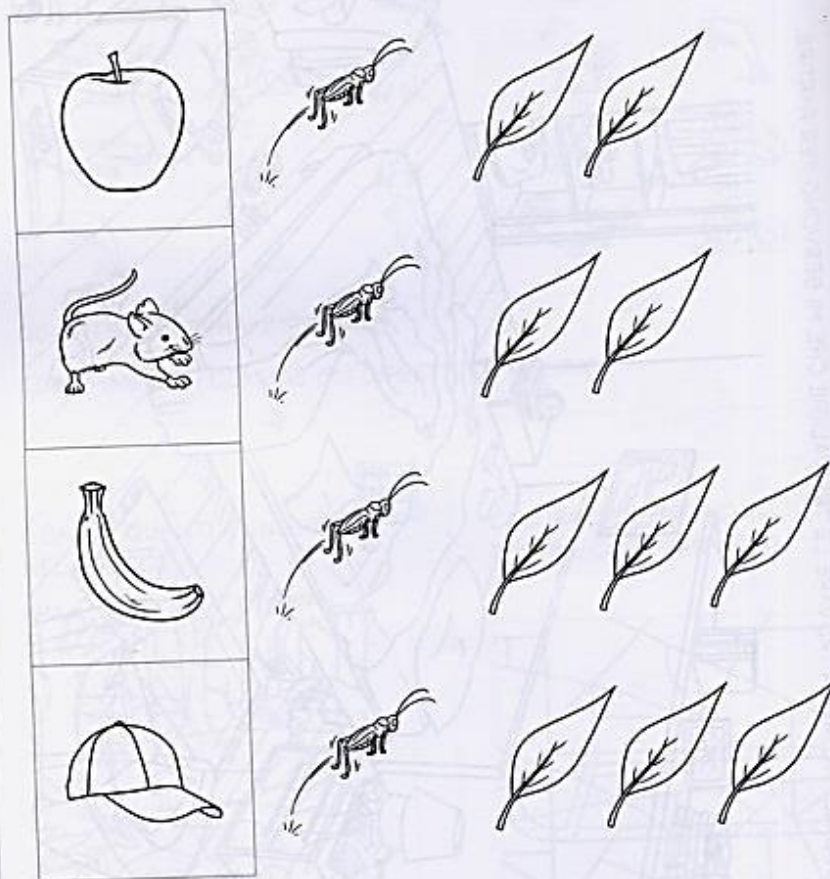
QUANTI SECONDI HAI IMPIEGATO?

COSA HANNO IN COMUNE GLI OGGETTI RAFFIGURATI?





AIUTA IL GRILLO A DIRE IL NOME DELLE COSE CHE VEDE. IL GRILLO DICE LE PAROLE SALTANDO SULLE FOGLIE. PER NOMINARE ALCUNE COSE CI VOGLIONO DUE SALTII, PER NOMINARNE ALTRE CE NE VOGLIONO TREI



TROVA ANCHE TU ALTRE PAROLE CORTE, DA DUE SALTII, E ALTRE PIÙ LUNGHE, DA TRE SALTII















LEGGIAMO INSIEME; IO LEGGO IL TESTO, TU LEGGI LE FIGURE.

NELL'ORTO CON IL NONNO

OGGI È UNA BELLA GIORNATA, IL  SPLENDE IN  , NON C'È NEANCHE UNA .

IL NONNO DEVE ANDARE NELL'  E HA CHIESTO A GIGI E MARIA DI ACCOMPAGNARLO PER DARGLI UNA .

MENTRE IL  PIANTA I   , MARIA ANNAFFIA LE   E GIGI TOGLIE LE ERBACCE. PANTANO ANCHE  ,  , PATATE, PEPERONI, .

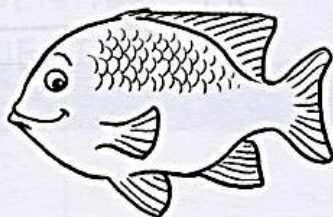
PER ABBELLIRE L'  LA NONNA HA COMPRATO ANCHE UNA BELLA PIANTA DI  . E TU, ABITI IN CITTÀ O IN CAMPAGNA? HAI UN ORTO? SE NON CE L'HAI, TI PIACEREBBE AVERNE UNO?

Scheda di **denominazione e avvio alla lettura**
(perché inserito dentro a una struttura sintattica)



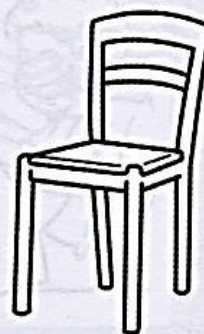


GUARDA QUESTE IMMAGINI:
TROVA E COLORA QUELLA
CHE INIZIA CON **SE**.



Bla,
bla, bla...

GUARDA QUESTE IMMAGINI:
TROVA E COLORA QUELLA
CHE INIZIA CON **PO**.



Bla,
bla, bla...

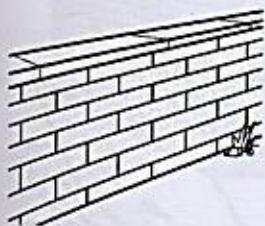
Scheda di **riconoscimento di sillaba iniziale**





GUARDA QUESTE IMMAGINI: TROVA E COLORA TUTTE QUELLE CHE INIZIANO CON MU.

Bla,
bla, bla...



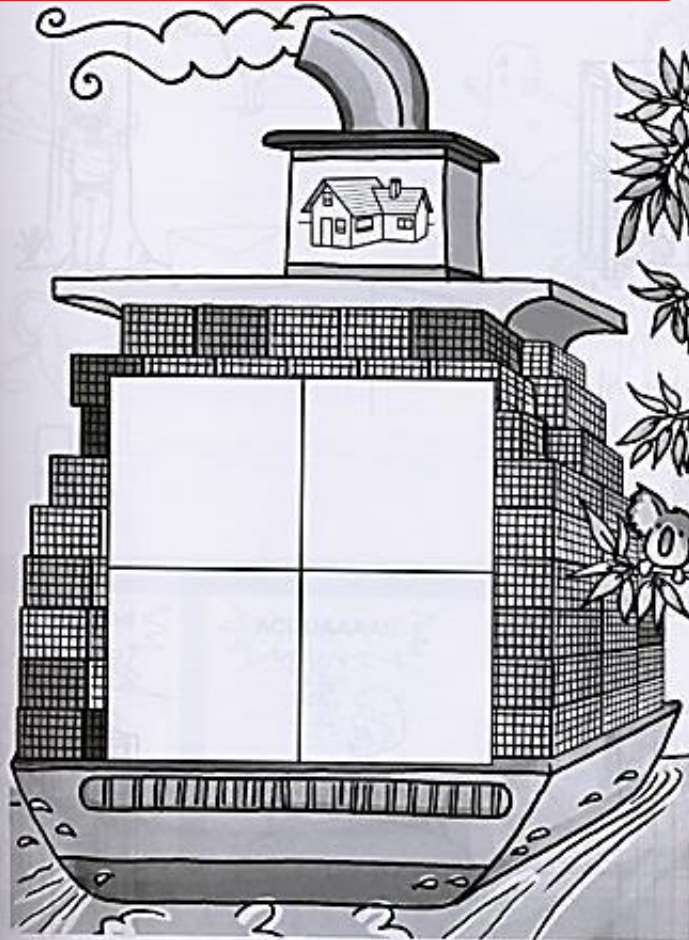
Scheda di **riconoscimento di sillaba iniziale**





È ARRIVATO UN BASTIMENTO CARICO DI...
DISEGNA 4 COSE CHE INIZIANO CON CA, COME CASA.

Eia,
bia, cia...



TROVA ALTRE PAROLE CHE INIZIANO CON CA.



Scheda di denominazione di **sillaba iniziale**:
«...è arrivato un bastimento carico di...»





GUARDA LE FACCETTE E PROVA A IMITARLE DAVANTI
ALLO SPECCHIO. POI RITAGLIA E INCOLLA LE FIGURINE
AL LORO POSTO A SECONDA DEL SUONO INIZIALE DELLE
PAROLE CHE RAPPRESENTANO.

Da
bim, bim...

A					
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				
E					
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				



Scheda di **denominazione di sillaba iniziale**
con osservazione allo specchio:





TROVA E COLLEGA LE IMMAGINI I CUI NOMI
FANNO RIMA TRA LORO. PUOI COLORARLE CON
LO STESSO COLORE, SE VUOI.

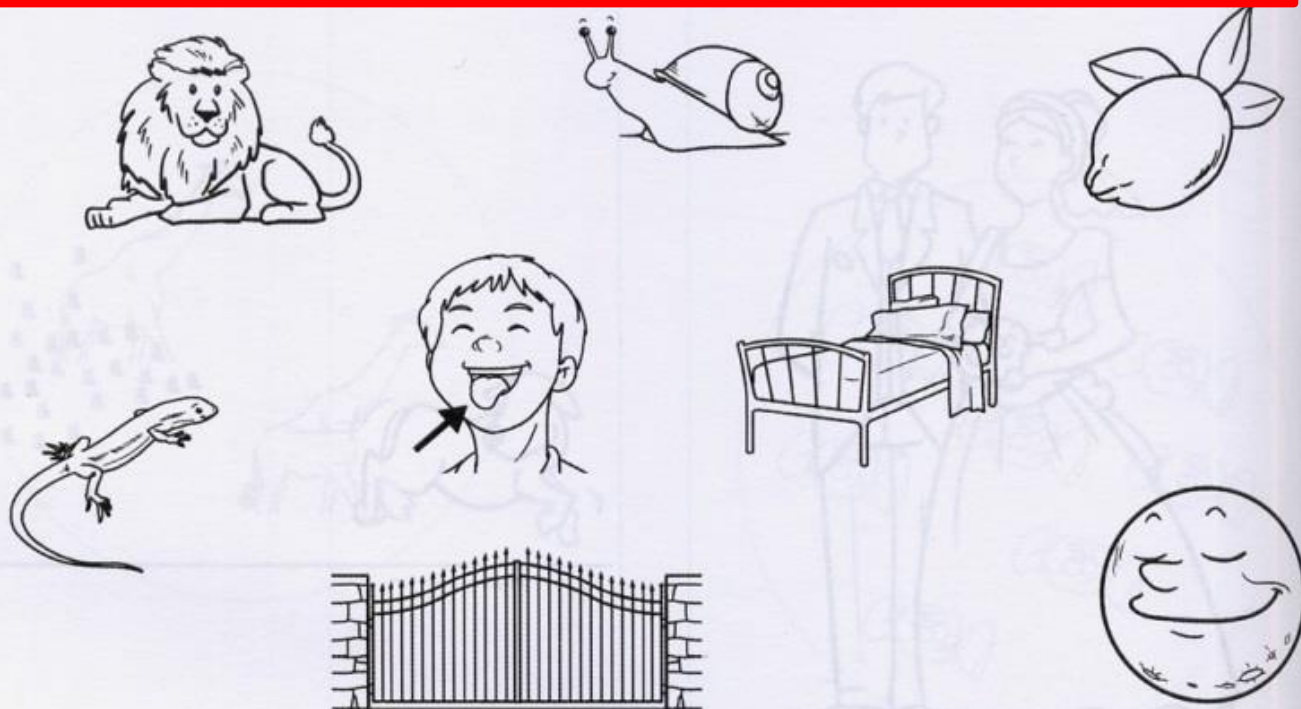


Scheda di **riconoscimento di rime**



Bla,
bla, bla...

GUARDA QUESTE IMMAGINI: TROVA LA PAROLA CHE **NON** INIZIA COME LE ALTRE E COLORALA.



Scheda di **riconoscimento di sillaba iniziale MA**
con **compito inverso** (inibizione di risposta prepotente)

