

SCUOLA DELL'INFANZIA



- GIOCHI DI PERCEZIONE Uditiva
- STIMOLAZIONE METALINGUISTICA
- STIMOLAZIONE METAFONOLOGICA GLOBALE

GIOCHI DI PERCEZIONE UDITIVA

- DISCRIMINAZIONE
SUONO-SILENZIO
- RITMO
- RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLA
VOCE

GIOCHI DI PERCEZIONE UDITIVA

- Giocare con l'intensità della voce
- Giocare con la lunghezza dei suoni
- Giocare con il ritmo del suono
- Giocare con le differenze dei suoni

STIMOLAZIONE METALINGUISTICA

RIFLESSIONE SULLE PAROLE E SULLE FRASI

- Ascoltare attentamente delle frasi e ripeterle.
- Ascoltare parole e ripeterle.
- Ascoltare parole e ripeterle nello stesso ordine.

RIFLESSIONE SULLE PAROLE E SULLE FRASI

- Fare dire il maggior numero di parole (fiori, cose, animali, ecc...ecc.).
- Che cos'è una frase - Che cos'è una parola - Che cos'è una lettera.
- Trasformazione delle parole (plurale, singolare, maschile, femminile ecc.).

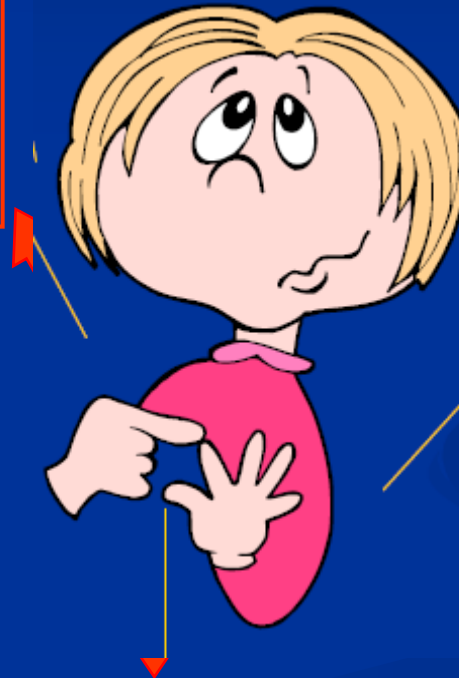
Stimolazione METAFONOLOGICA

Per la consapevolezza metafonologica globale:

riconoscimento
e produzione
di rime

segmentazione di
sillabe

riconoscimento della
lunghezza delle
parole ecc.



riconoscimento di sillaba iniziale in parole diverse

RICONOSCIMENTO DI SILLABA INIZIALE

- Riconosciamo 3 livelli
(prima con figure poi senza):

1. COME COMINCIAPALLA (PA)
2. DIMMI / TROVA UNA PAROLA CHE COMINCIA COMEPALLA (ES: PANE)
3. PALLA COMINCIA COME:
CAVALLO, PANE BICICLETTA?

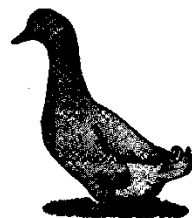
Qualche esempio...

GIUDIZIO DI LUNGHEZZA

• Quale di queste parole è più lunga?



Traccia una riga lunga come la parola che ti dirò, vicino all'immagine dell'animale corrispondente (moscerino, oca, leone).



Roberto Medeghini (a cura di)
"Perché è così difficile imparare?
Come la scuola può aiutare i bambini
con disturbi specifici di apprendimento"
ed. Vannini

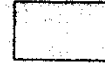
Guarda con attenzione i disegni e colora il cartellino che potrebbe contenerne il nome.

Prima di procedere alla scelta è utile pronunciare il nome e segmentarlo sillabicamente.



Roberto Medeghini (a cura di)
"Perché è così difficile imparare?
Come la scuola può aiutare i bambini
con disturbi specifici di apprendimento"
ed. Vannini

Ritaglia le parole e incollale accanto ai disegni corrispondenti.
Attenzione alla lunghezza.



RE

FINESTRA

MARCIAPIEDE

DIVANO

TOPO

Roberto Medeghini (a cura di)
"Perché è così difficile imparare?
Come la scuola può aiutare i bambini
con disturbi specifici di apprendimento"
ed. Vannini



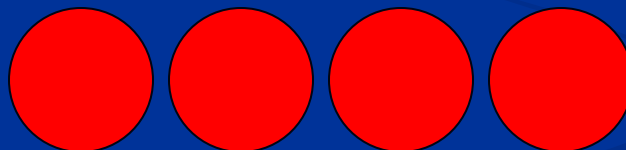
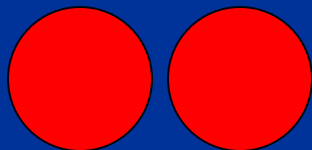
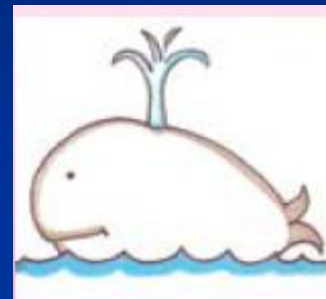
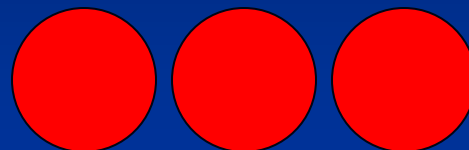
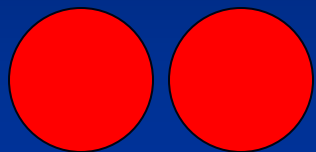
Unisci le figure i cui nomi
fanno rima

SCHEDA N°

6

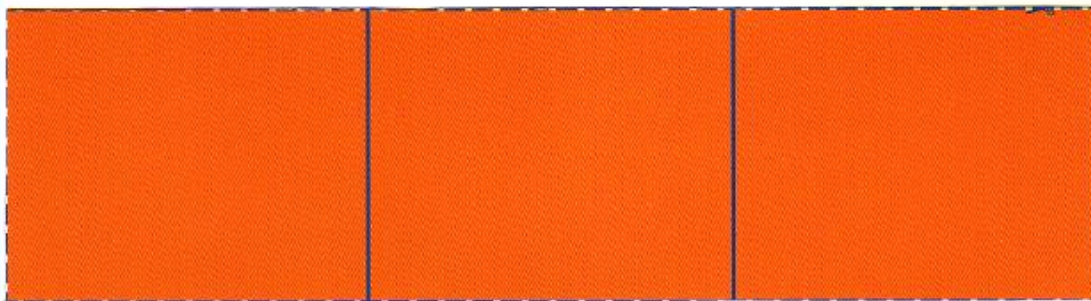
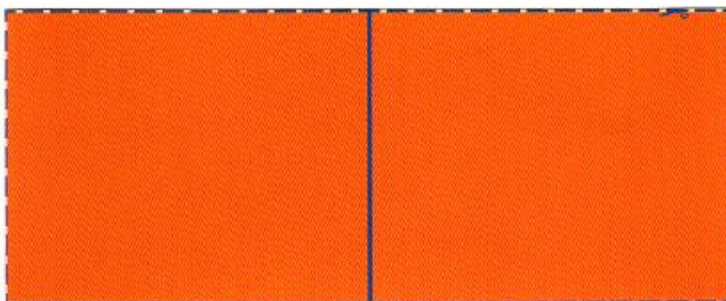


SEGMENTAZIONE SILLABICA





© 2002 Erickson



(Riccardi Ripamonti, 2003)

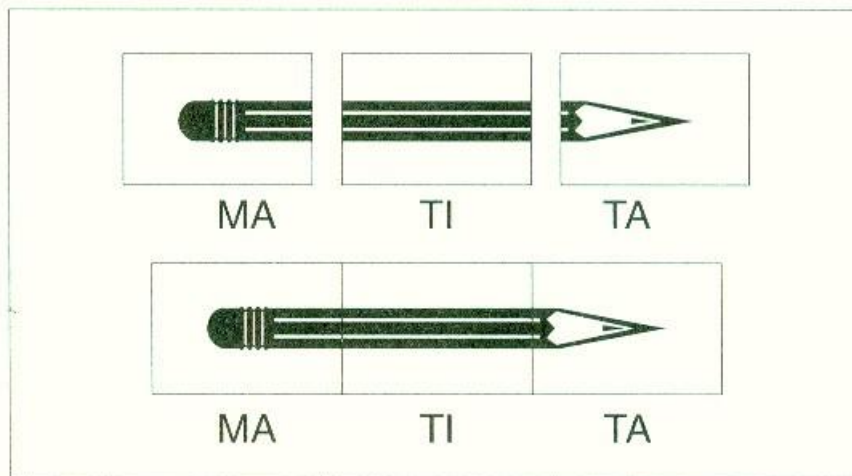
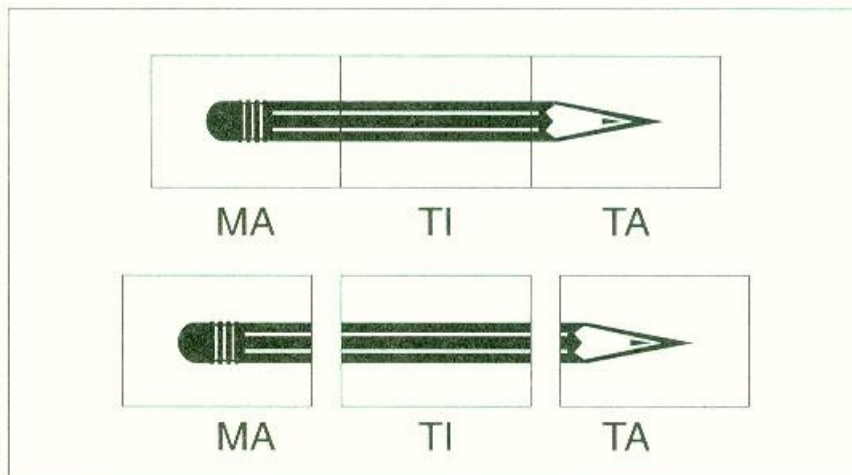


(Riccardi Ripamonti; 2003)

segmentazione

fusione

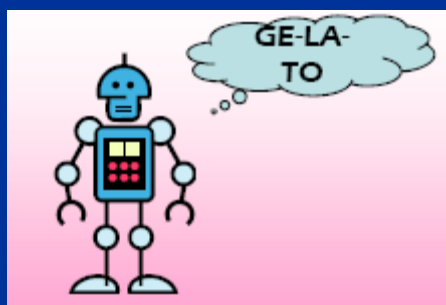
Roberto Medeghini (a cura di)
"Perché è così difficile imparare?
Come la scuola può aiutare i bambini
con disturbi specifici di apprendimento"
ed. Vannini



FUSIONE SILLABICA

Gioco del ROBOT: l'insegnante dice una parola a pezzettini e i bambini devono indovinare la parola detta

Es: "se dico GE-LA-TO che parola ho detto?"



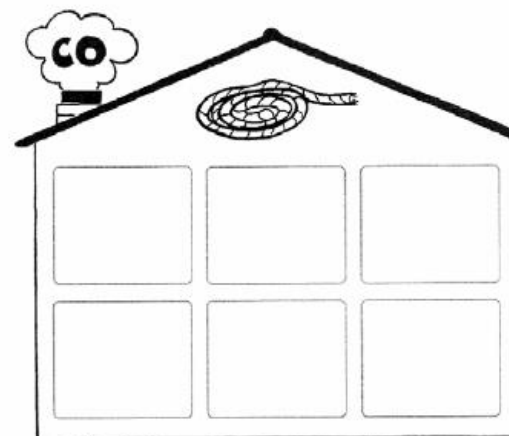
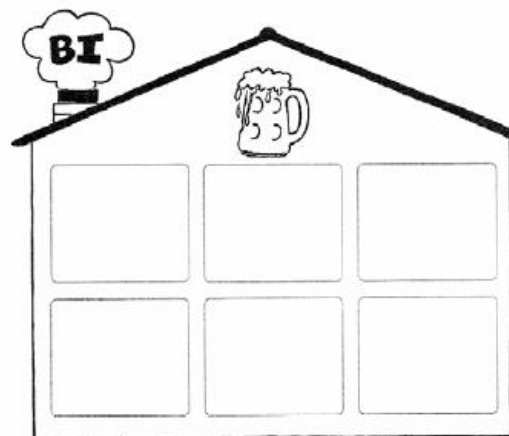


SCHEDA 28

LE CASSETTE. Ritaglia, seguendo le linee tratteggiate, le figurine. Raggruppa quelle che iniziano con «BI» e quelle che iniziano con «CO» e incollale nella casetta giusta della pagina seguente.

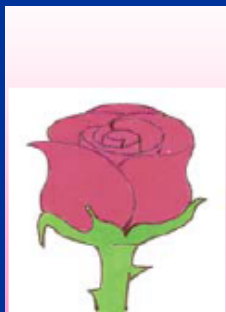


CONTINUA SCHEDA 28



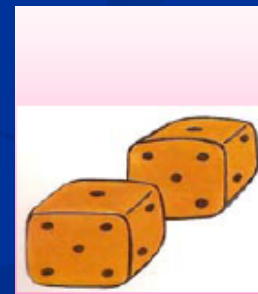
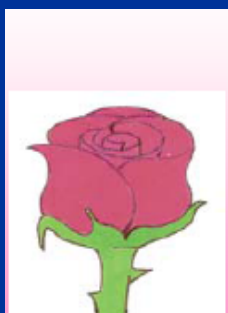
RICONOSCIMENTO IN PAROLE DIVERSE DI SILLABA INIZIALE UGUALE

- Quale di queste paroline comincia come TOPO?



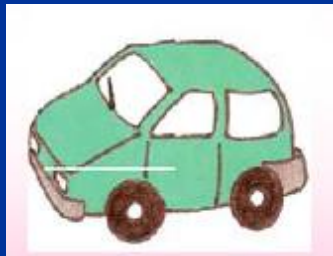
Si può fare anche l'inverso

- Quale di queste paroline NON comincia come TOPO?



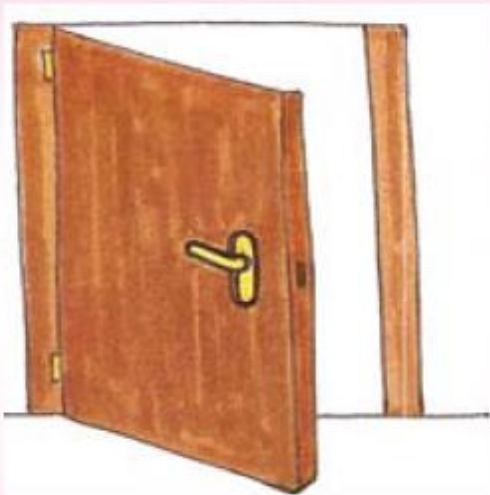
RICONOSCIMENTO IN PAROLE DIVERSE DI SILLABA FINALE UGUALE

- Quale di queste paroline finisce per...NA?

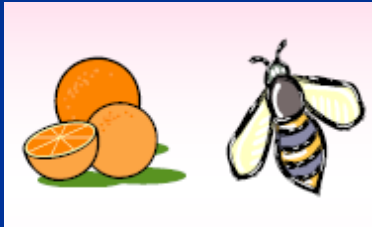


e poi ancora:

- prendi le figurine che finiscono nello stesso modo



Gioco del memory



GRAZIE PER L'ATTENZIONE