



Crescere Insieme Ass. Culturale
Via Civitanova 80, Civitanova Marche
62012 (MC)– p.iva 01709890436

ATTIVITA' FONOLOGICHE IN APPRENDIMENTO COOPERATIVO



Il materiale riportato è stato ideato e messo in pratica da *Lazzarotto Valentina*, insegnante di scuola primaria della provincia di Bolzano.

Per qualsiasi informazione a riguardo (come attuare i giochi, come organizzare i materiali, ...) potete contattare la referente del centro educativo Crescere Insieme: 328 9558975 Dott.ssa Loredana Gelosi.

ARMADI DI SILLABE

Materiali:

- Materiale predisposto dalle insegnanti: 1 armadio per le parole bisillabe, 1 armadio per le parole trisillabe, 1 armadio per le parole quadrisillabe, 1 busta contenente immagini*

Procedimento:

1.L'insegnante suddivide la classe in gruppi di 3 membri ciascuno e assegna i ruoli

Ruoli	Che cosa fa?
controllore del volume	<ul style="list-style-type: none">• è responsabile per il gruppo• deve stimolare il lavoro a bassa voce
moderatore	<ul style="list-style-type: none">• decide il senso del gioco: orario o antiorario• controlla che la regola venga rispettata
lettore/segretario	<ul style="list-style-type: none">• distribuisce un armadio ad ogni componente del gruppo• predispone le immagini contenute nella busta piccola in mezzo al tavolo

2.Gli AA a turno pescano un'immagine, nominano l'oggetto raffigurato.

3.Insieme lo sillabano battendo le mani e decidendo in che armadio attaccarlo.

Il gioco finisce solo quando tutti gli armadi sono pieni

***VARIANTE PER FONOLOGIA IN L1 /L2:** I biglietti delle immagini possono essere di due colori (blu per immagini che devono essere nominate in italiano e gialla per immagini che devono essere nominate in tedesco)

LA CAPANNA DELLE SILLABE

Materiali:

- Materiale predisposto dalle insegnanti: 4 capanne con l'immagine stimolo per la sillaba scelta , 1 busta contenente immagini

FASE I

Procedimento:

1.L'insegnante suddivide la classe in gruppi di 4 membri ciascuno e assegna i ruoli

Ruoli	Che cosa fa?
viaggiatore	<ul style="list-style-type: none">• prende il gioco• controllore del volume• è responsabile per il gruppo• deve stimolare il lavoro a bassa voce
moderatore	<ul style="list-style-type: none">• decide il senso del gioco: orario o antiorario• controlla che la regola venga rispettata
lettore/segretario	<ul style="list-style-type: none">• distribuisce una capanna ad ogni componente del gruppo• predispone le immagini contenute nella busta piccola in mezzo al tavolo

2.Il viaggiatore va a prendere il gioco.

3.Il segretario distribuisce una capanna ad ogni componente del gruppo e predispone le immagini contenute nella busta piccola in mezzo al tavolo.

4.Il moderatore decide il senso del gioco: orario o antiorario e controlla che la regola venga rispettata.

5.Il controllore del volume è responsabile per il gruppo e deve stimolare il lavoro a bassa voce.

6.A turno i bambini pescano un'immagine, insieme la guardano e decidono che parola è e in che capanna metterla.

Ogni componente del gruppo ha una capanna davanti a sé

ATTENZIONE: il gioco finisce solo quando tutte le capanne sono piene e l'intruso è stato trovato.

7.Il segretario alla fine controlla nella busta nera se l'intruso è quello giusto.

FASE II

(si può fare quando i bambini hanno già iniziato a scrivere - II quadrimestre?)

Materiali:

Gioco “La capanna delle sillabe”, quaderni e penna

Ruoli a rotazione	Che cosa fa?
“dettatore”	<ul style="list-style-type: none">• Sceglie 3 immagini dalla sua capanna• detta le parole ai compagni• controlla il lavoro dei compagni e aiuta nell'eventuale correzione
scrittore	<ul style="list-style-type: none">• Scrive nel quaderno

Procedimento:

1. Il “proprietario” di ogni capanna sceglie 3 immagini e detta le 3 parole agli altri 3.

Chi detta ha la responsabilità di aiutare e correggere gli “errori ortografici dei compagni.

Se ci sono dei dubbi sulla scrittura si può guardare nella busta nera dove c'è il CONTROLLO.

Nel quaderno gli AA scrivono in tutto 9 parole.

LA CAPANNA DEI FONEMI

Materiali:

– Materiale predisposto dalle insegnanti: 4 capanne con l'immagine stimolo per il fonema scelto , 1 busta contenente immagini

FASE I

Procedimento:

1.L'insegnante suddivide la classe in gruppi di 4 membri ciascuno e assegna i ruoli

Ruoli	Che cosa fa?
viaggiatore	<ul style="list-style-type: none">• prende il gioco• controllore del volume• è responsabile per il gruppo• deve stimolare il lavoro a bassa voce
moderatore	<ul style="list-style-type: none">• decide il senso del gioco: orario o antiorario• controlla che la regola venga rispettata
lettore/segretario	<ul style="list-style-type: none">• distribuisce una capanna ad ogni componente del gruppo• predispone le immagini contenute nella busta piccola in mezzo al tavolo

2.Il viaggiatore va a prendere il gioco.

3.Il segretario distribuisce una capanna ad ogni componente del gruppo e predispone le immagini contenute nella busta piccola in mezzo al tavolo.

4.Il moderatore decide il senso del gioco: orario o antiorario e controlla che la regola venga rispettata.

5.Il controllore del volume è responsabile per il gruppo e deve stimolare il lavoro a bassa voce.

6.A turno i bambini pescano un'immagine, insieme la guardano e decidono che parola è e in che capanna metterla.

Ogni componente del gruppo ha una capanna davanti a sè

ATTENZIONE: il gioco finisce solo quando tutte le capanne sono piene e l'intruso è stato trovato.

Il segretario alla fine controlla nella busta nera se l'intruso è quello giusto.

FASE II

(si può fare quando i bambini hanno già iniziato a scrivere - II quadrimestre?)

Materiali:

Gioco “La capanna dei fonemi”, quaderni e penna

Procedimento:

1. Gli AA a coppie scrivono 3 parole per ogni fonema su cui hanno lavorato.

Le parole possono non essere uguali, ma il controllo ortografico deve essere fatto insieme.

2. L'insegnante alla fine controlla i quaderni e rispedisce la coppia al posto a correggere se ci sono errori.

Nel quaderno gli AA scrivono in tutto 12 parole.

RECUPERO F/V

a coppie

Procedimento:

L'insegnante individua individualmente la difficoltà di riconoscimento di F/V.

MODALITÀ PROPOSTE:

1. coppia omogenea di bambini con la stessa difficoltà

2. tutoring: un bambino più esperto che fa fare l'esercizio al bambino in difficoltà e lo sostiene (non lo fa al posto suo!)

MODALITÀ 1

1. A turno i bambini pescano un'immagine, insieme la guardano e decidono che parola è e in che capanna metterla.

Ogni componente del gruppo ha una capanna davanti a sé

ATTENZIONE: il gioco finisce solo quando tutte le capanne sono piene.

2. I bambini scrivono le parole nel quaderno e si aiutano a correggere gli eventuali errori.

3. L'insegnante alla fine controlla i quaderni e rispedisce la coppia al posto a correggere se ci sono errori.

MODALITÀ 2

1. L'esperto pesca un'immagine, l'AA con difficoltà la guarda e decide che parola è e in che capanna metterla.

2. Il bambino scrive, sotto dettatura (il tutor detta), le parole sul quaderno.

3. Il tutor alla fine controlla il quaderno e aiuta a correggere se ci sono eventuali errori.

4. L'insegnante controlla il quaderno dando una valutazione al tutor.

CON CHE LETTERA INIZIA?*

ALFABETIERE IN CLASSE

Materiali:

- Materiale predisposto dalle insegnanti: immagini con corrispondente lettera iniziale

FASE I

Procedimento:

INPUT: L'insegnante, con l'aiuto degli alunni scrive alla lavagna le lettere dell'alfabeto.

- 1.L'insegnante divide la classe a coppie
- 2.Gli AA prendono dalla busta il materiale e giocano assegnando ad ogni immagine la lettera iniziale corretta.
- 3.Insieme scelgono 2 lettere dell'alfabeto di cui occuparsi e vanno a cancellarle dalla lavagna (se le lettere non ci sono più dovranno sceglierne altre o affidarsi alla maestra che “delicatamente li indirizzerà su altre lettere più belle)

FASE II

Materiali:

- fogli A3
- forbici
- riviste

Procedimento:

- 1.Gli AA si procureranno il materiale insieme.
2. Sul foglio A3 va scritta la lettera scelta
- 3.Gli AA ritaglieranno dalle riviste immagini con l'iniziale giusta e le incolleranno sul foglio.

Chi volesse potrebbe scrivere sotto la parola, se non si trovassero immagine, l'alternativa possibile è il disegno.

4. Tutti i fogli verranno appesi sulla lavagna.

* Il gioco può essere proposto anche con fonema o sillaba iniziale, finale

- 5.L'insegnante guarderà i lavori uno ad uno facendo una revisione di coppia.

La coppia protagonista si mette davanti al proprio lavoro, il resto della classe ha il compito di ascoltare (CARTA A T) e viene sollecitato dall'insegnante ad applaudire il lavoro dei compagni.

MEMORY ORTOGRAFICO

Materiali:

- Materiale predisposto dalle insegnanti: MEMORY

FASE I

Procedimento:

- 1.L'insegnante divide la classe a coppie
- 2.Gli AA prendono dalla busta il materiale e giocano a memory.

FASE II

Materiali:

memory – tabella - matita

Procedimento:

- 1.Gli AA si dividono le carte del memory.
2. A turno pescano una carta e la dettano al compagno che deve

inserirla scrivendola nella colonna giusta.

3.I bambini scrivono le parole nella tabella e si aiutano a correggere gli eventuali errori.

3.L'insegnante alla fine controlla i quaderni e rispedisce la coppia al posto a correggere se ci sono errori.

MIMO FONOLOGICO

Materiali:

– Materiale predisposto dalle insegnanti: buste di tutte le lettere dell'alfabeto contenenti immagini

FASE I

Procedimento:

- 1.L'insegnante divide la classe a coppie
- 2.Ogni AA sceglie una lettera alfabetica e va a prendere la busta corrispondente.
- 3.Nella coppia le immagini delle buste vanno mischiate per poi essere raggruppate nuovamente seguendo il criterio della prima lettera.

FASE II

Le carte devono rimanere in mezzo alla coppia

- 1.A turno un A sceglie un'immagine e ne pronuncia il nome senza però emettere suono. Il compagno, leggendo il labiale e aiutandosi con le carte-immagine deve individuare la parola. Se indovina tiene il cartellino.

Bibliografia

- L.Morellato Amoretti, Lettere e parole facili, Trento Erickson, 2012
- Brignola e Perrotta, Giocare con le parole 1-2, Trento Erickson, 2010
- AAVV, La dislessia raccontata agli insegnanti 1-2, libri liberi, AID Bologna