Azienda USL di Modena,
Distretto di Vignola

Indicazioni sull'organizzazione delle attività di recupero: lettura, scrittura e calcolo

Dott.ssa Barbara Bianchi, Logopedista
Dott.ssa Carlotta Miselli, Logopedista
Dott.ssa Laura Sundas Logopedista
Dott.ssa Stefania Parenti Logopedista

Coordinatrice Dott.ssa Marcella Nicolini

Consensus Conference DSA

B3.2 Si raccomanda che in presenza di difficoltà di lettura e ortografia vengano effettuati interventi precoci (fine scuola dell'infanzia, primo anno di scolarizzazione primaria), erogati prevalentemente da insegnanti formati allo scopo e mirati a ridurre il rischio di difficoltà di lettura (velocità e correttezza) e di ortografia.

Questi interventi sono condotti sia durante la scuola d'infanzia sia durante il primo anno di scuola primaria e sono erogati prevalentemente da insegnanti formati allo scopo. Le caratteristiche di questi interventi sono:

- le abilità da insegnare devono essere rese esplicite
- devono essere intensivi, con sessioni individuali o in piccoli gruppi di circa 15-30 minuti l'una, possibilmente tutti i giorni e comunque non meno di due volte alla settimana, per un totale di 1-2 mesi
- devono comprendere attività per favorire le abilità meta-fonologiche (per esempio segmentazione e fusione fonemica) e l'associazione tra grafemi e fonemi, esercizi per lo sviluppo del lessico e la lettura di testi[1-8].

Metodo fono-sillabico

- **Occorre partire dall'unità sillaba, percettivamente saliente e quindi più facilmente manipolabile dal bambino, più facile da isolare.**

- **Si associa ad ogni sillaba un simbolo figurativo sempre il medesimo per ciascuna sillaba (oggetto, animale) il cui nome inizia con la sillaba proposta e che fa parte dell'esperienza e del lessico dei bambini**

- **Attraverso l'uso di queste immagini si aiuta il bambino a ricordare meglio ed automatizzare più facilmente il legame tra segno grafico e suono corrispondente**

- **Si procederà con il lavoro fonologico guidando il bambino nel compiere le seguenti analisi:**

- **Livello della parola (il bambino identifica singole parole a livello della frase)**
- **Livello della struttura delle sillabe (il bambino identifica parti di parola, le sillabe e la loro struttura)**
- **Livello dei suoni iniziali e finali della parola**
- **Livello e riconoscimento preciso del suono iniziali e finale della parola**
- **Livello del riconoscimento di tutti i singoli fonemi**

Altra caratteristica fondamentale del metodo…..

…. È l’utilizzo dei vari canali: uditivo, visivo, tattile, cinestesico.

A seconda delle difficoltà del singolo bambino vengono privilegiati isolatamente o simultaneamente uno o più canali sensoriali che mediano e rinforzano l’acquisizione del codice alfabetico.

L'AlFaBeto
A ALBERO
B BAMBOLA
C CONIGLIO
D DADO
E ELEFANTE
F FRAGOLA
G GIRAFFA
H HOTEL
I IPPOPOTAMO
J JEEP
K KOALA
L LUNA
M MELA
N NIDO
O OMBRELLO
P PERA
Q QUADRIFOGLIO
R REGALO
S SOLE
T TOPO
U UVA
V VOLPE
W WAFER
X XILOFONO
Y YOGURT
Z ZUCCA
L'AlFaBeto

Indicazioni metodologiche

- Utilizzare materiale figurato
- Privilegiare le attività a livello orale
- Svolgere attività attraverso le sillabe scritte con parole ad alta poi media e infine a bassa frequenza d’uso
- Non presentare più caratteri insieme ma utilizzare lo stampato maiuscolo
- Evitare assolutamente di presentare 4 caratteri contemporaneamente, passando allo stampato minuscolo solo dopo che tutti i suoni, compresi quelli complessi, siano stati presentati
- Utilizzare lo stampato maiuscolo per tutte le scritte nell'aula e alla lavagna
- Presentare prima le cinque vocali, associandole all'immagine di una parola che cominci per lo stesso suono
- Presentare sempre le parole associate ad un'immagine (alfabetiere monocarattere)

- Partire da sillabe piane (cv), scegliendo prima le consonati continue (M, L, F, N, R, S, V, Z)
- Proporre le 5 sillabe abbinate all'immagine corrispondente (MA di mare, ME di mela,..)
- Giochi linguistici proposti a tutto il gruppo classe
- Dare indicazioni molto precise sul movimento della mano, direzione del gesto e altezze nel tratto grafico

IMPARIAMO A TENERE BENE LA MATITA!
FACCIAMO UN CERCHIETTO CON IL POLLICE E L'INDICE (FIG. 1) E FACCIAMO MUOVERE LE DITA AVANTI (FIG. 2) E INDIETRO (FIG. 3).

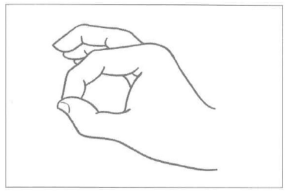


FIG. 1

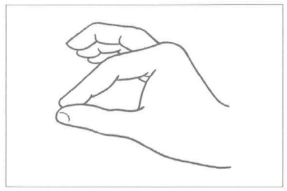


FIG. 2

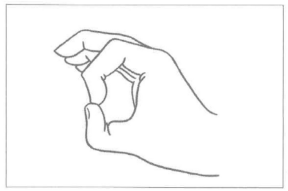


FIG. 3

LA MATITA SI TIENE TRA IL POLLICE E L'INDICE. IL MEDIO SOSTIENE, DA SOTTO, LA MATITA (FIG. 4).

FIG. 4

LA MANO DEVE STARE FERMA, APPOGGIATA SUL TAVOLO, E SI MUOVONO SOLO LE DITA. PROVA A FARE TANTE RIGHE UNA VICINO ALL'ALTRA, SENZA STACCARE LA MANO DAL FOGLIO (FIG. 5).

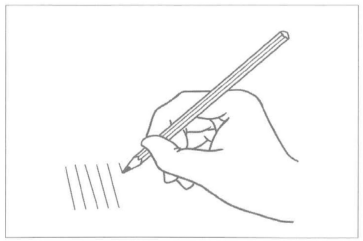


FIG. 5

- Con lo stampato maiuscolo è consigliabile utilizzare i quaderni con i quadretti centimetrati o le righe di quinta.
- Dopo la classe prima è certamente opportuno permettere ai bambini di usare il carattere che vogliono, dato che si tratta di un mezzo per scrivere e non deve diventare più importante di ciò che si scrive.
- Riferimenti costanti agli usi funzionali della scrittura

CLASSE PRIMA

LAVORO FASE PRECONVENZIONALE

OBIETTIVO: ACQUISIRE LA CAPACITA' DI ANALISI SILLABICA

La discriminazione sillabica è la più semplice e naturale ed è lavorando sulla sillaba che, in un secondo momento, si perviene alla discriminazione fonemica, ovvero a distinuguere i singoli suoni che formano la parola.

LAVORO:SULLE ATTIVITA' METAFONOLOGICHE

Attività metafonologiche globali:

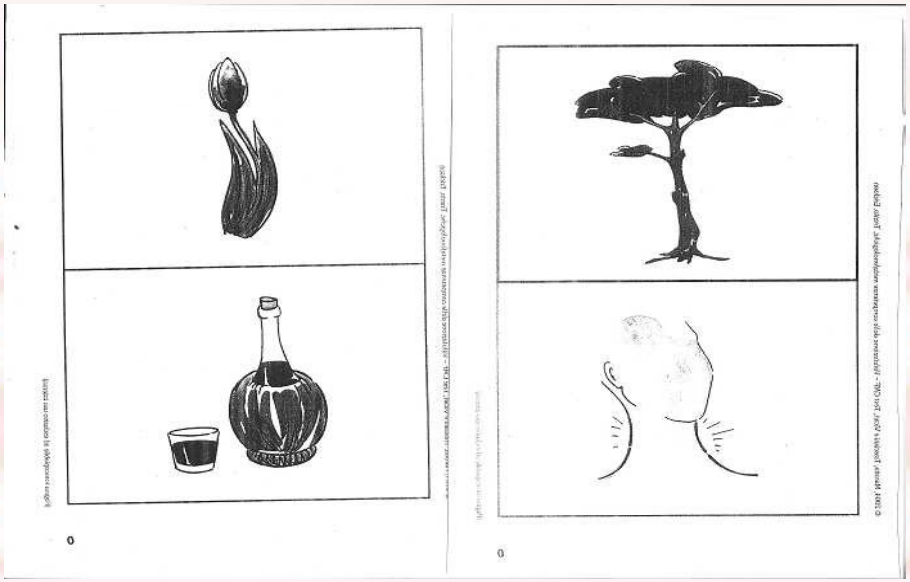
- Rime
- Segmentazione sillabica
- Identificazione sillaba iniziale
- Giochi sulle parole

Attività metafonologiche analitiche (fonemiche):

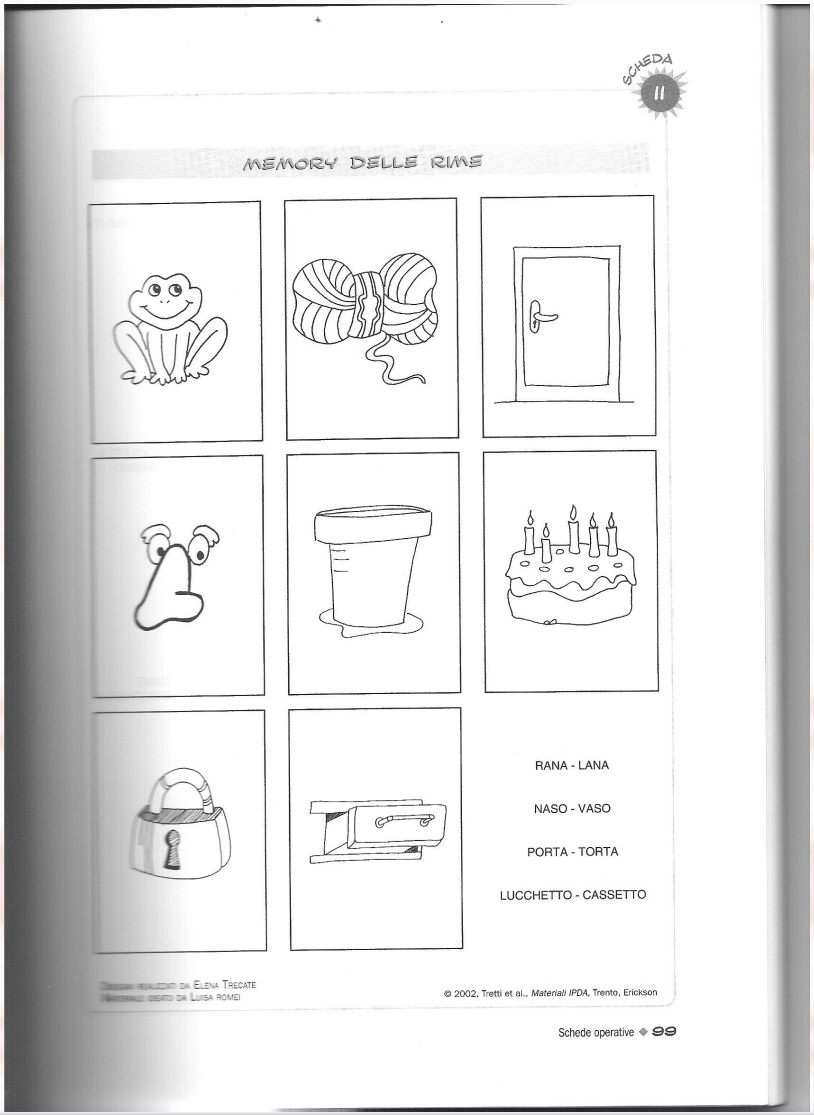
- Identificazione fonema iniziale
- Identificazione fonema finale
- Spelling
- Tapping
- Sintesi fonemica
- Identificazione suoni interni ecc..

ATTIVITA’: RIME

Consegna: “Ascoltami bene. Tu sai cos’è una rima?Si ha una rima quando una parola ha lo stesso suono di un’altra; due parole fanno rima se finiscono nello stesso modo, con lo stesso suono.Per es. PALLONE fa rima con CANNONE, ombrellone e limone (finisce come cannone, OMBRELLONE e LIMONE).
Hai capito bene?Stai molto attento…Pino fa rima con collo/vino/fiore?



ATTIVITA':RIME



SCHEDA 11

MEMORY DELLE RIME

RANA - LANA

NASO - VASO

PORTA - TORTA

LUCCHETTO - CASSETTO

Disegni realizzati da Elena Trecate
Materiale ideato da Luisa Romei

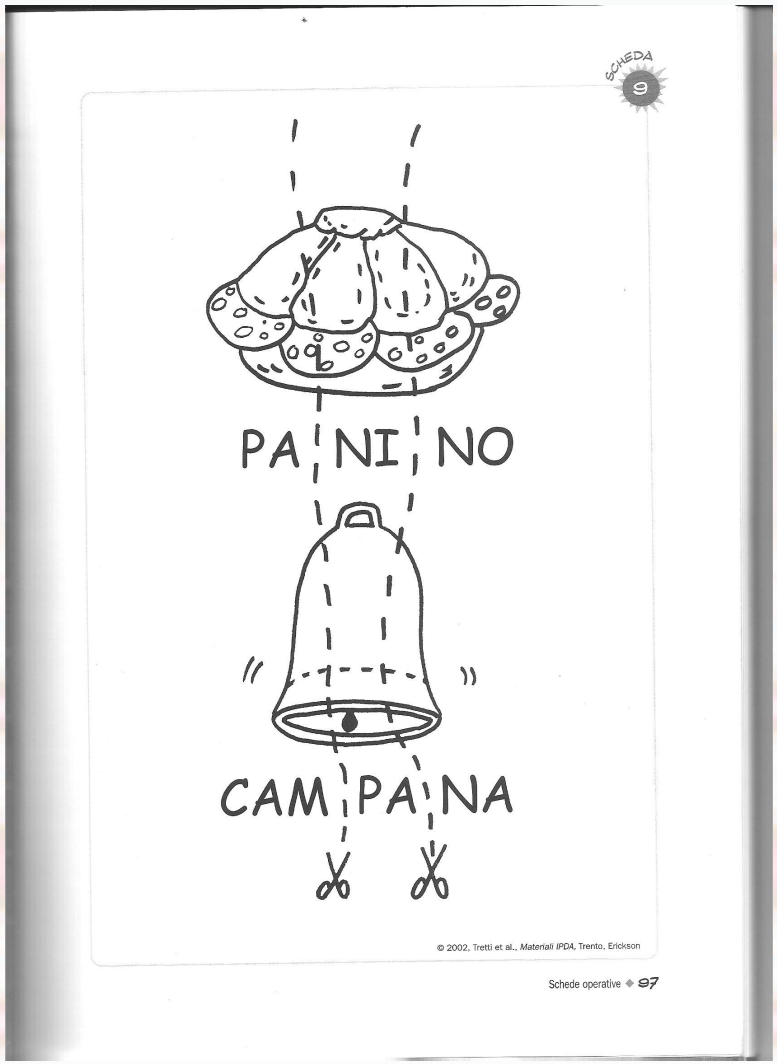
© 2002, Tretti et al., *Materiali IPDA*, Trento, Erickson

ATTIVITA': SEGMENTAZIONE SILLABICA

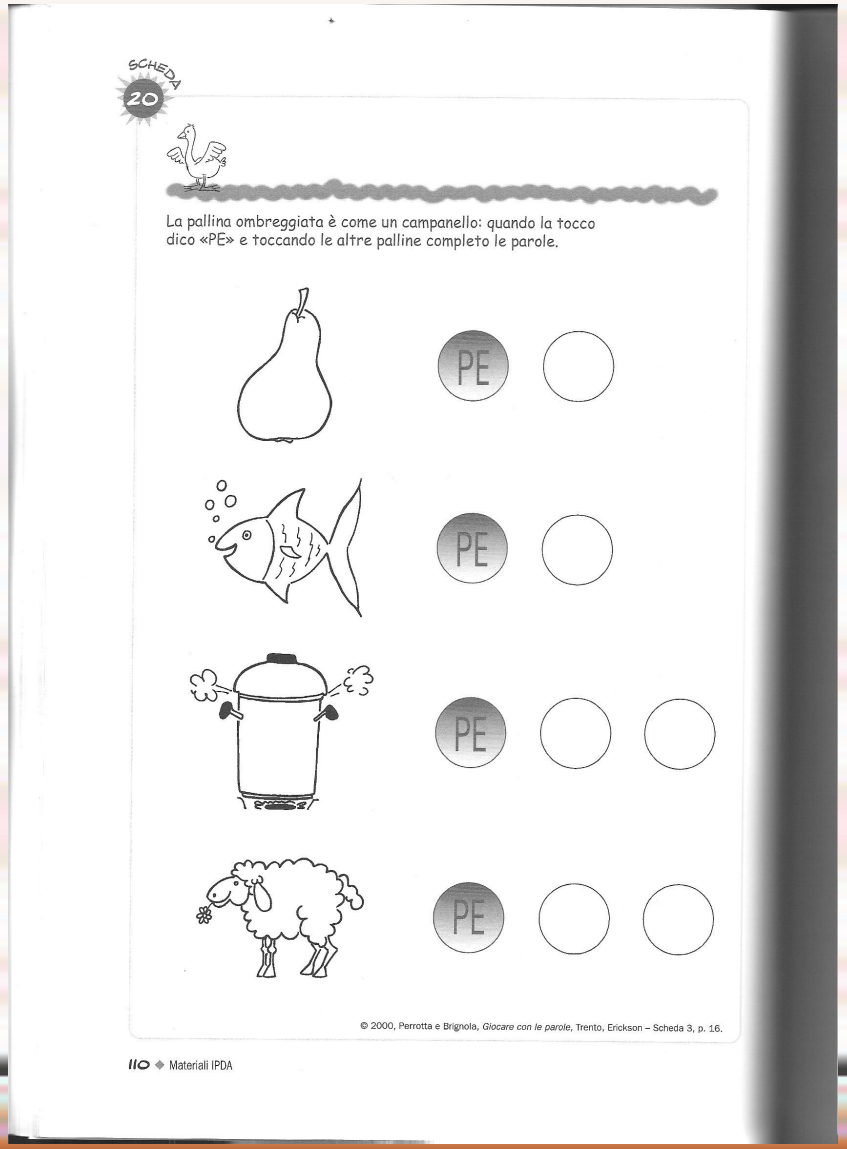
Consiste nel giocare oralmente a dividere le parole in sillabe, con l'uso del corpo e facendo attività pratiche: battere le mani, saltare, appoggiare un bottone di fianco all'altro per ogni sillaba…

Usare parole a complessità crescente:
LUPO
BANANA
PEPERONE

ATTIVITA': SEGMENTAZIONE SILLABICA



ATTIVITA': SEGMENTAZIONE SILLABICA



SCHEDA 20

La pallina ombreggiata è come un campanello: quando la tocco dico «PE» e toccando le altre palline completo le parole.

PE

PE

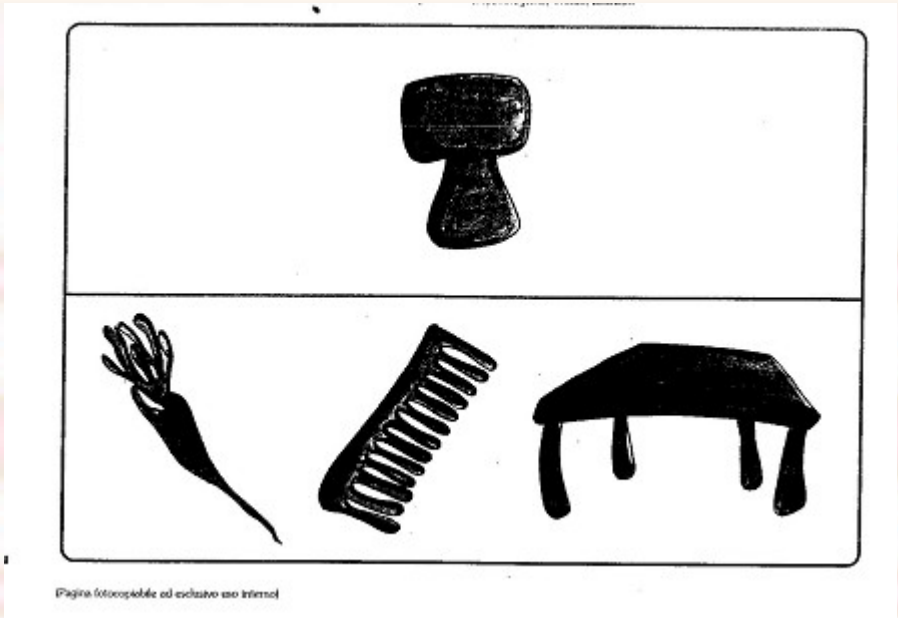
PE

PE

© 2000, Perrotta e Brignola, *Giocare con le parole*, Trento, Erickson – Scheda 3, p. 16.

ATTIVITA': IDENTIFICAZIONE SILLABA INIZIALE

Consiste nel riconoscere la sillaba iniziale di una parola e, dunque, nel riuscire a riconoscere se parole diverse cominciano o meno con la stessa sillaba.



ATTIVITA': GIOCARE CON LE PAROLE

Trovare le parole che finiscono come…con la stessa modalità dell'esercizio precedente.

Trovare le parole che hanno in mezzo…utilizza la stessa modalità dell'esercizio precedente indicando la sillaba intermedia (è chiaro che in questo esercizio vengono utilizzate parole trisillabe piane).

PER TUTTI QUESTI TIPI DI ATTIVITA' E' UTILE UTILIZZARE IMMAGINI, QUANDO GLI ALUNNI SONO PiU' ESPERTI TOGLIERE IL SUPPORTO VISIVO

ATTIVITA': SINTESI SILLABICA

Il bambino deve indovinare una parola sentendo le singole sillabe della stessa isolate e prodotte nel corretto ordine sequenziale.

Consegna: "Ascolta io tirò delle parole a pezzettini tu dovrai indovinare di quali parole si tratta…"
Fare esempi

Se dico PA-NE la parola che ho detto a pezzettini è PANE…

ESERCIZI GIOCO SILLABICO CON FIGURE

Scopri la parola

Mettere davanti al bambino tre o quattro figure; dire, per esempio, **PA / TA / TA**
Il bambino dovrà dare la figura corrispondente.

Variante. Il bambino pesca dal mazzo una figura che non mostra; la denomina sillaba per sillaba. L'adulto deve scoprire la parola.
Entrambi i giochi si possono proporre senza le figure.

Troviamo come inizia

Presentare tre figure e chiedere al bambino quale inizia, ad esempio con **SA / TA / FI**

Davanti a un numero maggiore di figure chiedere di trovare tutte quelle che iniziano con **MO/ GA / PE/ AL**

Davanti a delle figure chiedere al bambino di scegliere quelle che cominciano con la stessa sillaba. Potrà formare delle coppie o dei gruppi.

Troviamo come finisce

Davanti a tre figure chiedere al bambino di trovare quella la cui parola finisce, ad esempio con **NO / TA / LO**

Dare un numero maggiore di figure e chiedere di trovare tutte quelle che hanno la parola che finisce, ad esempio con **TA / CO / LA**
Date alcune figure chiedere di scegliere quelle le cui parole finiscono con la stessa sillaba. Potrà formare delle coppie o dei gruppi.

Iniziale e finale

Dare un certo numero di figure e chiedere al bambino di trovare tutte quelle che hanno la parola che, per esempio inizia con **CA** e finisce con **NA**; inizia con **PA** e finisce con **NE**

All'interno

Dare un gruppo di figure e chiedere al bambino di cercare le parole che contengono, ad esempio la sillaba **BI / MA / TA / LO**

Il treno

Data una figura e individuata la sillaba finale, trovare un'altra figura la cui sillaba iniziale sia uguale alla sillaba finale della parola precedente.

NAso SOle LEtto TOpo.....

Rubamazzo

Preparare un mazzo di figure e metterne quattro sul tavolo.
Si pesca a turno dal mazzo. Il gioco consiste nel formare delle coppie di figure le cui parole iniziano oppure finiscono con la stessa sillaba.
Una volta formate le coppie, si sistemano le proprie carte con l'ultima figura ben in vista in modo che i giocatori possano rubarsi il mazzo.
Vince chi ha il maggior numero di figure.

Memory

Preparare tante coppie di figure capovolte sul tavolo e chiedere al bambino di formare coppie le cui parole iniziano con la stessa sillaba. Lo stesso gioco si può proporre chiedendo di formare coppie le cui parole finiscono con la stessa sillaba.

ALTRE ATTIVITA'

"Sacchetto delle sillabe": è un'attività che favorisce la memorizzazione sillabica. Prepara con i tuoi alunni sillabe in cartoncino, da colorare internamente e da conservare in un sacchetto che avranno sempre in cartella. Fai poi usare le sillabe per formare parole anche copiate, ma sempre ripetute ad alta voce. E' bene formare prima le sillabe con consonanti continue, poi le altre. Le consonanti continue sono quelle in cui il suono iniziale può essere prolungato (f, l, m, n, r, v, s, z). Le altre consonanti sono occlusive (b, c, d, g, p, q, t).

Oltre al sacchetto delle sillabe è utile e divertente usare le lettere di plastica o magnetiche per formare sillabe e pronunciarle a voce alta.

"Catene sillabiche": fai usare le tessere del sacchetto per costruire sul banco un percorso in cui la finale di una parola è utilizzata per iniziare quelle successive

ALTRE ATTIVITA'

“Cloze sillabico”:presenta immagini e, a fianco, sul banco, fai completare parole bisillabe, omettendo prima la sillaba iniziale, poi quella finale, quindi le intermedie.

“Giochi con sillabe”: metti 4-5 cartoncini di sillabe note alla rinfusa sul banco e chiedi di formare parole dette da te e di rileggerle; poi mescola le sillabe note e chiedi di formare più parole possibili, senza suggerirle tu, poi chiedi di leggerle; si accettano anche parole inventate se gli alunni le leggono.

Il gioco può proseguire chiedendo agli alunni di classificare parole e non-parole o, ancora parole, non-parole e parole impossibili nella lingua italiana e non-parole possibili

SILLABICO CON LETTERE E FIGURE

Il magazzino

Dare al bambino un gruppo di figure e gruppi di sillabe di vari fonemi

PA PO PU PE PI TA TO TU TE TI CA CO CU

Dopo aver denominato le figure invitare il bambino a comporre il maggior numero di parole corrispondenti alle figure usando le sillabe date.

Dare al bambino tre figure e chiedergli di denominarle e di comporle utilizzando le sillabe e le parole corrispondenti. Utilizzando le stesse sillabe invitarlo a comporre il maggior numero di parole possibile.

La parola nascosta

Si mettono davanti al bambino tre figure e una stringa di sillabe nella quale ci saranno le sillabe necessarie a comporre una delle tre parole (figure: auto carte vaso)

VA CA LO TE TO SO MU

Si chiede di scegliere le sillabe che servono per comporre una delle tre parole.

Dare al bambino tre figure e chiedergli di denominarle
(figure: tartaruga fiocco cavallo)
Mostrare tre sillabe **CA RO TU**.
Invitare il bambino a trovare la figura la cui parola contiene una delle tre sillabe.

Sistemare davanti al bambino tre sillabe **PA TO MI**.
Dargli un gruppo di figure e invitarlo a cercare quelle la cui parola contiene una delle tre sillabe.

Tombola

Ogni giocatore ha un gruppo di dieci figure disposte sul tavolo
Si pesca a turno dal mazzo delle sillabe: il gioco consiste nello scoprire se la sillaba pescata si può associare a una delle figure del proprio gruppo.
Se la sillaba non serve, si capovolge e si riutilizza alla fine del primo mazzo.

SILLABICO CON LETTERE

Rubamazzo

Si usa un mazzo di sillabe. Il gioco consiste nel formare coppie di sillabe uguali. Ci si può rubare il mazzo. Vince chi ne ha di più.

Mazzo di sillabe

Si sistemano a caso in verticale un certo numero di sillabe pescate dal mazzo che sarà capovolto sul tavolo

PA
MO
RE MO
SA

Si continua a pescare e si sistemano le successive sillabe alla destra di quelle in verticale formando delle parole. Si conquista un punto ogni volta che si completa una parola.

Variante. Le carte pescate possono essere sistemate sia a destra che a sinistra di quelle in verticale.

PI PA
FU MO
RE
PO SA TE

Sistemato il mazzo delle sillabe in mezzo al tavolo si decide di comporre una parola, per esempio: **calorifero**.
Si pesca a turno sistemando le sillabe nell'ordine giusto in modo da poter formare la parola stabilita, scartando quelle che non servono. Vince chi completa per primo la parola.

Variante. Decisa la parola **calorifero** si può cambiare; arrivati, ad esempio a **calo** se ad un giocatore capita la sillaba **re** può decidere di formare la parola **calore**.
Punto aggiudicato a chi completa per primo.

Mazzo in mezzo al tavolo; si pescano a turno tre carte: la prima viene sistemata a sinistra, la seconda in mezzo, segue l'ultima

1) **PA** 2) **LO** 3) **NO**.
A questo punto si deve trovare una parola che contenga le tre sillabe.
Esempio **palloncino**

Mazzo capovolto in mezzo al tavolo; a turno si pesca una carta e si cerca di comporre una parola mano a mano che si girano le carte.

Le carte scartate si capovolgono e si riutilizzano alla fine del primo mazzo. Vince chi è riuscito a formare il maggior numero di parole.

Si divide il mazzo a metà e si mette uno schermo tra i due giocatori. Ciascuno con il proprio mazzo dovrà comporre il maggior numero di parole possibile.

Variante. Diviso il mazzo si possono chiedere delle sillabe all'avversario.

Sistemare il mazzo in mezzo al tavolo: ciascun giocatore a turno pesca una carta e tiene le carte in mano senza mostrarle all'avversario. Vince chi riesce a comporre il maggior numero di parole.

Variante. Vince chi riesce a comporre la parola più lunga.

Il gioco di Laura

Davanti a tanti cartoncini Laura decide di scrivere una parola: **damina**.
Usa tre cartoncini e compone la parola; guardando l'ultima sillaba pensa ad un'altra parola, la scrive e la sistema vicino alla precedente e così via formando una specie di domino

DA DO ME NI CA
MI SA PO NE
NA VE LA

E’ IMPORTANTE:

- Lavorare contemporaneamente su lettura e scrittura (così togliamo la fatica dell’esecuzione grafica)

- Presentare un solo carattere: lo stampato maiuscolo

LAVORO FASE SILLABICA

<u>OBIETTIVO</u>:ACQUISIRE LA CAPACITA' DI ANALISI FONEMICA

I bambini devono acquisire la consapevolezza che le sillabe contengono più suoni e che ad ogni suono corrisponde sempre la stessa lettera

LAVORO:SULLE ABILITA' METAFONOLOGICHE

Attività metafonologiche globali:

Rime

Segmentazione sillabica

Identificazione sillaba iniziale

Giochi sulle parole

Attività metafonologiche analitiche (fonemiche):

Identificazione fonema iniziale

Identificazione fonema finale

Spelling

Tapping

Sintesi fonemica

Identificazione suoni interni ecc..

ESEMPI DI ATTIVITA' FASE SILLABICA

- **“Adesso vi dico delle parole. Vediamo se capite quali cominciano con lo stesso suono: rana, luna, banana, lampo..(più facile con supporto visivo)**

- **“Adesso trovate gli oggetti che abbiamo in classe che cominciano con lo stesso suono..**

- **“Quali sono i nomi dei vostri compagni che cominciano con lo stesso suono?”**

Con le stesse modalità si possono fare attività di identificazione di fonema finale e intermedio.

PROVA DI FLUIDITÀ VERBALE CON FACILITAZIONE FONEMICA (F.A.S.)

Consegna: «Ora dovrai dirmi più veloce che puoi tutte le parole che ti vengono in mente che cominciano con la lettera che io ti dirò. Puoi dire tutte le parole che vuoi, per esempio, nomi, verbi, aggettivi. Non puoi dirmi i nomi propri, i numeri e tutte le parole simili a quelle che hai già detto. Facciamo un esempio: se la lettera fosse T, tu potresti dire topo, tavolo, tenero, tirare e così via, ma non potresti dire: Tiziana, tre, topino, tavolino (perché hai già detto topo e tavolo). Hai capito? Facciamo ancora un esempio: dimmi tutte le parole che ti vengono in mente che cominciano con la lettera C». Intervenire con esempi fino a quando il bambino mostra di aver capito le istruzioni. Durata della prova: 1 minuto di tempo per ogni lettera.

F	A	S
Tot.	Tot.	Tot.

TOTALE COMPLESSIVO: .....

POSSIBILI VARIANTI…

Colora gli oggetti che iniziano con lo stesso suono…

Tra queste cose trova quelle che iniziano con…

Colora e ritaglia gli oggetti che cominciano con…

Queste parole cominciano con…

Tutte queste varianti valgono anche per l'identificazione del fonema finale o intermedio.

E' importante tener presente che il livello più semplice è riconoscere le parole che finiscono con a poi con o;sono più difficili le parole che finiscono con e ed i.

Per quello che riguarda il fonema intermedio è più facile individuare le vocali, poi i fonemi continui e infine quelli occlusivi.

SEGMENTAZIONE FONEMICA

Consegna: «Ascoltami bene perché ora ti dirò una parola e tu dovrai farla a pezzettini. Ti faccio un esempio: se io dico CANE, tu dovrai dirmi C-A-N-E. È tutto chiaro? Iniziamo.»

		Segmentazione
1.	SOLE	
2.	MELA	
3.	LUNA	
4.	TOPO	
5.	PANE	
6.	MATITA	
7.	CAROTA	
8.	SAPONE	
9.	GELATO	
10.	CAMERA	
11.	CUCINA	
12.	TELEFONO	
13.	CONTADINO	
14.	REGALINO	
15.	SEMAFORO	

© 2004, Marotta, Trasciani e Moan, Test CMF – Valutazione delle competenze metafonologiche, Trento, Erickson

(Pagina fotocopiabile ad esclusivo uso interno)

E’ importante anche rendere consapevole i bambini della lunghezza delle parole.

Fai vedere quanto sono lunghe le parole: dai ai bambini gettoni poi pronuncia parole bisillabe e trisillabe piane già utilizzate nell’attività dello spelling e chiedi di formare una sequenza per ogni suono pronunciato.

LUNA °°°° LIMONE °°°°°°

IL ROBOT

OBIETTIVO	Sviluppo delle competenze linguistiche e fonologiche. Sviluppo delle capacità di segmentazione e fusione fonemica.
ETA'	A partire dai 5 anni.
SPAZIO IDEALE	Angolo della letto-scrittura.
MATERIALI/ STRUMENTI	Un cesto, piccoli oggetti (in alternativa figure).
SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'	Ogni bambino viene invitato a presentarsi ai compagni scandendo il proprio nome nei singoli suoni alla maniera dei robot. Es. Erica = E-R-I-C-A Il robot poi vuole conoscere il nome degli oggetti che sono nel cesto. Un compagno alla volta prende un oggetto e ne scandisce il nome all'attento robot che poi, dimostrando di aver capito, lo ripeterà allo stesso modo. Es. bimbo: P-A-L-L-A robot: P-A-L-L-A
NOTE	E' un gioco apparentemente facile che richiede una forte capacità di analisi della forma delle parole: abitualmente si tende a segmentare per sillabe più che per fonemi. Le difficoltà di segmentazione sono notevoli per cui è necessario che l'attività sia organizzata per piccolo gruppo e non rivesta i caratteri dell'episodicità. A tutti i bambini deve essere offerta la possibilità di impersonare i due ruoli presenti nel gioco.

SINTESI FONEMICA

Consegna: «Ascoltami bene perchè ora ti dirò una parola a pezzettini e tu dovrai indovinare che parola è. Ti faccio un esempio: se io dico C-A-N-E, tu dovrai dirmi CANE. È tutto chiaro? Iniziamo.»

	Sintesi
1. SOLE	
2. MELA	
3. LUNA	
4. TOPO	
5. PANE	
6. MATITA	
7. CAROTA	
8. SAPONE	
9. GELATO	
10. CAMERA	
11. CUCINA	
12. TELEFONO	
13. PATATINE	
14. REGALINO	
15. SEMAFORO	

Tutte le attività precedenti vengono proposte con il supporto del segno grafico

ALFABETICO CON FIGURE

Troviamo come inizia

Presentare tre figure e chiedere al bambino quale inizia, per esempio, con **A**, con **O**, con **E**, con **P**, con **I**, con **U**.

Davanti a un numero maggiore di figure chiedere di trovare tutte quelle che iniziano, per esempio, con **P**; con **A**; con **T**; con **L**.
Il gioco può essere proposto con tutte le lettere dell'alfabeto.

Davanti ad alcune figure chiedere al bambino di scegliere quelle che cominciano con la stessa lettera. Potrà formare delle coppie o dei gruppi.

Troviamo come finisce

Davanti a tre figure chiedere al bambino di trovare quella la cui parola finisce, per esempio, con **O**, con **E**, con **A** , con **I**.

Dare un numero maggiore di figure e chiedere di trovare tutte quelle che hanno la parola che, per esempio, finisce con **A**, con **O**, con **E**, con **I**.

Date alcune figure chiedere al bambino di scegliere quelle le cui parole finiscono con la stessa lettera. Potrà formare delle coppie o dei gruppi.

Iniziale e finale

Dare un certo numero di figure, trovare tutte quelle che hanno la parola che, per esempio, inizia e finisce con **A** oppure con **O**.

ACQUA ACCETTA ALTALENA ANATRA ARANCIA AQUILA
OCCHIO OSSO OTTO OROLOGIO OMBRELLO

Dare un certo numero di figure; trovare tutte quelle che iniziano, per esempio con **P** e finiscono con **O**

PORTO POLIPO POLLO PORTAFOGLIO PIATTO

Dare un gruppo di figure, cercare le parole che contengono, per esempio, la lettera **A** oppure **C**.

Dare un gruppo di figure e cercare le parole che, per esempio, contengono più di una **A**, di una **O**, di una **U**, di una **E**, di una **I**.

Oppure **A** e **O**; **A** e **E**; **O** e **I**.

Dare al bambino due gruppi di figure
TETTO / LETTO **LANA / RANA** **TACCO / SACCO**
Il bambino dovrà formare delle coppie di figure le cui parole hanno una sola differenza.

Data una figura e individuata la lettera finale, il bambino troverà un'altra figura la cui lettera iniziale sia uguale alla lettera finale della parola precedente.
(figure elefante erba ananas scopa amo orologio oca albero)

Preparare un mazzo di figure e metterne quattro sul tavolo.
Si pesca a turno dal mazzo. Il gioco consiste nel formare delle coppie di figure le cui parole iniziano o finiscono con la stessa lettera.
Una volta formate le coppie, si sistemano le proprie carte con l'ultima figura ben in vista in modo che i giocatori possano rubarsi il mazzo. Vince chi ha il maggior numero di figure.

Preparare tante coppie di figure capovolte sul tavolo e chiedere al bambino di formare coppie che **iniziano** con la stessa lettera. Il medesimo gioco si può proporre chiedendo di formare coppie che **finiscono** con la stessa lettera.

Mettere davanti al bambino cinque o sei figure: dire per esempio t/r/e/n/o (spelling).
Il bambino dovrà dare la figura corrispondente.

Variante. Il bambino pesca dal mazzo una figura che non mostra: la denomina lettera per lettera e l'adulto deve scoprire la parola.
Entrambi i giochi si possono proporre senza le figure.

Indovina

Il bambino sceglie una figura e, senza mostrarla, comincia pronunciando la prima lettera, la seconda e così via.
Ad esempio (albero) **A AL ALB.**
Si vince quando si riesce ad indovinare prima che la parola sia completata.

ALFABETICO CON LETTERE E FIGURE

Il magazzino

Dare al bambino un gruppo di figure e il gruppo delle lettere.
Dopo aver denominato le figure, invitare il bambino a comporre il maggior numero di parole corrispondenti alle figure. Con le stesse lettere chiedere di comporre il maggior numero di parole possibile.

La parola nascosta

Si mettono davanti al bambino tre figure e una stringa di lettere nella quale ci saranno le lettere necessarie a comporre una delle tre parole (foca) (viso) (pera)

F A V O S C O R

Dare al bambino tre figure e chiedergli di denominarle: (uccello) (aereo) (spazzola)
Mostrare tre lettere **P T V.**
Invitare il bambino a trovare la figura la cui parola contiene una delle tre lettere mostrate.

Sistemare davanti al bambino tre lettere **L P T.**
Dargli un gruppo di figure e invitarlo a cercare quella la cui parola contiene una delle tre lettere.

Tombola

Ogni giocatore ha un gruppo di dieci figure e un mazzo di lettere disposte sul tavolo.
Si pesca a turno dal mazzo delle lettere: il gioco consiste nello scoprire se la lettera pescata si può associare a una delle figure del proprio gruppo.
Se la lettera non serve, si capovolge e si riutilizza alla fine del primo mazzo.

ALFABETICO CON LETTERE

Rubamazzo

Si usa un mazzo di lettere. Il gioco consiste nel formare coppie di lettere uguali.
Ci si può rubare il mazzo. Vince chi ne ha di più.

Mazzo di lettere

Si sistemano a caso in verticale un certo numero di lettere pescate dal mazzo che sarà capovolto sul tavolo

```
P
R
E  R  B  A
S
```

Si continua a pescare e si sistemano le successive lettere alla destra di quelle in verticale formando delle parole. Si conquista un punto ogni volta che si riesce a completare una parola.

Variante. Le carte pescate possono essere sistemate sia a destra che a sinistra di quelle in verticale

```
         A     P     E
               R
M     E     L     E
               S
```

Sistemato il mazzo di lettere in mezzo al tavolo si decide di comporre una parola, per esempio **comodino.**
Si pesca a turno sistemando le lettere nell'ordine giusto in modo da poter formare la parola stabilita, scartando quelle che non servono. Vince chi completa per primo la parola.

Variante. Decisa la parola **comodino** si può cambiare.
Arrivati, per esempio, a **com**, se ad un giocatore capita la lettera **O** può decidere di formare la parola **Como**.
Punto aggiudicato a chi completa per primo.

Sistemare il mazzo capovolto sul tavolo e pescare una lettera senza pronunciarla, per esempio **S**.
Chiedere al bambino di trovare una parola che cominci con quella lettera e di comporla.
Si pesca, per esempio **O**, chiedere di comporre una parola che finisca con questa lettera.
Si pescano, per esempio, **P** e **A** chiedere di comporre una parola che inizi e finisca con le due lettere.
Si invertono **A** e **P**. Chiedere di comporre un'altra parola.

Mazzo in mezzo al tavolo: si pescano a turno tre carte: la prima viene sistemata a sinistra e la seconda in mezzo; l'ultima deve necessariamente essere una vocale

1) **P** 2) **V** 3) **E**

A questo punto si deve trovare una parola che contenga le tre lettere, per esempio, **PIOVERE**

Mazzo capovolto in mezzo al tavolo: a turno si pesca una carta e si cerca di comporre una parola mano a mano che si girano le carte. Le carte scartate si capovolgono e si riutilizzano alla fine del primo mazzo.
Vince chi è riuscito a formare il maggior numero di parole.

Si divide il mazzo a metà e si mette uno schermo tra i due giocatori. Ciascuno con il proprio mazzo dovrà comporre il maggior numero di parole possibile.

Variante: Diviso il mazzo si possono chiedere delle lettere all'avversario.

Un giocatore tiene il mazzo e dà sette lettere all'altro pescandole a caso; chi gioca ha la possibilità di cambiare tre carte, poi compone una parola.

Variante: Quando un giocatore vuole cambiare una lettera deve rinunciare a una delle sue. La carta che gli viene data è pescata dal mazzo.

Sistemare il mazzo in mezzo al tavolo: ciascun giocatore a turno pesca una carta e tiene le carte in mano senza mostrarle all'avversario. Vince chi riesce a comporre il maggior numero di parole.

Variante.Vince chi riesce a comporre la parola più lunga.

Scopri la parola

L'adulto compone con le lettere una parola senza che il bambino veda e sistema le carte capovolte sul tavolo.
Il bambino gira la prima carta e può cominciare a indovinare che cosa c'è scritto; volta la seconda, la terza; fà delle ipotesi e verifica di volta in volta.
Si raggiunge l'obiettivo quando si indovina la parola girando il minor numero di carte possibile. Se il bambino scopre la parola dopo aver girato, per esempio le prime due carte, gli si può chiedere: " Se la tua ipotesi è giusta, qui (indicando una carta a caso) quale lettera dovrà esserci?

Dire al bambino due parole e chiedergli cosa hanno di uguale e di diverso; se non riesce presentargliele scritte a coppie.

PASTA	POSTA	LANA	TANA
MARE	MORE	LETTO	TETTO
FOTO	MOTO	PORTA	TORTA
TAVOLO	CAVOLO	LAGO	MAGO
VASCA	TASCA	TACCO	PACCO
MELA	VELA	CANE	PANE
GATTO	GALLO	SCUOLA	AIUOLA
GELATI	PELATI	GOCCIA	DOCCIA
COLLO	POLLO	PONTE	MONTE
MANO	MAGO	ORSO	OSSO
CONO	DONO	TESTA	CESTA

ATTIVITA’ DI SCRITTURA:

- Composizione di sillabe e di bisillabe. Lavoro su ASSOCIAZIONE GRAFEMA/FONEMA (associando lettere e immagini)

ATTIVITA’ DI LETTURA:

- Di sillabe e parole bisillabe..

M

E

M

I

U

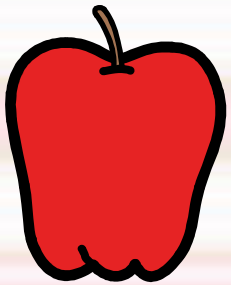
L

R

A

“SCRIVI MELA”

M	E	L	A



M

E

M

I

U

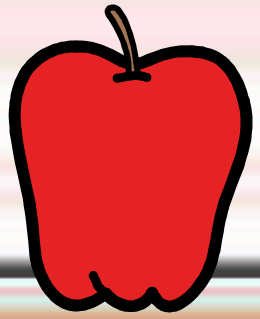
L

R

A

“SCRIVI MELA”

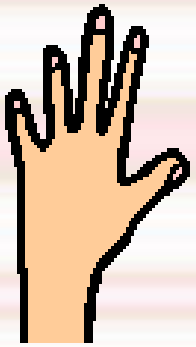
M	**E**	**L**	**A**

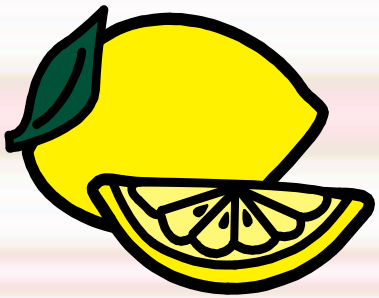


L I M O N E

M A N O

INSERISCI LE PAROLE AL POSTO GIUSTO





E' importante:

- Lavorare contemporaneamente su lettura e scrittura

- Presentare un solo carattere: lo stampato maiuscolo

→ *Difficoltà nello svolgere un'adeguata analisi fonologica*

→ *Difficoltà a mantenere in memoria la sequenza fonologica per poterla tradurre graficamente in modo corretto*

→ *Difficoltà nella conversione fonema/grafema*

→ *Povertà lessicale (conoscendo poche etichette lessicali si sovraccarica la memoria fonologica)*

→ *Difficoltà nella memorizzazione e nell'applicazione delle regole ortografiche.*

<u>OBIETTIVO</u>:AIUTARE IL BAMBINO A PADRONEGGIARE LA SEGMENTAZIONE E LA FUSIONE DI PAROLE PiU' COMPLESSE PER LUNGHEZZA E STRUTTURA (dittonghi, gruppi consonantici, nessi VC) E AD AVERE UN BUON CONTROLLO SULL'ORDINE DEI GRAFEMI NELLA PAROLA.

ATTIVITA': SULLA RIDUZIONE DI GRUPPI, DI DITTONGHI, SULLE INVERSIONI..

I GRUPPI CONSONANTICI

Gruppi omosillabici **sti - va**

Gruppi eterosillabici **car - ta**

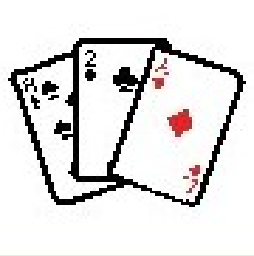
ATTIVITA' SULLA RIDUZIONE DEI GRUPPI CONSONANTICI

- Proporre brevi parole con gruppo consonantico (TRA, STA, BLU, DRIN, TRE…) e chiedere al bambino di farne l'analisi fonema per fonema. Per rendere più semplice l'esercizio è possibile predisporre delle strisce formate da tante caselle quanti sono i fonemi della parola (griglie)

- Dare al bambino 3, 4 grafemi ed invitarlo a formare (e/o scrivere) un certo gruppo consonantico (es. Scrivi PRA)

- Lettura veloce di sillabe complesse scritte su cartoncini: utilizzare sia gruppi consonantici che simili (es. TRA, TRE, TRI, TRO, TRU, TAR, TER, TIR, TUR, TOR…). Man mano lavorare su nuovi gruppi e inserire le carte dei nuovi gruppi insieme ai vecchi che il bambino legge più velocemente.

- **Successivamente iniziare attività di completamento (es.PO_TE) poi scrittura completa con rappresentazione fonologica di parole contenenti gruppi consonantici**



C A R T E

C A N D E L A

S T R E G A

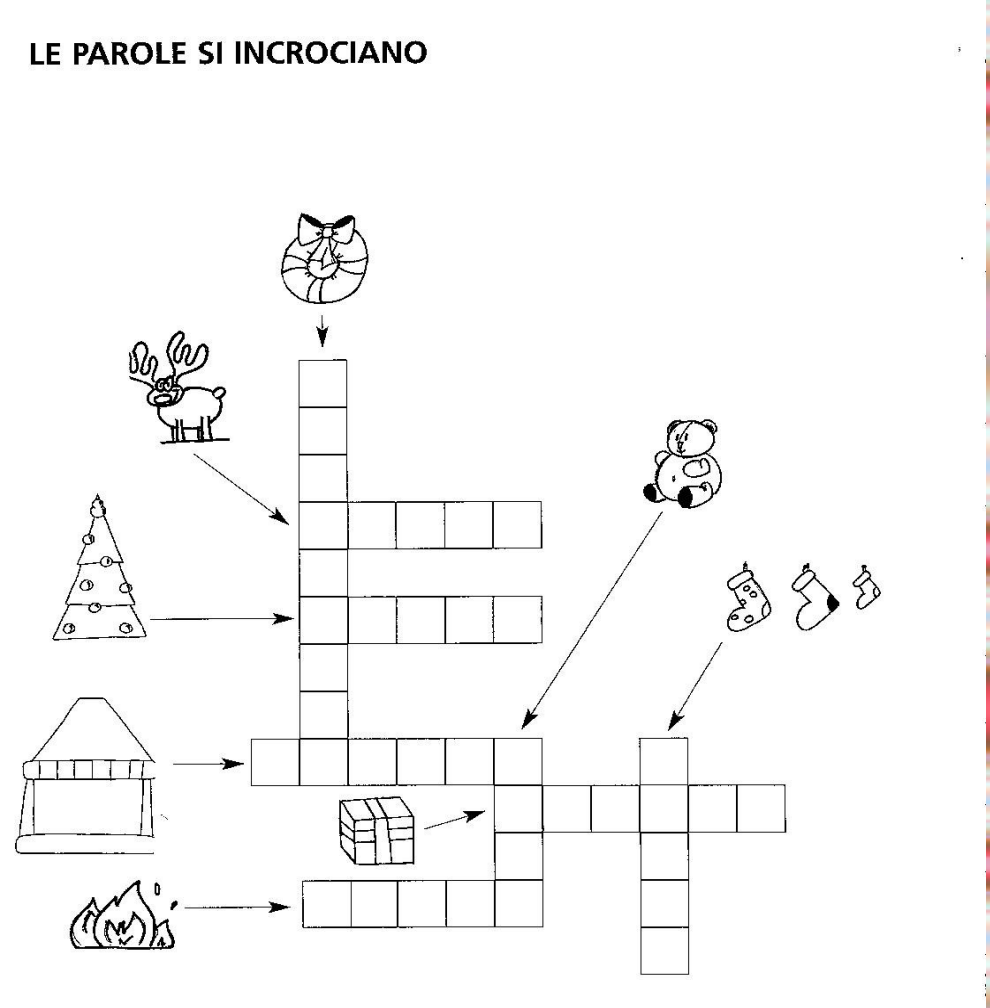
RIDUZIONE DI GRUPPI CONSONANTICI

- **E' importante lavorare molto con la dettatura o composizione di gruppi tenendo presente se il problema è presente per un gruppo omosillabico o per un gruppo eterosillabico o sempre quando c'è un gruppo consonantico**

- **E' importante lavorare con la sintesi e lo spelling fonemico di parole con il gruppo consonantico (inizialmente con immagini di riferimento) poi utilizzare parole in contrasto (es. cono/corno, cane/carne..)**

ALTRE ATTIVITA' PER POTENZIARE ANALISI FONEMICA E RIDURRE ERRORI DI INVERSIONE E OMISSIONE

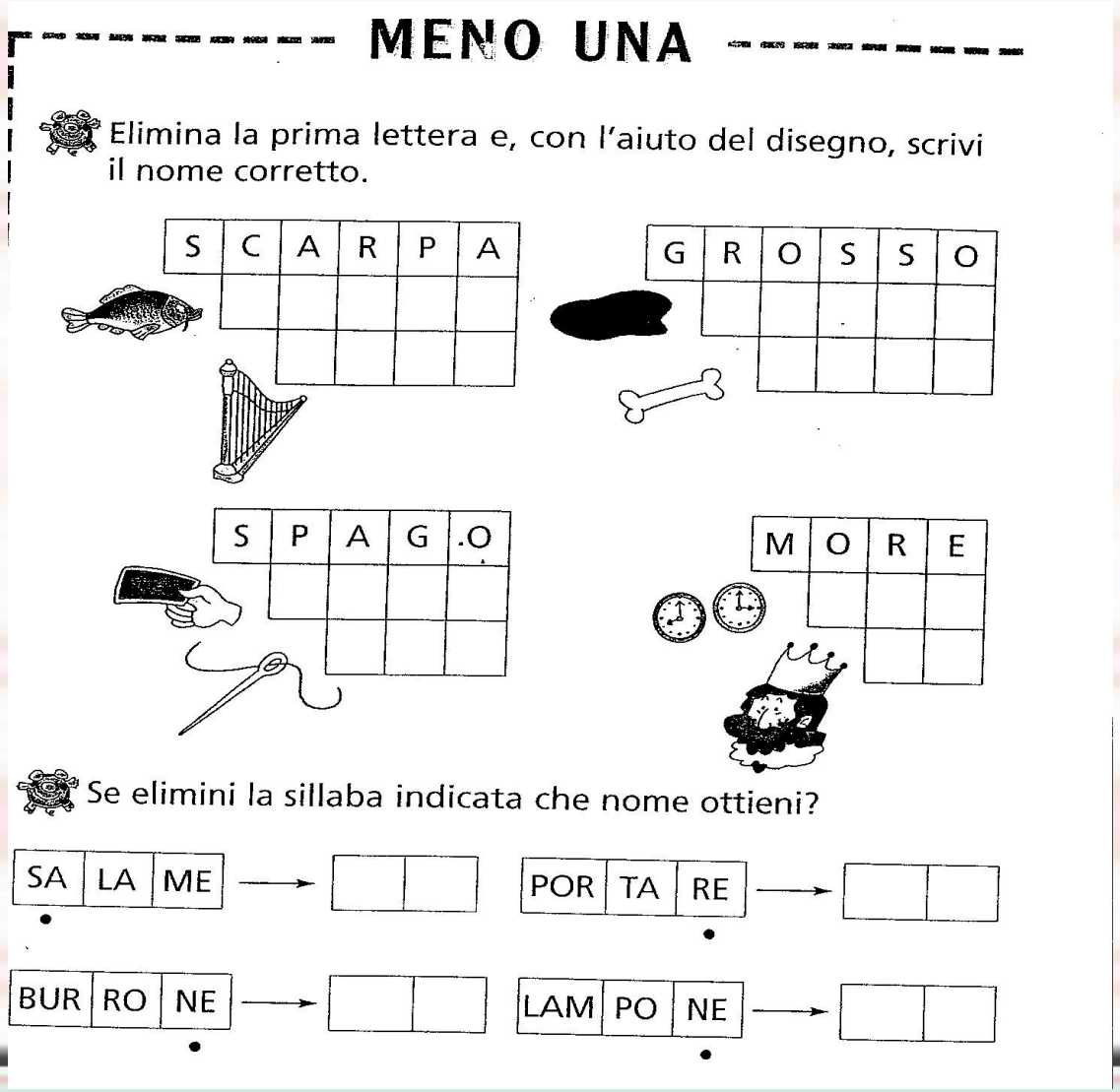
- Parole incrociate: al posto della definizione c'è l'immagine di cui bisogna scrivere il nome



- **Anagrammi: scrivere un certo numero di parole che permettano, scambiando l'ordine dei grafemi, di ottenerne altre. Il bambino cercherà di trovarne il maggior numero possibile. (es. LAME-MELA-MALE).**

N	A	V	E
V	E	N	A
V	A	N	E

- **Trasformazioni di parole: presentare una parola al bambino e invitarlo a togliere una o più lettere per ottenere un'altra parola con significato diverso (es.TAVOLINO-TAVOLI-VOLI-LINO)**



MENO UNA

Elimina la prima lettera e, con l'aiuto del disegno, scrivi il nome corretto.

S C A R P A

G R O S S O

S P A G .O

M O R E

Se elimini la sillaba indicata che nome ottieni?

SA LA ME →

POR TA RE →

BUR RO NE →

LAM PO NE →

LE PAROLE CAMBIANO: TOGLIAMO UNA SILLABA

GUARDA L'ESEMPIO:

PECORA	~~CO~~	P	E	R	A

CONTINUA TU:

CAMINI	~~MI~~							
FARINA	~~NA~~							
GABBIANO	~~NO~~							
LUMACA	~~MA~~							
SCATOLA	~~TO~~							
FORBICI	~~FOR~~							

LE PAROLE CAMBIANO: TOGLIAMO UNA LETTERA

GUARDA L'ESEMPIO:

FOCA	~~F~~	O	C	A

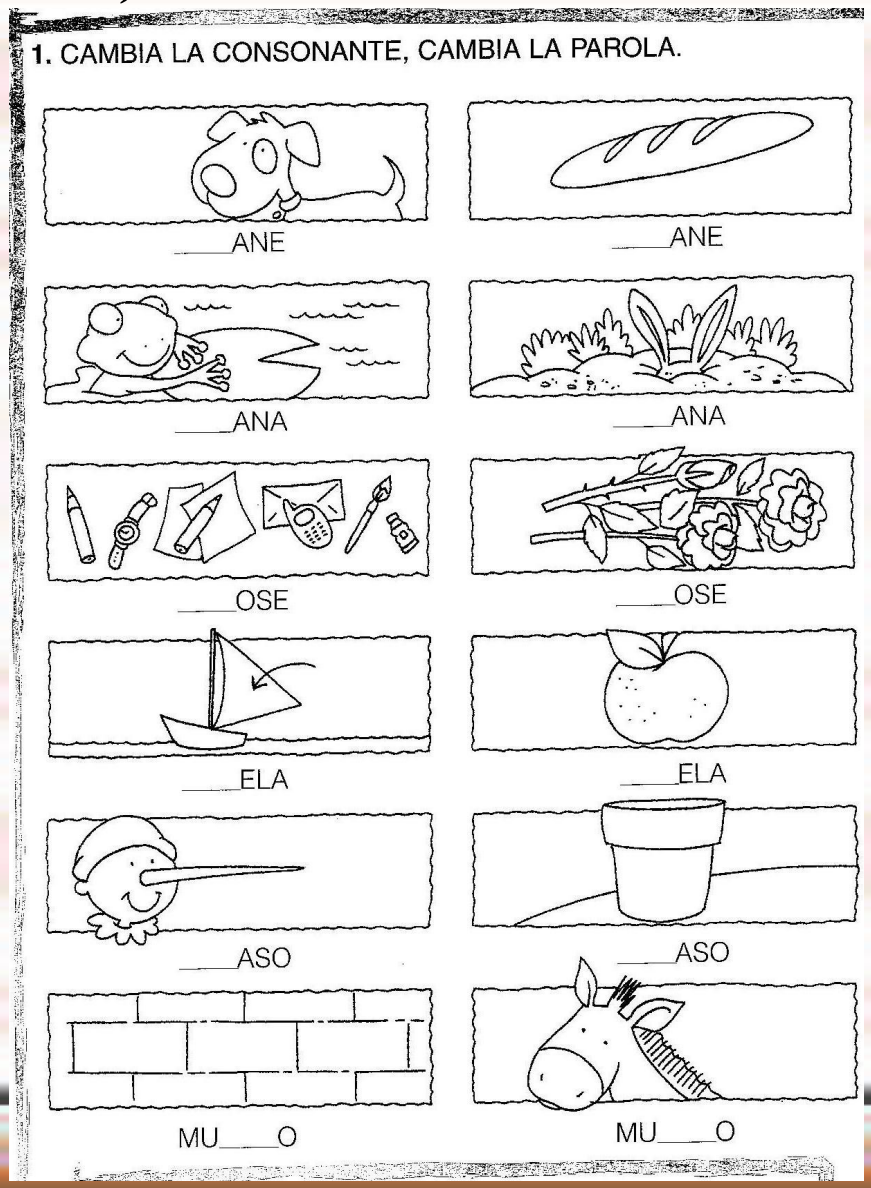
CONTINUA TU:

MIELE	~~I~~								
PORTO	~~P~~								
CAROTA	~~O~~								
SCARPA	~~S~~								
PIMPA	~~M~~								
MAGO	~~M~~								
MERLO	~~R~~								
ALBERTO	~~T~~								
CORVO	~~R~~								

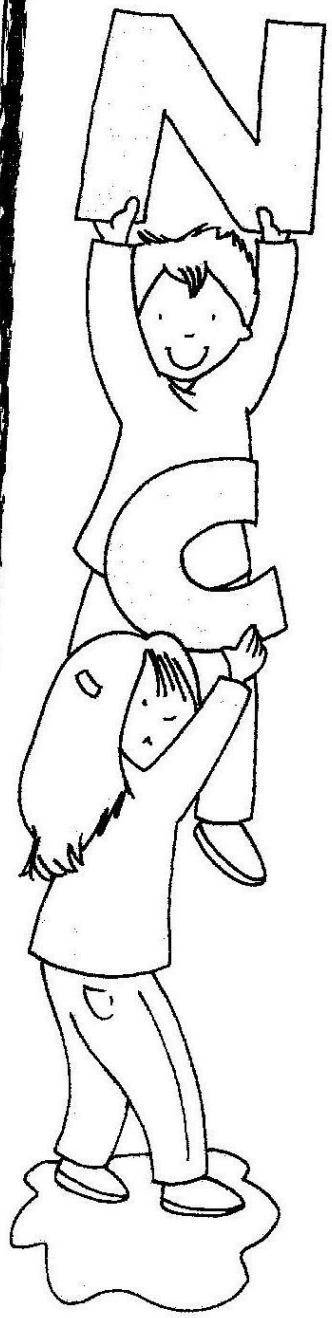
TOGLI UNA LETTERA: RIMARRA' UNA PAROLA CON SENSO COMPIUTO.

ALTRO →	ALTO	GHIRO	_____
MOLLE	_____	PENNA	_____
CUORE	_____	TONNO	_____
GIRA	_____	VARIE	_____
SALTO	_____	SERRA	_____
FRASE	_____	ORE	_____
PELLI	_____	POSSO	_____
CERA	_____	BOTTO	_____
SOTTO	_____	SASSO	_____

- **Cambia la parola: scegliere una parola adatta e scriverla alla lavagna. Il bambino deve, cambiando una sola lettera, trovare ogni volta una parola nuova (es.VELA-MELA-TELA-TELE-TESE-TEME-TEMI..)**



1. CAMBIA LA LETTERA SOTTOLINEATA E FORMA UNA NUOVA PAROLA.



CANE	**PANE**
MALE	_____
BANCA	_____
PONTE	_____
VENTO	_____
LUCA	_____
CORTO	_____
PIZZA	_____
CORTO	_____
FAVOLA	_____
PERE	_____
MAGO	_____
TORTA	_____
NOVE	_____

ATTIVITA' SUGLI SCAMBI DI SUONI

FONEMI SORDI	FONEMI SONORI
-P	- B
-T	- D
-K	- G
-F	- V
-S	- Z
-Ts	- Dz
-tʃ	- dʒ

Suoni simili

- f/s
- s/z
- m/n
- l/r
- l/n
- gn/n
- gl/l
- sci/s

Vocali

- a/e
- o/u
- i/e
- a/o

Suoni “visivamente” simili:

-n/m

-b/d

-p/q

-r/n

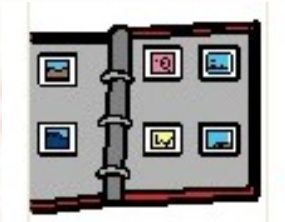
-n/u

-o/a

CAUSE DEGLI ERRORI FONOLOGICI

1. **Il bambino non discrimina e categorizza le differenze acustiche tra due suoni (fonemi) che sono "sonoramente" simili. Alcuni bambini compiono anche errori nella pronuncia dei suoni omologhi**

Sente /foto/ ???????



2. Il bambino non ha difficoltà nella percezione dei suoni simili ma ha un problema a rappresentarsi nel lessico ortografico il rapporto fonema/grafema

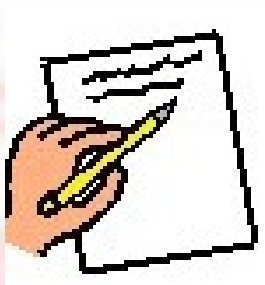
????non sa se rappresenta /f/ o /v/

F

3. Il bambino ha superato l'associazione fonema/grafema ma ha problemi a selezionare in modo automatico es. se sente /foto/ se ci vuole il grafema F o V..

La maestra detta /foto/

?????scrivo FOTO o VOTO



ATTIVITA' 1: DIFFICOLTA' DI DISCRIMINAZIONE

L'attività deve essere focalizzata sull'ascolto e la categorizzazione.

<u>Attività iniziale</u>: comparazione di sillabe target o di coppie minime di parole o non parole

DISCRIMINAZIONE DI COPPIE MINIME (PAROLE)

Consegna: «Ascoltami bene: ora ti dirò delle parole e tu dovrai dirmi se sono uguali o no. Facciamo un esempio: se io ti dico PANE – CANE, sono uguali, sì o no? E se ti dico PANE – PANE? Hai capito bene? Iniziamo.»

1.	POLLO	BOLLO	
2.	MANO	NANO	
3.	FINO	VINO	
4.	POLLO	POLLO	
5.	LANA	RANA	
6.	TOPO	DOPO	
7.	CALLO	GALLO	
8.	VINO	VINO	
9.	TASSA	TAZZA	
10.	CALLO	CALLO	
11.	MANGIA	MANCIA	
12.	LANA	NANA	
13.	TITO	DITO	
14.	MALE	MARE	
15.	PIUME	FIUME	

© 2004, Marotta, Trasciani e Vicari, *Test CMF - Valutazione delle competenze metafonologiche*, Trento, Erickson

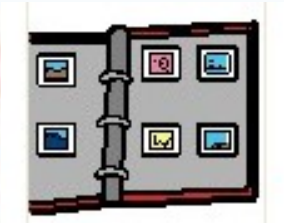
DISCRIMINAZIONE DI COPPIE MINIME (NON PAROLE)

Consegna: «Ascoltami bene: ora ti dirò delle parole che non esistono e tu dovrai dirmi se sono uguali o no. Facciamo un esempio: se io ti dico PADE – FADE, sono uguali, sì o no? E se ti dico ZANE – ZANE? Hai capito bene? Iniziamo.»

1.	PACA	BACA	
2.	BATA	PATA	
3.	PASE	PASE	
4.	FAMI	VAMI	
5.	VALA	VALA	
6.	LETA	LEDA	
7.	TOCO	DOCO	
8.	CILA	GILA	
9.	GIPI	GIPI	
10.	MUNO	NUNO	
11.	CANO	CAMO	
12.	LACO	RACO	
13.	SALU	SALU	
14.	SEBA	ZEBA	
15.	RAVE	SAVE	

<u>Successivamente</u> fare esercizi di categorizzazione di parole.

Qui mettiamo le parole che iniziano come /foto/



Qui mettiamo le parole che iniziano come /vino/

Riprendere le attività metafonologiche di identificazione fonema iniziale, poi finale e poi intermedio però mirate a stimoli target, solo alla fine in gruppo consonantico

E’ molto importante nelle attività far denominare al bambino le parole contenenti le lettere trattate per escludere difficoltà di pronuncia

ATTIVITA' 2: MEMORIZZARE ED AUTOMATIZZARE LA CONVERSIONE FONEMA/GRAFEMA

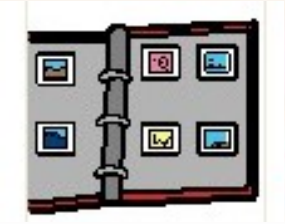
- **Leggere velocemente sillabe con i fonemi contrasto**
- **Indicare velocemente tra sillabe con fonemi contrasto quello detto dall'insegnante**
- **Gioco della tombola, gioco del memory denominando sempre le sillabe**

ATTIVITA' 3:AUTOMATIZZARE IL PROCESSO

Le attività uniscono la selezione grafica e fonologica

Il bimbo ha delle figure e due cartelloni con scritto le due lettere target deve decidere dove mettere le figure..poi successivamente le scrive.

F



V

Il bimbo ha due cartoncini con scritto le lettere target e deve indicarle quando le parole sentite iniziano o finiscono o contengono le lettere date.

La maestra dice /faro/

Il bambino indica →

F

V

- **Attività di decisione ortografica**

~~FINO~~

VINO

Successivamente si aumentano le alternative e la complessità delle parole

- **Frasi con parole target da completare o correggere.**

LA _OCA E' UN ANIMALE

VIAGGIO CON LA FALIGIA FERDE

CAUSE DELL'ERRORE DI SCAMBIO DI SUONI "VISIVAMENTE SIMILI"

- **Di percezione visiva (il bambino ha difficoltà ad identificare i grafemi es. difficoltà nel capire l'orientamento)**
- **Di associazione fonema/grafema**
- **Di selezione/automatizzazione del processo**

ERRORI VISIVI

- Es. di barrage con diversi caratteri se gli errori si modificano la matrice è visiva,se no fonologica

- Es. di costruzione con cartoncino di lettere target, poi di selezione di lettera uguale alla target

- Es. di lettura di lettere che man mano cambiano di orientamento

Se la causa non è dovuta a percezione visiva gli esercizi da proporre sono gli stessi dei fonologici.

LETTURA - SCRITTURA

Cerca la parola

Si mostra al bambino una figura (sole) e le seguenti parole
PESCE SOLE TRENO TAVOLO LUMACA.
Si chiede quale parola corrisponde alla figura.

Variante. Sempre con la stessa figura si cambiano le parole

CAVALLO SCALA APE SOLE TOPO oppure
SAPONE SALE SEDIA SECCHIO SEGA SOLE

Si presentano delle figure (ape tavolo cuore bambola porta).
Si chiede al bambino di trovare le scritte corrispondenti.

Si presentano delle figure (foca pipa vaso fata) il bambino fa corrispondere le scritte.
Altre figure (cane camino collana cavallo cuore); il bambino fa di nuovo corrispondere le scritte a ciascuna figura.

Memory

Si mischiano delle figure con le parole corrispondenti e si capovolgono a caso sul tavolo.
Il gioco consiste nel formare le coppie parola-figura.

Indovina

Si scelgono figure e scritte corrispondenti e si sistemano a coppie sul tavolo: il bambino chiude gli occhi, l'adulto toglie una parola lasciando la figura.
Gli si chiede di indovinare come inizia, come finisce oppure come comincia e finisce la parola tolta.

Variante. Si toglie una figura, il bambino legge la parola rimasta e indovina la figura mancante.

Variante. Si scelgono quattro o cinque figure con le parole corrispondenti e si sistemano le coppie sul tavolo.
L'adulto pensa a una delle parole e dice l'inizio.

Cerca la parola

Il bambino indovina quale possa essere e lo si aiuta aggiungendo una lettera alla volta.
Per esempio:

T TA TAP TAPP TAPPE TAPPET TAPPETO

Presentare delle parole: **TAVOLO, SOLE, BAMBOLA, PIPA**
Chiedere al bambino dove c'è scritto **PIPA**

Presentare: **TETTO, CANE, FATA, CASA**
Chiedere dove c'è scritto **CASA**

Presentare **SCOPA, SALE, SOLE, SAPONE**
Chiedere dove c'è scritto **SALE**

Presentare: **CUORE, COLOMBA, COLLANA, COLLO**
Chiedere dove c'è scritto **COLLANA**

Si presentano delle figure e delle scritte (mela dado naso sale)

ME..... DA ..... NA..... SA .....

Il bambino completa le parole scrivendo le sillabe mancanti.

Si presentano delle figure (catena balena maiale numeri) e delle scritte

CATE.... BALE..... MAIA ..... NUME.....

Il bambino completa le parole scrivendo le sillabe mancanti .
Si presentano delle figure (pane uomo ruota porta) e delle scritte

.....NE .....MO .....OTA .....RTA

Il bambino completa le parole scrivendo le sillabe mancanti.

Si presentano delle figure (quadro verdura pulcino ragno) e delle scritte

....ADRO ... RDURA .....LCINO .....GNO
Il bambino completa le parole scrivendo le sillabe mancanti.

Si presentano delle figure (trattore portafoglio quaderno televisione) e delle scritte

TRAT....RE PORTA....GLIO QUA....RNO TELEVI....ONE

Il bambino completa le parole scrivendo le sillabe mancanti.

Si presentano delle figure (peperone pianoforte albero dentifricio) e delle scritte

PEPE.....NE PIA.....FORTE AL....RO DEN.....FRICIO
Il bambino completa le parole scrivendo le sillabe mancanti.

Anagramma

Scrivere un certo numero di parole che permettono invertendo l'ordine delle sillabe di ottenere altre parole

MELA / LAME
NANO / NONA
SEME / MESE
CACO / COCA
NIDO / DONI

MARE / REMA
NAVE / VENA
RAPE / PERA
DONO / NODO
GOLA / LAGO

Trasformazione

Presentare un gruppo di parole cui si possa togliere una parte per poi ricavare altre parole

FOCA / OCA
ARMADIO / ARMA
COLLANA / COLLA
BARCA / BARA
TAPPETO / TAPPO
COLLETTO / COLLO
PANTERA / PANE

GUFO / UFO
GALLINA / GALLI
PESCA / ESCA
CAVALLO / CALLO
CARTELLO / CARTA
CARRELLO / CARRO
MANDARINO / MANO

Elisione

Usando le sillabe si compone una parola e si chiede al bambino di aggiungere o togliere delle sillabe in modo da ottenere altre parole.

GELATO
MARE
TAVOLINO

GELA LATO
RE REMARE
VOLI TAVOLI LINO

Completa

Si presentano delle figure (mela ape cono note) e delle scritte
....ELA ....PE CON.... ....OTE

Il bambino completa scrivendo le lettere mancanti.

Si presentano delle figure (camino farfalla pettine zanzara) e delle scritte
CAMIN. .ARFALLA PETTIN. .ANZARA
Il bambino completa scrivendo le lettere mancanti.

Si presentano delle figure (balena cuore pelati sapone) e delle scritte

BA.ENA CU.RE PEL.TI S.PONE

Il bambino completa scrivendo le lettere mancanti.

Si presentano delle figure (imbuto fiume libro torre) e delle scritte

I.BUTO F.UME LIB. O TOR.E

Il bambino completa scrivendo le lettere mancanti.

Si presentano delle figure (goccia neonato stivale zebra) e delle scritte

GOCC.A NE.NATO S.IVALE ZE.RA

Il bambino completa scrivendo le lettere mancanti.

Si presentano delle figure (termosifone vestaglia quadrato altalena) e delle scritte

TE.MOSIFONE VE.TAGLIA QUA.RATO A.TALENA

Il bambino completa scrivendo le lettere mancanti.

Si presentano delle figure (dama ali filo moto) e delle scritte

D..A A..I F..O M...O
Il bambino completa le parole.

Si presentano delle figure (catena tavolo veleno polipo) e delle scritte

C....A T....O V....O P....O
Il bambino completa le parole.

Si presentano delle figure (dito asino pipa sole) e delle scritte

D... A..... P... S...

Il bambino completa le parole.

Si presentano delle figure (ruota volpe candela semaforo) e delle scritte

R..... V.... C..... S.....

Il bambino completa le parole.

Si presentano delle figure (dito elica orso isola) e delle scritte

....O ...A ...O ...A

Il bambino completa le parole.

Si presentano delle figure (canna matita tromba violino) e delle scritte

....A .....A .....A .....O

Il bambino completa le parole.

Costruisci le parole

Si presenta una stringa di lettere/sillabe/digrammi e si chiede di comporre delle parole senza l'ausilio della figura.

Si presentano delle figure; si invita il bambino a denominarle e poi a scrivere le parole su dei foglietti.
Si verifica se sono state scritte correttamente paragonandole alle scritte in dotazione.