



# PROGETTO: GIOCARE CON LE PAROLE A.S.2020/2021

Molte delle attività svolte nella scuola materna hanno come finalità l'acquisizione dei prerequisiti necessari al bambino per poter affrontare in seguito ,con successo, l'apprendimento della lettura e della scrittura. Tale apprendimento inizia e procede percorrendo due strade parallele tra loro e di uguale importanza.

Mentre il primo percorso sviluppa le capacità visuo-percettive e grafico motorie ,propedeutiche all'aspetto esecutivo della letto-scrittura ,il secondo stimola nel bambino le competenze linguistiche in generale: fluidità e precisione articolatoria, consapevolezza fonologica, comprensione e produzione di messaggi sempre più complessi ,arricchimento del lessico e della sintassi.

Le competenze meta-fonologiche rendono possibile individuare ,distinguere, analizzare e confrontare i suoni che compongono le parole, e favoriranno il bambino quando verrà a contatto con la loro veste grafica, le lettere, e quindi con la parola scritta.

## **TRAGUARDI DI SVILUPPO**

- Il bambino usa la lingua italiana e precisa il proprio lessico.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti ,argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Ascolta e comprende, chiede e offre spiegazioni.
- Sperimenta rime, filastrocche, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

- Sviluppare la capacità di ascolto mantenendo la concentrazione e l'interesse.
- Verbalizzare i propri vissuti.
- Riflettere e riconoscere i suoni posti all'inizio della parola.
- Riconoscere la forma delle parole, differenziandole tra lunghe e corte.
- Riconoscere la somiglianza fonetica tra due parole in rima.
- Differenziare i suoni che compongono le parole della lingua italiana.
- Incrementare la fluidità articolatoria attraverso canti, filastrocche, scioglilingua, conte

## **METODOLOGIA**

Alcune delle proposte utilizzeranno materiale condiviso da molti riabilitatori, altre prenderanno spunto da tradizioni popolari; rivaluteremo giochi di tipo linguistico scomparsi dalle consuetudini ludiche attuali. Non sottovaluteremo la valenza positiva del divertirsi, del trovare piacere nel giocare con suoni e parole; ciò aiuterà i bambini a sostenere la motivazione ad apprendere.

## **ATTIVITÀ**

### **PARTE INIZIALE DI PAROLA :**

- giochi in cui l'attenzione del bambino si concentra sulla parte iniziale delle parole ;questa è la prima unità fonetica che i bambini isolano anche spontaneamente.
- Utilizzeremo schede in cui scandendo ad alta voce le parole guideremo il bambino alla scoperta della loro parte iniziale.
- Passeremo a proporre schede in cui si dovrà fare una scelta ,facile, tra due parole che iniziano in maniera diversa; più oltre ,il bambino, trovandosi in difficoltà con la scelta poiché appariranno due parole con suono iniziale uguale ,sarà indotto a scoprire le prime analogie fonetiche.
- Le schede successive forniranno al bambino l'opportunità di giocare individuando analogie e differenze e lo porteranno gradualmente ad approfondire la riflessione sui suoni: inviteremo i bambini a "trovare l'intruso ossia la parola che inizia in modo diverso, più oltre le attività "cerchiare con lo stesso colore" e le "cassette" inviteranno, il bambino a scegliere in base ai suoni iniziali.
- Le schede ulteriori "I negozi", e "Un bastimento carico di..", lo solleciteranno a trovare nel proprio bagaglio le parole adatte partendo dai suoni iniziali di una parola.

### **LUNGHEZZA DELLE PAROLE.**

- La serie che esegue è dedicata alla riflessione sulla lunghezza delle parole proponendone una scansione ritmica attraverso i salti del bambino, attraverso il battito delle mani e attraverso il battito sul tamburello. ci saranno schede in cui ritaglieranno ed incolleranno le figure dividendole in corte, medie e lunghe.

## **GIOCHI**

- Cambio d'iniziale e aggiunta d'iniziale.
- "Gli errori di coniglietto". Coniglietto è rimasto senza un dente e non riesce a parlare bene....
- Rebus.
- ABIBONE BUCCIA DI LIMONE.....(alcuni esempi che le insegnanti arricchiranno seguendo i propri ricordi.)
- Rime e filastrocche.
- Scioglilingua.
- Canzoni.
- Conte
- Gioco del "telefono senza fili".

## **MATERIALI**

- Immagini.
- Stereo.
- Cerchi.
- Pennarelli e pastelli.
- Forbici e colla.

## **TEMPI**

Intero anno scolastico

## **UTENTI**

Bambini mezzani e grandi.

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

L'insegnante verifica l'interesse dimostrato e la partecipazione ai giochi, la capacità meta-fonologica, la capacità di ascoltare e prestare attenzione nella ricezione delle consegne. Per valutare le competenze raggiunte dai bambini l'insegnante adotterà il metodo dell'osservazione e la somministrazione di schede.