



ALTRI CONSIGLI

- Fare leggere tutti i giorni circa 10 minuti.
- Lavorare con le lettere mobili con la lavagna magnetica (ritagliate dall'alfabetiere, fatte di cartone,...).
- Leggere e raccontare fiabe, storie, racconti,..... per potenziare l'ascolto e se sono brevi farli raccontare anche dal/la bambino/a.
- Avere in casa o prendere dalla biblioteca libri di ogni tipo, vanno bene anche quelli senza parola dove è il/la bambino/a a doverle raccontare seguendo le immagini e le illustrazioni.
- Non obbligare ed insistere perché il/la bambino/a utilizzi il corsivo, ma lasciarlo/a libero/a di scegliere il carattere dello scritto. Il corsivo è un carattere più difficile perché è composto da segni irregolari e difficili da smontare in segmenti distinti, ci aiuta a scrivere più velocemente e ha valore estetico, ma non è indispensabile a livello comunicativo. Lo stampato maiuscolo viene in genere preferito e mantenuto a lungo prima di passare al corsivo perché: è un carattere composto da segni facili da realizzare (aste orizzontali, verticali e diagonali, da cerchi e semicerchi); le lettere sono sempre identiche; la separazione delle lettere favorisce la ricerca di corrispondenza suono-segno

Buon lavoro

Il dirigente scolastico e le insegnanti

ISTITUTO COMPRENSIVO "DON P. BORGHI"

via B.Pascal,81 Rivalta – 42123- Reggio Emilia
Tel.0522.560.255 Fax 0522.560.791 C.F.91088320352 –
reic81400x@istruzione.it
Pec: istituto.donborghi@legalmail.it

Ai genitori degli alunni della classe prima
delle scuole primarie dell'istituto

Per l'apprendimento della lingua scritta sono fondamentali le abilità metalinguistiche e fonologiche. Per leggere e scrivere il/la bambino/a deve prestare attenzione all'aspetto sonoro delle parole per poterle analizzare e tradurre in un codice scritto. Per riprodurre, infatti, graficamente (per iscritto) una parola è necessario analizzarla nei suoi componenti. La competenza fonologica è la capacità di riflettere sulla lingua orale, sulla forma della parola, indipendentemente dal significato.

Esercizi e giochi che sviluppano la competenza fonologica riguardano:

- riconoscimento e riproduzione di rime;
- riconoscimento di sillaba uguale in parole diverse;
- manipolazione di sillaba iniziale, finale e intermedia;
- riconoscimento di suono iniziale e/o finale di parole;
- distinzione dei suoni simili (D/T – V/F)
- sintesi sillabica (individua la parola sentendo pronunciare le sillabe staccate);
- spelling (individuazione dei fonemi che compongono la parola);
- tapping (batti tanti colpi, quanti sono i suoni della parola);
- sintesi fonemica (individua la parola sentendo pronunciare i fonemi staccati);
- individuazione dei suoni di una parola organizzandoli dall'inizio alla fine.

I bambini imparano a leggere e a scrivere in tempi e modi diversi: alcuni imparano spontaneamente o attraverso l'insegnamento, altri possono avere uno scarso rendimento scolastico dovuto a difficoltà temporanee. L'osservazione e la rilevazione delle difficoltà degli alunni è importante per modificare l'approccio didattico-metodologico e per evitare che eventuali insuccessi si ripercuotano sul piano della motivazione, degli interessi e dell'immagine di sé di ciascun/a alunno/a.

Gli errori compiuti dai bambini possono essere ricondotti a:

- difficoltà ad effettuare un'adeguata segmentazione o analisi fonologica della parola;
- difficoltà a mantenere in memoria la sequenza fonologica per poterla tradurre graficamente in modo corretto;
- difficoltà a tradurre correttamente la conversione fonema/grafema (il suono in simbolo);
- povertà lessicale: non conoscendo il significato della parola si sovraccarica la memoria per fare l'analisi della parola;
- difficoltà a memorizzare e applicare le regole ortografiche.

Si indicano alcuni esercizi che possono essere svolti a casa, nei momenti liberi, in auto,

GIOCHI FONOLOGICI

ROBOTTINO. Il/la bambino/a deve imitare il modo di parlare di un robot facendo lo spelling delle parole. Esempio: rana, r-a-n-a.

E' ARRIVATO UN BASTIMENTO CARICO DI

Si può utilizzare la lettera iniziale (esempio: "E' arrivato un bastimento carico di B"), oppure la prima sillaba (esempio. "E' arrivato un bastimento carico di BA") della parola che deve trovare il/la bambino/a. Si possono fare delle gare in famiglia: viene eliminato dal giro chi non riesce a dire più nessuna parola.

DOMINO

Il genitore pronuncia una parola facile possibilmente bisillaba (to-po) o trisillaba (ba-na-na) piana (senza letterine ponte, esempio ca-m-po), il/la bambino/a deve individuare la sillaba finale con la quale deve cominciare la parola che deve dire, poi la stessa cosa deve fare il genitore. Il gioco può essere svolto passando da parole a frasi.

INIZIA COME...

Il/la bambino/a viene invitato/a dire una parola che inizia come Gufo, pane,

LE RIME.

Il genitore dice una parola e il/la bambino/a deve trovare una o più rime.

LE CARTE

Dai giornali si possono ritagliare delle immagini di oggetti, frutta, verdura, giocattoli, ... da incollare su cartoncini che possono diventare carte da gioco con le quali fare raggruppamenti di oggetti che cominciano con...., finiscono con...., non cominciano con...., non finiscono con....

Si possono creare dei gruppi di carte con figure che iniziano con la stessa lettera/sillaba e uno o più intrusi (che iniziano con lettere/sillabe diverse) che il/la bambino/a deve trovare.

TRASFORMA PAROLE

Il trasforma parole modifica i nomi da piccoli a grandi e viceversa. Esempio palla-pallina; palla-pallona; casa-casina; casa-casona,...

GIOCO DEI COLORI

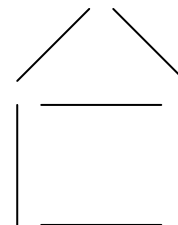
Si hanno a disposizione dei cartoncini colorati. Il/la bambino/a sceglie un cartoncino e deve dire una o più parole che iniziano con la lettera/sillaba iniziale del colore scelto (esempio: cartoncino verde - vento, vela,...).

GIOCO DEL MAGO

Il mago deve trasformare le parole: per fare le sue magie deve aggiungere o togliere lettere e/o sillabe da una parola per ottenerne una nuova. Esempio: palla, s-palla; palla, pala; porto-orto,...).

LA CASA

Il genitore scrive una parola con lettere mancanti e il/la bambino/a deve indovinarle.



Ad ogni errore si disegna una linea per costruire una casa.

Quando il disegno della casa è terminato (si possono fare anche porte e finestre), il genitore rivela la parola. Per evitare che il bambino perda può dare degli aiuti.