

ATTIVITA' PER ALLENARE I PRE-REQUISITI PER L'APPRENDIMENTO DELLA LETTO-SCRITTURA



Ai genitori dei bambini che a settembre inizieranno la scuola primaria, proponiamo delle attività per stimolare l'emergere di competenze che saranno alla base del futuro apprendimento della lettura e della scrittura. Sugeriamo di proseguire queste attività, proposte come giochi, anche dopo la loro acquisizione proprio per consolidarle e renderle "automatiche".

Si consiglia di seguire l'ordine proposto che segue il criterio di difficoltà: il passaggio all'esercizio successivo dipende dall'apprendimento di quello precedente e così via.

Qualora si potesse, coinvolgere più membri della famiglia renderebbe "il gioco" più divertente.

**E' MOLTO IMPORTANTE CHE OGNI ESERCIZIO SIA PROPOSTO
ATTRAVERSO IL GIOCO!**

ESERCIZI DI METAFONOLOGIA



- ✚ **Segmentazione:** proporre al bambino parole di almeno tre sillabe e richiedere che vengano suddivise. Per ogni sillaba si battono le mani, oppure si tiene il conto sulle dita.

Es: (genitore) TAVOLO (bambino) TA VO LO
(genitore) MOTORE (bambino) MO TO RE

Più divertente potrebbe essere "pescare" delle immagini da un sacchetto o da una scatola e scandire in sillabe il nome dell'oggetto rappresentato. Oppure usare il nome degli oggetti che si vedono nella stanza in cui ci si trova. Oppure ancora, far scandire i nomi dei parenti (Federico, Mario, Carlotta, Maddalena, ecc).

- ✚ **Fusione:** dire la parola divisa in sillabe ed il bambino deve "indovinare" di quale parola si tratta.

Es: (genitore) MA TI TA (bambino) MATITA
(genitore) LU MA CA (bambino) LUMACA

- ✚ **Individuazione della prima sillaba:** dire una parola ed il bambino deve trovare qual è la prima sillaba.



Es: (genitore) MELONE (bambino) ME

- ✚ **Individuazione dell'ultima sillaba:** dire una parola ed il bambino deve trovare qual è l'ultima sillaba.

Es: (genitore) TAVOLO (bambino) LO

- ✚ **Riconoscimento della sequenza:** dire una parola, il bambino deve sillabarla con l'aiuto delle dita e dire quali sono la sillaba iniziale e quella finale.

Es. CAROTA: (bambino) CA-RO-TA, inizia con CA, finisce con TA.

- Dire una parola, il bambino deve scandirla in sillabe. Il genitore dice una delle sillabe contenute nella parola ed il bambino deve

dire in quale posizione si trova (usando le dita per evidenziare la sequenza)

- ✚ **Domino delle parole:** si gioca almeno in due persone. Un giocatore dice una parola e l'altro deve dirne un'altra che inizi con la sillaba finale di quella appena detta.

Es: macchiNA NApoLI LImoNE NEmiCO COloRE
REgaLO LOtTA TAVoliNO NOccioLA LATTE ecc.

- ✚ **Cinque parole:** scegliere una sillaba e trovare cinque parole che inizino con quella.



Es.: il genitore sceglie la sillaba PA, il bambino dice:
PANE PALLA PATATA PASTA PALO

Oppure il genitore propone: "troviamo 5 parole che inizino con "TO", "MA", "RA", ecc. e a turno, bimbo e genitore, ne dicono una a testa.