

Il potenziamento dei prerequisiti alla scuola dell'infanzia

ALEXANDRA AFFRANTI, DIPARTIMENTO DI PSICOLOGIA, UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

ALEXANDRA.AFFRANTI2@UNIBO.IT



Laboratorio per l'Assessment
dei Disturbi di Apprendimento

Di cosa parleremo...

- Linee guida generali
- Lessico
- Metafonologia e memoria fonologica
- Competenze morfosintattiche
- Comprensione orale
- Narrazione

Alcune linee guida per un potenziamento efficace

- Età prescolare
- Lavoro in piccolo gruppo
- Interventi strutturati e continuativi
- Codice orale e visivo, multisensorialità
- Carattere ludico
- Porre come centrale il RUOLO DEL BAMBINO che rielabora la conoscenza tramite l'esperienza diretta
- Durante i laboratori non si insegna → SI FA!!
- L1 e coinvolgimento della famiglia

fare

verbalizzare



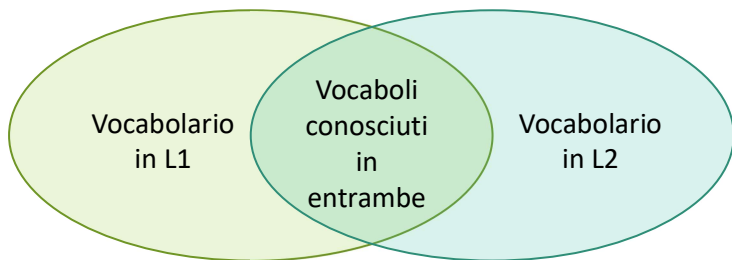
Progettare un'attività

- Obiettivo principale e possibili sotto-obiettivi:
- Materiale:
- Modalità di svolgimento:
- Possibili Varianti:
- Schema temporale consigliato (durata attività; quante volte alla settimana; quando farla):
- Livello di Attenzione/memoria:

lessico

Lessico

- È l'insieme delle parole che compongono una lingua
 - Lessico ricettivo → più ampio!
 - Lessico produttivo
- Acquisizione legata al contesto
- 2 sistemi lessicali



competenze

denominare

classificare

definire

Scelta dei vocaboli

La piramide di Beck

- Utilità
- Frequenza d'uso
- Contesto specifico

Parole legate a contesti specifici

Parole comuni nei testi scritti, meno nella conversazione

Parole utilizzate frequentemente nei contesti di vita quotidiana

Tombola

L'insegnante, a seconda delle competenze dei bimbi, può:

- Mostrare la carta - chi la possiede, la deve poi denominare
- Denominare l'immagine - chi la possiede, ripete la parola



Recettivo → Produttivo

Il forziere delle parole

- Modalità: Preparare carte con immagini relative alle parole nuove/sconosciute e un forziere/scatola. L'insegnante racconta ai bambini che nella classe è arrivato una scatola magica piena di parole nuove che i pirati vogliono rubare. Controllare ogni tanto se nel forziere ci sono ancora tutte le parole o se non sono state rubate. I bambini estraggono le carte e si ripete il nome delle cose/azioni raffigurate.
- Variante: ogni bambino potrebbe avere un proprio sacchetto del tesoro in cui custodire tutte le carte.
- Variante: nel tempo, costruire scatole per diverse categorie o argomenti (Oggetti, Animali; Mezzi di trasporto; Mestieri, meteo, emozioni e stati d'animo; Azioni)

A tavolaaa!

Si dividono i bambini tra camerieri, cuochi e clienti, in modo che ognuno denomini, attraverso le carte (o gli oggetti concreti se presenti), 2/3 cibi o bevande.

→ Chi è più indietro può inizialmente stare nel ruolo di cuoco (che ascolta e prepara)

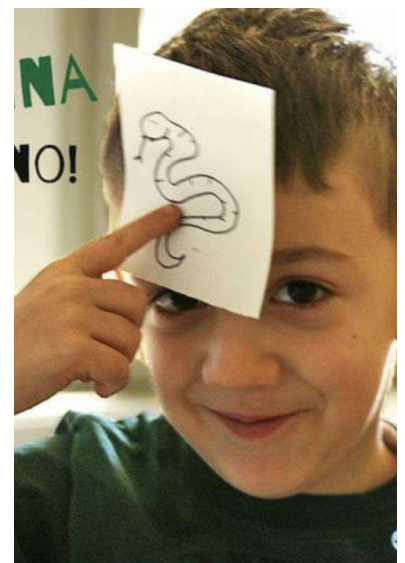
Variante: mercato



Indovina chi

Ad ogni bambino a turno viene attaccato un foglio sulla fronte/schiena con l'immagine/disegno di un personaggio o di un oggetto. Scopo del gioco è indovinare il proprio personaggio, ponendo delle domande al gruppo, il quale può rispondere solo con Sì o No.

Es. "Il mio personaggio è un animale?" «Ha la coda?»



La patata bollente



Varianti

- ✓Può essere occasione per giochi di metafonologia
(sillaba iniziale; verso animali; parola a pezzettini)
- ✓Varianti con ambiti semantici diversi
- ✓Metodologia

Metafonologia e memoria fonologica

Metafonologia e memoria fonologica

Abilità di riflettere sulla lingua indipendentemente dal significato

Capacità di analizzare la struttura di una parola, riconoscendo che è composta da suoni, che possono essere trasformati (fonemi o sillabe)

- MANIPOLATI, TAGLIATI, UNITI

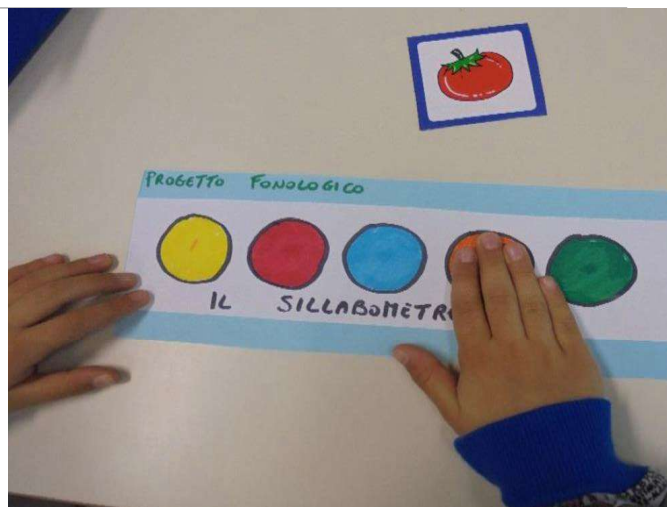
- 1) Segmentazione sillabica (può essere introdotta alla fine dei 3 anni)
- 2) Fusione sillabica (4 anni)
- 3) Riconoscimento di uguale sillaba iniziale o finale (5 anni)
- 4) Riconoscimento di rime (ultimo anno 5 anni)
- 6) Parole lunghe e corte

Il sillabometro

Obiettivo: segmentazione sillabica

Materiali: cartoncino, colori, immagini da ritagliare

Modalità: ritagliamo delle figure dal giornale, le facciamo a pezzetti e battiamo la mano sul nostro sillabometro



Sal-ta

Obiettivo: segmentazione sillabica

Materiali: cerchi

Si possono usare immagini che raffigurino parole. Si dispongono in salone tanti cerchi. Ogni bimbo pesca a turno un'immagine e deve sillabarla saltando dentro i vari cerchi. Ogni sillaba un salto.

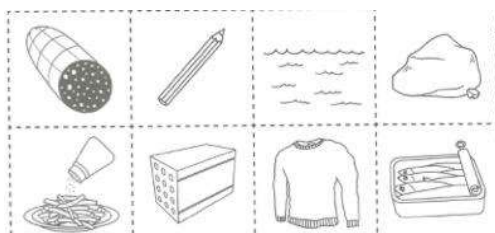
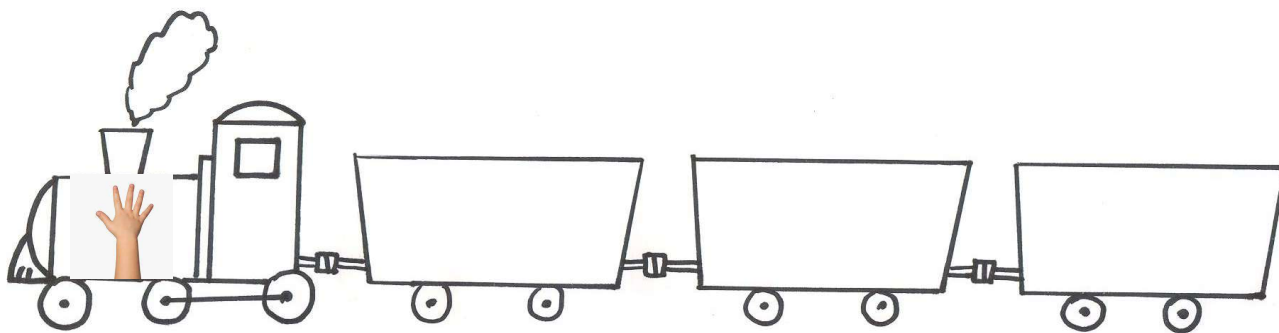


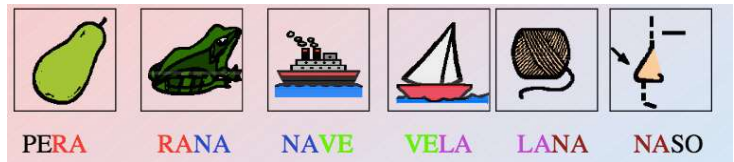
Tombola...versione 2

Si distribuiscono 1 o più cartelle a ogni bambino e l'insegnante estrae una tesserina pronunciando la sillaba iniziale (oppure chiede "Chi ha la parolina che comincia come Lupo?"). I bimbi devono cercare l'immagine nella cartella che inizi con la stessa sillaba e copirla con un bottone.



Un treno carico di...





Domino sillabico

Mescolare il mazzo di carte e distribuirle a ciascun giocatore. Mettere una carta scoperta sul tavolo. Il primo giocatore cerca di unire alla carta iniziale una delle sue accostando due figure le cui parole associate inizino o finiscano allo stesso modo.

N.B. il gioco domino lo si può fare anche oralmente, senza l'uso di materiale, e si lavora così contemporaneamente sulla prima e sull'ultima sillaba.

Comprensione e
produzione

Competenze morfosintattiche

È una parte della linguistica che permette di sapere applicare le regole grammaticali e sintattiche in modo da formulare frasi e periodi corretti e coerenti internamente

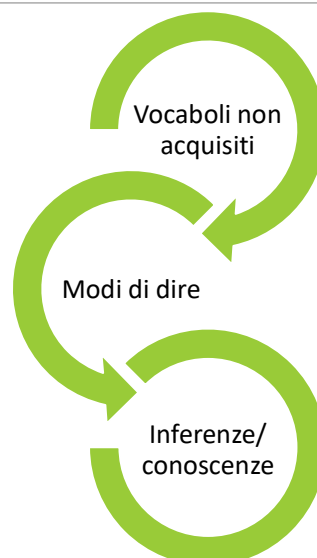
Comprensione e produzione

- Posizione S/V/O nella frase
- Dative
- Attive/passive/interrogative
- Singolare/plurale
- Maschile/femminile
- Locativi
- Congiunzioni
- Negazioni

Comprensione orale

I bambini bilingui non fanno più fatica nella comprensione di per sé !

Processo molto complesso, influenzato anche da conoscenze lessicali e inferenze



Il dettato topologico



Gruppo/ coppie

Nascondino



Obiettivo: concetti topologici

Modalità: Si disegnano insieme ai bambini delle carte in cui sono raffigurati i locativi. A turno, ogni bimbo estrae una carta e dà l'indicazione al compagno di dove posizionarsi nella stanza.

Es. SOTTO "Marco si nasconde SOTTO il tavolo."

IN MEZZO/TRA "Maria si mette TRA l'armadio e il cestino."

SOPRA

"Luca sale SOPRA la sedia"

«simon says»

Si danno delle sequenze di istruzioni a voce alta ai bambini come in piedi, seduto, alzati, abbassati, a destra, a sinistra, mettiti sotto la sedia ... sempre più velocemente. Quando il bambino sbaglia è eliminato.

Maggior difficoltà (maggior coinvolgimento attento) → Simon says/ il mago dice



Le storie sbagliate

*PRINCIPESSA → PrinciPESCA; PrinciPERSA;
PrinciFESSA; PrinciFESTA.*

*BIANCANEVE E I 7 NANI → Biancaneve e i
7 CANI; BiancaSOLE e i sette nani;
Biancaneve e i 7 pani.*

*IL BRUTTO ANATROCCOLO → Il
PUZZOLENTE anatroccolo; il BEL
anatroccolo; L'ANTIPATICO anatroccolo.*

Attività sulle storie



Grammatica della storia

Episodio



La montagna della storia



E per chi è in fase silente?

- COMUNICAZIONE prettamente NON VERBALE/GESTUALE
- Accumulo di conoscenze in L2 di tipo RICETTIVO → Fase di ACQUISIZIONE DI COMPETENZE
- Rispettare il silenzio: se non produce non forzarlo (“parla, dai, come si dice questo?”) ne’ escluderlo (“tanto non capisce”), ma COINVOLGERLO e costruire un canale comunicativo (anche non verbale)
- I più piccoli rimangono più a lungo in questo stadio
- Importanza della relazione e dell’intenzione comunicativa
 - rinforzo (TETO...Telefono!)
 - interazioni con i pari: motivano a provare a parlare

Attività? (anche con alcune piccole modifiche)

CAA

classificati in:

- **trasparenti** (quelli che sono l'ovvia rappresentazione di un significato),
- **traslucenti** (quelli che richiedono una qualche spiegazione perché possa essere compreso il nesso che lega il significato alla sua rappresentazione),
- **opachi** (quelli totalmente astratti il cui significato deve essere appreso).

FIGURA 9.1
Simboli grafici "trasparenti"

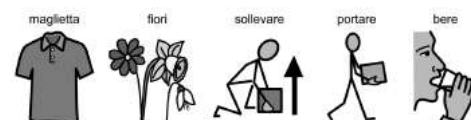


FIGURA 9.2
Simboli grafici "opachi"

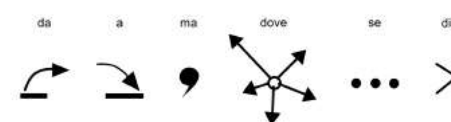


FIGURA 9.3
Simboli grafici "traslucenti"



Ambiente communication friendly

- Orientarsi nell'ambiente
- Comportamenti attesi
- Comprendere consegne e segnali
- Organizzazione temporale
- Chiedere, scegliere segnalare

FIGURA 9.9
Istruzioni per "lavare le mani"



FIGURA 9.10
Sul grembiule dell'insegnante è fissato con velcro il simbolo che indica il mettersi in fila per l'uscita



FIGURA 9.7
Etichette che facilitano il riconoscimento di contenitori di materiali diversi



Il gioco dei mimi



Si fa vedere immagine, bimbo mima ad es. animale e altri indovinano...poi si invita a ripetere

Variante a squadre

L'importante è sempre ripetere la parola più volte, invitando tutti a farlo.

Se bimbo silente non ripete, non importa: includiamolo, parliamogli → sta ascoltando!!

Specchio specchio delle mie brame

Coppie di bambini:

- Uno fa un gesto/smorfia/suono e l'altro ripete
- Uno produce una parola (o frase) e l'altro ripete



Mosca cieca sonora

Un bambino bendato fa la mosca, un altro fa un suono (es. Verso animale; pioggia; telefono; auto; ...)

la mosca deve individuare il bambino e denominare il suono (animale; oggetto...)

