

PROGETTO DI METALINGUAGGIO
BAMBINI 5 ANNI

GIOCHIAMO CON LE PAROLE



PROGETTO
ORGANIZZATO IN
COLLABORAZIONE CON
CENTRO DI
NEUROPSICHIATRIA DI
ABBIATEGRASSO

PREMESSA

Il progetto è stato organizzato in collaborazione con l'equipe di neuropsichiatria dell'ospedale di Abbiategrasso.

L'attività "Giochiamo con le parole" è utile a sviluppare le competenze che saranno fondamentali quando il bambino dovrà imparare a leggere e a scrivere.

Si tratta delle competenze "metafonologiche": cosa vuol dire?

Il linguaggio è formato da tanti livelli diversi, di cui fa parte anche quello fonologico.

La fonologia studia i diversi suoni che compongono le parole, ad esempio la parola "rana" è formata dai suoni r - a - n - a. Esistono tanti modi di pronunciare "r": oltre a quello che viene utilizzata in italiano, c'è la "r" francese, o quella che sembra una "v" e viene prodotta con il labbro inferiore tra i denti. In ogni caso, nella mente verrà catalogata come "r", per cui la parola "rana", in qualsiasi modo venga pronunciata la "r", sarà compresa.

Quando i bambini scriveranno, sarà necessario fare un'analisi sulla struttura fonologica delle parole, trovando tutti i vari suoni che formano una parola e trasformandoli in simboli grafici.

Le competenze metafonologiche sono proprio quelle che faranno accedere il bambino all'apprendimento della lingua scritta. Saper manipolare e trasformare il linguaggio con i giochi proposti nelle attività di "Giocare con le parole" permetterà al bambino di sviluppare un buon apprendimento della lettura e della scrittura.

Per i bambini che dovessero mostrare un'immaturità in queste attività, questo lavoro è un'occasione di arrivare alla scuola primaria pronti. Per i pochi bambini che dovessero mostrarsi in difficoltà, si dà la possibilità ai genitori di confrontarsi con le insegnanti per poter valutare se è necessario intraprendere un cammino di riabilitazione privilegiato e personalizzato.

GIOCHI CON LE PAROLE

(esempi di giochi utilizzati)

- Sillabazione: dividere una parola in sillabe, giochi corporei per ritmare le sillabe, salti nei cerchi, battiti con le mani, dettato sillabico con uso di simboli;
- Giudizio, lunghezza della parola: salti nei cerchi, uso di simboli grafici, uso di mattoncini di legno o lego, dettato sillabico ecc.;
- Isolare la prima sillaba: gioco arriva un bastimento (trovare delle parole che iniziano con una determinata sillaba), tombola, ruba bandiera;
- Elisione dell'ultima sillaba: dire una parola a cui manca l'ultima sillaba (uso di parole con tre sillabe);
- Treno di parole: casa - sale - letto ecc.
- Sintesi sillabica: gioco con il robot che divide la parole in sillabe (pal-la), ricomporre le parole, unirle;

- ❑ Rime: con i nomi, giochi con diminutivi, storpiare le parole;
- ❑ Sintesi fonetica: gioco del robot che divide le parole in fonemi (p-a-l-l-a) , ricomporre la parola;
- ❑ Categorizzazione fonetica: gioco del bastimento (trovare tante parole che iniziano con una determinata lettera).