



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni

INTRODUZIONE

Prima dell'apprendimento del codice scritto, i bambini acquisiscono **competenze propedeutiche** che investono trasversalmente diverse aree, tra cui quelle riguardanti *attenzione, capacità visuo-motorie e linguaggio*.

Quest'ultima abilità sarà l'oggetto principale dei giochi che vi proporremo in questa sezione.

Aver raggiunto una buona *competenza linguistica* al termine della scuola dell'infanzia, consente al bambino di approcciarsi al meglio e con maggior sicurezza all'apprendimento della lettura e della scrittura una volta varcata la soglia della scuola primaria.

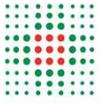
Tra le abilità linguistiche ricordiamo:

- ✓ **gli aspetti fonetici e fonologici**, che riguardano la corretta articolazione dei suoni della lingua ed il loro uso secondo regole specifiche;
- ✓ **gli aspetti lessicali e narrativi**, che riguardano la conoscenza e il corretto utilizzo delle parole (vocabolario) e la capacità di "raccontare", che approfondiremo in sezioni dedicate;
- ✓ **le competenze meta fonologiche**, la cui acquisizione principia contestualmente all'ultimo anno della scuola dell'infanzia, e che riguardano la manipolazione dei suoni all'interno delle parole.

Queste ultime rivestono una notevole importanza come trampolino di lancio verso il codice scritto e il loro apprendimento segue un'evoluzione che porterà il bambino a manipolare i suoni all'interno delle parole in modo sempre più raffinato, passando da abilità definite **globali**, in cui il bambino "ragiona" sulla sillaba, ad abilità **analitiche**, in cui acquisisce consapevolezza dei fonemi (le singole lettere, per intenderci) quali mattoncini che insieme formano le parole.

L'utilizzo della sillaba come "unità di misura" delle parole nella fase iniziale è un'operazione più semplice per il bambino in virtù della stretta corrispondenza esistente tra il modo in cui noi pronunciamo una parola (gli atti articolatori) e la parola stessa.

Ad esempio, se vogliamo dividere in sillabe la parola CASA, sarà molto naturale dividerla in CA-SA perché quando la pronunciamo operiamo esattamente due atti articolatori, il primo per dire CA ed il secondo per dire SA.



Alla luce di ciò, è facile intuire quanto sia importante proporre ai bambini esercizi linguistici sotto forma di giochi che prevedano la manipolazione dei suoni delle parole.

I suggerimenti e le attività che verranno proposte di seguito, riguardano le competenze meta fonologiche che abbiamo definito globali, e nello specifico:

Segmentazione sillabica: consiste nella capacità di dividere la parola data nelle sillabe che la compongono.

- Es. SOLE → SO-LE

Sintesi sillabica: consiste nell'individuare una parola partendo dalle sue sillabe.

- Es. SO-LE → SOLE

Lunghezza delle parole: è l'abilità che permette di distinguere le parole più corte da quelle più lunghe, dopo aver stabilito "quanti pezzi" ci sono all'interno delle parole; il bambino, poi, imparerà a classificare le stesse in base alla loro lunghezza (mettiamo insieme le parole corte separandole da quelle lunghe).

- Es. LUNA/TELEFONO. Dividiamo in sillabe e contiamo quanti pezzi ci sono nella prima e quanti nella seconda per confrontarle. Qual è la più lunga tra le due?

Riconoscimento della sillaba iniziale: consiste nel riuscire ad isolare la prima sillaba dal resto della parola e classificare le parole in base ad essa (mettiamo insieme tutte le paroline che iniziano con lo stesso "pezzo").

- Es. LUNA → qual è il primo "pezzo" (sillaba) della parola LUNA? E' LU!
Troviamo la parola che inizia come LUNA tra TOPO o LUMACA.

ATTENZIONE! E' importante presentare le attività seguendo l'ordine in cui le abbiamo descritte perché basato su un criterio di acquisizione progressiva delle competenze. Precisiamo anche che, prima di passare al gruppo di attività successivo, bisogna essere certi che il bambino abbia ben consolidato quanto fatto fino a quel momento.

A questi giochi seguiranno attività per potenziare la **denominazione rapida**, ovvero la capacità di "dire il nome" di una serie di immagini (noi ne proporremo 5) presentate più volte all'interno di una tabella, ed una sezione dedicata ad attività extralinguistiche.