



A. Calvani, P. Damiani, L. Ventriglia, B. Zanaboni
(a cura di)

PROGRAMMA ALFABETO₁₄₀

P.S.A.R.

Guida per l'insegnante

SApIE, Firenze, 2020

1ª Edizione, agosto 2020

© copyright 2020 by S.Ap.I.E.

Società per l'Apprendimento e l'istruzione Informati da Evidenza Via Laura 48,
50121 Firenze, Italia

www.sapie.it

ISBN: 978-88-944062-6-9

Riproduzione vietata ai sensi di legge (art. 171 della legge 22 aprile 1941, n. 633)

PROGRAMMA ALFABETO 140

[P.S.A.R]¹

Sommario

Presentazione.....	5
LE UNITÀ IN SINTESI.....	13
COME UTILIZZARE LA GUIDA DELL'INSEGNANTE	14
COME UTILIZZARE IL LIBRO DEL BAMBINO.....	15
UNITÀ 1.....	19
UNITÀ 2.....	39
UNITÀ 3.....	89
UNITÀ 4.....	107
UNITÀ 5.....	131
UNITÀ 6.....	153
ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO	171

¹ **P S A R** sta per Phonological-Syllabic Approach to Reading. Il progetto è nato nell'Associazione S.Ap.I.E. con il sostegno scientifico di L. Chiappetta Cajola (Università di Roma Tre), R. Trincherò (Università di Torino), E. Lastrucci (Università della Basilicata), A. Marzano (Università di Salerno), A. Valenti (Università della Calabria). L'attuale versione del programma è a cura di A. Calvani, P. Damiani, L. Ventriglia e B. Zanaboni. L. Ventriglia è anche autrice del materiale di base e della metodologia di riferimento. Hanno collaborato anche P. Benevento (gestione), M. Traversetti e A. Rizzo (attività di potenziamento e disabilità), F. Casamassima (video didattici), L. Montesano (valutazione), F. Armentano, Federico Pomba (disegni). Al programma sperimentale partecipano anche S. Pascoletti e D. Della Rina. Alcuni disegni sono attinti da "Il coniglio coraggioso", Signorelli, Mondadori Education, 2001 (per gentile concessione della Casa Editrice).

PARTE II

ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO⁸

Le attività di potenziamento riguardano esercizi e giochi che l'insegnante può decidere di proporre agli allievi, oltre quanto già indicato nelle diverse unità rivolte alla classe, qualora si osservassero, in alcuni allievi, delle difficoltà peculiari connesse specificatamente alla lettura e alla scrittura.

Alla fine di ogni unità, infatti, l'insegnante è chiamato a fare una riflessione per valutare l'opportunità di procedere o meno con l'unità successiva, oppure per verificare se è necessario proporre agli allievi un'attività, appunto, di potenziamento, in qualche misura aggiuntiva, rispetto ad alcuni ambiti in particolare, attraverso l'uso di giochi che, utili per tutti gli allievi della classe, possano essere di particolare valore per coloro che presentano specifiche criticità.

In alcuni casi queste attività e questi giochi rappresentano piste di lavoro didattico individualizzate/personalizzate rispetto all'iter canonico descritto nella Guida rivolta alla classe (si tratta, infatti, di attività e giochi di recupero e potenziamento nel senso più stretto del termine), in altri casi, tali attività e giochi rappresentano un'estensione, ovvero un arricchimento di attività già precedentemente introdotte.

Oltre che sotto forma di applicazioni collettive in classe, l'insegnante può valutare se optare per modalità di lavoro anche in condizioni che possono anche essere diverse da quelle della classe (si pensi all'extrascuola, all'eventuale presenza di assistenti alla comunicazione, di psicomotricisti, di altre figure professionali) che prevedono il coinvolgimento della famiglia, ad esempio, con l'applicazione del software allegato alla sperimentazione.

ATTIVITÀ PERCETTIVO-SENSORIALI

UNITÀ 1

Giochi per il potenziamento sensoriale visivo e tattile del riconoscimento delle lettere

Alcuni allievi possono presentare difficoltà nell'identificazione visiva e nella memorizzazione delle lettere dell'alfabeto. Può essere utile, in questo ambito, una comunicazione sensoriale arricchita. L'insegnante può valutare subito questa difficoltà a partire dalle vocali, proponendo di realizzarle con materiali diversi, quali: carta ruvida, carta vellutata, plastilina.



1. Utilizza i modelli presenti nel MLB (P.1 – P.2) per realizzare le vocali, con il materiale che ha a disposizione.

L'insegnante pone le vocali realizzate con i diversi materiali all'interno di un sacchetto e invita i bambini, a turno, a porre la mano nel sacchetto e a riconoscere la lettera al tatto. Questo gioco, grazie all'impiego del canale sensoriale tattile, potenzia la rappresentazione mentale interna della vocale.

⁸ A cura di M.Traversetti, A.Rizzo, F.Casamassima

Con le medesime vocali realizzate con materiali diversi, l'insegnante sollecita i bambini a giocare in tanti modi, ad esempio:

- comporre sillabe, a turno, posizionando ciascuna vocale nell'ordine indicato (IO-OI OI-EI-UA-AIO-AU);
- sollevare una vocale alla volta e, a turno, nominare un oggetto che inizia con quella vocale;
- sollevare una vocale alla volta e, a turno, nominare un oggetto che finisce con quella vocale;
- sollevare una vocale e, a turno, nominare il nome di una persona, cosa o animale che contiene quella vocale.



(da P.2 a P.10)

Riconoscimento/orientamento corretto delle lettere

L'orientamento spaziale di una lettera può essere fonte di difficoltà per alcuni bambini. Nel MLB sono riportate alcune schede di lavoro utili al potenziamento di questa capacità

Riconoscimento del grafema tra esempi confondibili (stampato maiuscolo e minuscolo)

L'insegnante propone il riconoscimento di grafemi secondo il modello (orientamento standard), da cerchiare il più velocemente possibile. Si precisa che nelle schede i grafemi saranno orientati sia in maniera corretta sia in maniera scorretta, in modo che l'allievo debba, a colpo d'occhio, riflettere sull'orientamento spaziale di ciascuna lettera ed individuare quello corretto.

ATTIVITÀ FONOLOGICA

UNITA' 1

Questa attività è suggerita nel caso in cui permangano difficoltà nella scansione della singola lettera a livello del flusso sonoro.

Articolazione fonologica

Modellamento L'insegnante chiede a tutti gli allievi di pronunciare una vocale singola alla volta (es A).

L'insegnante invita ciascun allievo a mettere la mano sul proprio petto e poi ad emettere il suono della vocale, prestando attenzione alle vibrazioni prodotte. Successivamente, l'insegnante invita ciascun allievo ad emettere nuovamente il suono della vocale, ma stavolta ponendo la mano davanti alla bocca per percepire le vibrazioni del fiato e del suono stesso durante l'emissione della voce. Poi, l'insegnante scrive alla lavagna, due volte, il grafema A (AA) e pronuncia i suoni, scandendoli bene ad alta voce, ma senza interrompere il flusso sonoro ed infine chiede agli allievi di ripeterli. Successivamente, aggiunge ancora una A e così via, proponendo il medesimo esercizio.

L'insegnante prosegue l'attività in modo creativo, modificando di volta in volta il flusso sonoro e rendendo via via più complessa la composizione, facendo attenzione a

pronunciare un lungo flusso sonoro senza interruzione, ma scandendo bene ogni lettera (es EEIOAOUUUUAIAIAI...).

Infine, il gioco diventa più difficile e l'insegnante introduce consecutivamente il suono di tre vocali uguali, aumentando l'altezza del suono per poi diminuirla (AAA, EEE, III, UUU...).

Discriminazione fonologica

UNITA' 1

Modellamento

L'insegnante prende un'immagine che inizia con una vocale (APE). Pronuncia la vocale e dice ai bambini: "Adesso pronuncerò una parola. Se questa parola inizia con la vocale di questa immagine, alzate la mano. Altrimenti, state fermi".

UNITA' 2

13. Modellamento



L'insegnante prende dal MLB un'immagine (vaso), avendo cura di scegliere quelle che iniziano con suoni che possono essere confusi dagli allievi (es. V vaso – F fata, D dente- L lente, M mani-N nani); scegli un suono alla volta (quello più incerto) e rafforza la relativa rappresentazione fonologica. Poi l'insegnante dice: Adesso pronuncerò una parola. Se questa parola inizia con la consonante di questa immagine, alzate la mano. Altrimenti, state fermi.

L'insegnante ripete l'esercizio, focalizzando l'attenzione su altre parole con suoni percettivamente confondibili D/T; V/F; M/N.



14. Modellamento (con scheda)

L'insegnante pronuncia una parola (es Rana); i bambini devono mettere una crocetta sulla parola giusta riportata nella scheda e inserita in un rettangolo. Si procede per righe.

es:

LANA	LARA	RANA	RAMA
------	------	------	------



15 L'insegnante consegna ai bambini la scheda del MLB che riporta una lista di parole con la prima lettera evidenziata in grassetto. I bambini devono sostituire la lettera evidenziata con un'altra, in modo da formare un'altra parola di senso compiuto. In riferimento al principio di gradualità, prima si chiede di cambiare la consonante iniziale (il bambino si serve delle carte consonante che ha disposizione nel MLB) per evitare carico cognitivo; successivamente si chiede di cambiare la prima vocale. La lista di parole che propone l'insegnante è la seguente:

PAROLE

SOLUZIONI POSSIBILI

LANA

RANA

VELA

MELA

T ANE	PANE
S ERA	NERA
P ANE	RANE
M ANO	NANO
V INO	FINO
V OTO	FOTO

T OPO	TIPO
R EMO	R AMO
N EVE	NAVE
S OLE	SALE
M ORE	MARE
F UNE	FINE
M ULO	MELO
L UNA	LANA

UNITA'

5



16. Lavoro su scheda Lettura di parola con delezione della lettera iniziale

Il bambino legge le parole presenti nella scheda consegnata dall'insegnante; il bambino elimina con una crocetta la prima lettera e poi la rilegge.

(UFO VERO VINO ISOLA ELICA ZAINO BEFANA FATA BUDINO PORTO FOCA PARCO PASTA SALA PALA ROSA ALTO STELO SPARI SPERA SPUMA SPALA SPINA MORE TORO MIRA)

Successivamente, i bambini riscrivono sul quaderno le parole che mantengono un significato compiuto.



17. Modellamento L'insegnante legge lentamente una filastrocca, scandendo bene ciascuna parola. Gli allievi seguono la lettura nella apposita scheda del MLB. L'insegnante scrive alla lavagna le sillabe target (GA GO GU GI GE) poi, rilegge la filastrocca e gli allievi alzano la mano appena sentono la sillaba. L'attività si può variare di volta in volta prevedendo, piuttosto che l'alzata di mano in corrispondenza della sillaba target ascoltata, un giro su sé stessi, un batti il cinque, un battito di mani, ecc.

Il bambino traccia un rettangolo verde intorno a GA GO GU GI

I GATTI GIOCHERELLONI
IL **GATTO GIGINO**
GIOCA COL GOMITOLO
CADUTO DAL CESTINO
LO **GUASTA**, LO TIRA
CI FA IL **GIROTONDO**
GIGINO ORA È IL **GATTO**
PIÙ FELICE DEL MONDO,
LO **GUARDA** INVIDIOSA
LA **GATTA GIGETTA**
E RUBA IL **GOMITOLO**
CON LA SUA ZAMPETTA
GIGINO ORA È TRISTE
NON PUÒ PIÙ **GIOCARE**
GIGETTA GLI MIAGOLA
LA PACE VUOL FARE
GIGINO E **GIGETTA**
SON ORA FELICI
GIOCANO COL **GOMITOLO**
E RITORNANO AMICI.
(F. Casamassima)

target: mp/mb

Nel paese delle campane

NEL PAESE DELLE **CAMPANE**
HO VISTO COSE ASSAI STRANE.
UNA **BAMBOLA** CON UNA **GAMBA**
UNA **TOMBOLA** CHE FA **OMBRA**
UN **IMBUTO** SUL **TAMBURO**
UN **CAMPANELLO** SOTTO L'**OMBRELLO**
UN **ASSO** SUL **COMPASSO**
UN **TROMBONE** COL **PANCIONE**
UNA **CAMPANELLA** SENTINELLA
E UN **BAMBINO** SENZA UN **DENTINO**
(S. ROSSINI)

TARGET: GNO/GNA/GNE/ GNI.

LA SIGNORA PRESE IL PEZZO DI LEGNO
PER BUTTARLO NELLO STAGNO
MA IL PEZZO DI LEGNO:
“NON MI BUTTARE NELLO STAGNO

SIGNORA CON LA LEGNA
PREPARA LE LASAGNE

TARGET CHI/CHE, GHI/GHE

QUA I LAGHI SON GHIACCIATI
DA QUI POTRAI SCIARE
FINO A VALLE SCIVOLARE

CHI SUONA LA CHITARRA,
MA CHE SCENA CON GRAN CHIASSO,
ACCANTO ALLA CHIESA C'È SCHIAMAZZO

IL PESCE NEL RUSCELLO
SEMPRE GIÙ LUI SCENDE BEL BELLO
IL GHIRO CON SUO OCCHIONE
GLI MANDA UN SALUTONE

SOFTWARE FONOLOGIA [DI PORTATA GENERALE]

Per allievi che presentano difficoltà potranno avvalendosi anche del software Fonologia

Il software presenta un disegno con la parola pronunciata (target). Poi presenta altri disegni uno alla volta in sequenza con la pronuncia. La scelta è randomica. L'allievo deve dire se la parola presentata contiene la lettera iniziale della parola target (SI/NO)

ATTIVITA' METAFONOLOGICA

UNITA' 1

Queste attività sono basate su giochi di filastrocche e rappresentano un arricchimento di quanto già presente nell'unità 1.



18. L'insegnante recita la filastrocca invitando gli allievi, ad ogni coppia di versi, ad indovinare la rima (dove questa non è facile, l'insegnante facilita la risposta con gesti, mimando ecc.).

Il castello

Il re e la regina son nel [castello]
la regina ha al dito un [anello]
il re indossa un bel [mantello]
il loro regno è grande e [bello]
girano ovunque col [cammello]
se piove aprono [l'ombrello]
e mettono in testa [il cappello]
sono proprio felici nel loro [castello]
il re, la regina e anche [il cammello].
(F. Casamassima)

Rosetta la stregghetta

Nel bosco sta la strega Rosetta
vive col gatto e con una [civetta]
di notte esce con la scopetta

e vola in alto in tutta [fretta]
va dalle amiche a fare festa
e mette sempre il cappello sulla [testa]
ma quando è giorno a casa [resta]
e pulisce tutto [lesta lesta]
prepara anche la [minestra]
guarda il cielo dalla [finestra]
aspetta la luna che spunta lassù
perché vuole uscire e non ne [può più].
(F. Casamassima)

Si propone un'attività che può essere presentata in fase avanzata del programma.



19. Domino di sillabe con 4 parole

Ogni bambino ha sul proprio banco le carte sillabe CV. La prima parola che pronuncia l'insegnante è fata; ripete l'ultima sillaba TA e chiede ai bambini di trovare una parola che unita a TA forma una nuova parola (tana na naso so sole...). Il gioco finisce alla quarta parola.

Altre sequenze:

MARE REMO MORA RAMO

MOTO LANA NASO SOLE

FUMO MOTO TORO ROSA

LUNA NANO NODO DONO

FATA TANA NAVE VELA

E. 20

Collegare le immagini con la sillaba iniziale (sillaba CV) con la quale inizia la parola raffigurata

