

PERCORSO DIDATTICO di LINGUA ITALIANA per BAMBINI STRANIERI E ITALIANI

PER FAMILIARIZZARE CON SUONI E SEGNI DELL'ITALIANO

ambito disciplinare

Educazione alla lingua italiana

contesto

Prescolare: gruppo disomogeneo di bambini italiani e stranieri di 5/6 anni

contenuti

- L'alfabeto: consonanti e vocali
- Lessico d'uso quotidiano: animali, frutta, oggetti della classe

strumenti

- Laboratorio multimediale
- Software didattico
- Schede cartacee
- Cartelloni murali

metodologie

Approccio ludico volto alla globalità dell'apprendimento e alla trasversalità dei vari campi di esperienza:

- motoria
- linguistica
- affettiva
- emozionale
- sociale
- musicale

tempi

Il tempo minimo per lo svolgimento delle attività è di 16 ore.

La presenza di immigrati provenienti da tutte le parti del mondo ci permette di prendere atto del carattere pluriculturale della nostra società. I bambini stranieri nelle nostre scuole aumentano di giorno in giorno, ma il loro disagio è sempre molto evidente.

Quando un bambino italofono entra in una scuola di infanzia il suo sistema linguistico è sufficientemente predisposto e strutturato per poter interagire con l'educatore e permettergli di acquisire nuove conoscenze in maniera guidata. Il bambino straniero, invece, si trova in una situazione linguistica svantaggiata, perché non solo deve appropriarsi del nuovo strumento lingua, ma deve attraverso esso impossessarsi di nuove conoscenze.

Come superare questa disparità e realizzare un contesto d'apprendimento gratificante per tutti, nativi e non? Promuovendo un dialogo interculturale capace di rafforzare la convivenza e valorizzare le diversità. Ciò è possibile se la lingua è proposta come entità viva, in continua costruzione ed evoluzione, racchiudente in sé concezioni del mondo, valori e modalità di interazione. Questo è quanto la seguente proposta sperimentale di lavoro vuole suggerire, esplicitamente o tra le righe: comunicare è conoscere, conoscersi, incontrare costruire un ambiente accogliente e collaborativo.

[Entra nel Percorso Didattico](#)

OBIETTIVI

Obiettivo 1

Riconoscere le lettere dell'alfabeto



Obiettivo 2

Riprodurre i suoni dell'alfabeto e i segni grafici delle lettere



Obiettivo 3

Acquisire il concetto di parola



Obiettivo 4

Leggere intuitivamente con il supporto delle immagini

ESEGUI IL PERCORSO

Obiettivo 1 Riconoscere le lettere dell'alfabeto

Le attività elencate sono da svolgersi nell'ordine dato per il raggiungimento dell'obiettivo

Attività 1 Costruzione dell'alfabetiere murale.

Attività 2 Presentare se stessi. Suddivisa in due parti: alla iniziale presentazione dei bambini segue la rappresentazione iconica dei nomi.

Attività 3 Gioco.

Riconoscere le lettere dell'alfabeto

Costruzione dell'alfabetiere murale

Come prima attività si può proporre ai bambini di costruire insieme un alfabetiere murale. Esso sarà costituito da tanti cartelloni quante sono le lettere dell'alfabeto; su ognuno di essi sarà disegnato un oggetto il cui nome inizierà con la lettera che si vuole rappresentare. Si avrà cura di scegliere tra gli oggetti più familiari e vicini all'esperienza del bambino: gli oggetti della classe, gli animali, le piante, le parti del corpo.

2.a I bambini si presentano. Per una prima familiarizzazione con le lettere si può partire dai nomi dei bambini invitandoli a presentarsi. Questa attività permette loro ed in particolare ai bambini stranieri di definire la propria identità consentendo di porsi in modo attivo all'interno del gruppo (riconoscere il sé e l'altro). L'attività prevede quindi una prima fase che consiste nella presentazione di se stessi e conoscenza reciproca. Verranno in seguito proposte due schede di identificazione.

Scheda 1: i bambini incolleranno la propria foto e ricopieranno il proprio nome e la città di residenza scritti dall'insegnante alla lavagna.

2.b Rappresentazione iconica. Scheda 2: i bambini disegneranno se stessi e ripasseranno la parola IO predisposta in tratteggio sul fondo della scheda dall'insegnante. Questa seconda scheda avvierà al riconoscimento delle vocali "i" ed "o". Durante questa attività l'insegnante inviterà i bambini a pronunciare più volte il proprio nome e il nome dei compagni facendo sempre corrispondere la parola orale a quella scritta, favorendo uno scambio reciproco della scheda 1 e/o di eventuali cartoncini identificativi.

Preparare dei cartoncini con le lettere dell'alfabeto. Porre i cartoncini in una scatola ed invitare i bambini a costruire il proprio nome e quello dei compagni pescando le lettere necessarie dalla scatola. I bambini avranno già familiarizzato con la forma scritta del proprio nome e di quello dei compagni grazie alla scheda 1 della attività precedente.

1.a Riproduzione di suoni vocalici. L'emissione di suoni è acquisizione importante per una buona padronanza e dizione della lingua. Al fine di familiarizzare con le vocali si può partire dalla riproduzione di semplici suoni onomatopeici: per esempio il suono emesso dalla mano che bussa alla porta, il suono del tuono, il suono della pioggia, ecc. L'insegnante può darne una rappresentazione grafica ed invitare i bambini a verbalizzarli. In altre parole si possono preparare delle schede dove all'immagine di una sorgente sonora come un tamburo, il tuono, qualcuno che bussa alla porta, ecc., viene associata la rappresentazione grafica del suono corrispondente accompagnata da una riproduzione tratteggiata che sarà ripassata dai bambini. Sullo stesso modello si possono preparare altre schede sui versi degli animali.

1.b Gioco. Per familiarizzare con le vocali e preparare i bambini al gioco che segue si possono proporre degli esercizi respiratori che prevedono la emissione di suoni corrispondenti al suono delle vocali. Dividere i bambini in 5 gruppi, uno per ogni vocale. Ad ogni gruppo verrà affidato il suono di una vocale ed in crescendo a turno ne emetterà il suono prolungato.

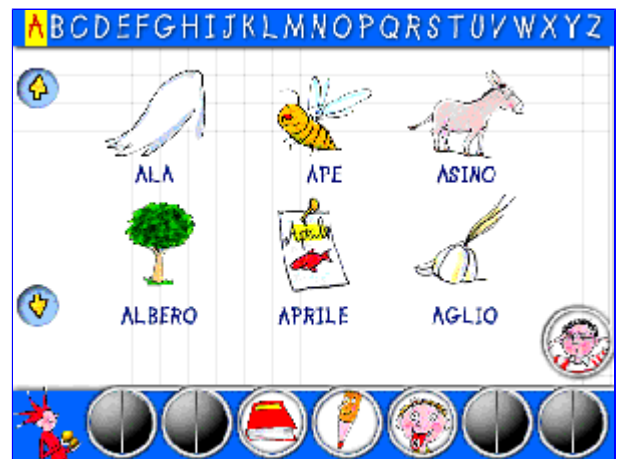
1.c Rappresentazione mimica delle vocali. Presentiamo ai bambini una scheda su cui un personaggio mima con il corpo la forma delle cinque vocali. Ad ogni figura del corpo corrisponde quindi una vocale la cui rappresentazione grafica sarà presentata tratteggiata sulla scheda. Dopo aver ripassato il tratteggio con vari colori invitiamo i bambini ad imitare le posizioni del personaggio con il corpo, anche a coppie laddove è possibile, emettendo il suono corrispondente.

1.d Verifica. Riconoscere le vocali all'interno di una parola. Preparare delle schede in cui ad una immagine il cui nome inizia per vocale è associato il nome. Per ogni parola i bambini dovranno individuare e cerchiare la vocale iniziale; per esempio: A - ape; E - elefante, I - isola; O - orso; U - uva.

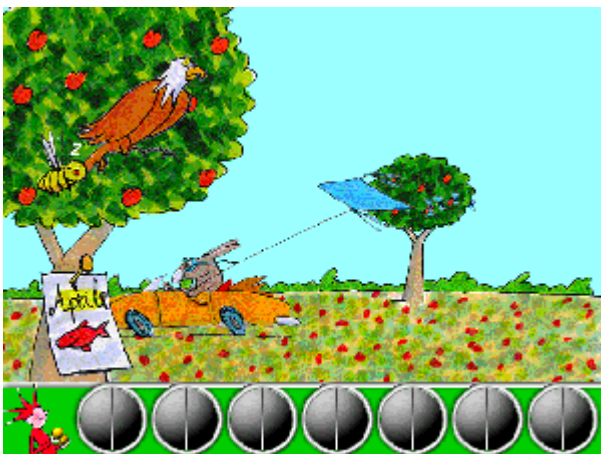
2.a Leggere l'alfabetiere. I bambini avranno già familiarizzato con le consonanti durante la costruzione dell'alfabetiere. Ogni foglio dell'alfabetiere infatti conterrà l'immagine di un oggetto sotto il quale ci sarà il nome corrispondente. L'insegnante, sotto la sua guida, inviterà i bambini a leggere il nome prolungando il suono della lettera iniziale. All'alfabetiere murale si farà riferimento per costruire schede da utilizzare per le attività successive.

2.b Software didattico. Il software didattico può essere utile per la presentazione dei suoni consonantici e vocalici e la loro rappresentazione grafica. Ne abbiamo scelti due che seguono il metodo dell'apprendimento per fonemi [Bravo chi legge](#) e [Il giardino delle parole](#), di difficoltà crescente.

[Bravo chi legge](#) è pensato per bambini che si avvicinano per la prima volta alla lingua italiana, quindi anche bambini stranieri in età prescolare ed elementare, e tiene conto dei programmi didattici per la scuola materna del M.P.I. e dell'apprendimento per associazione visiva e fonica delle lettere. Il software propone un alfabetiere a cui si affiancano giochi, filastrocche, scenette animate. Ciascun esercizio proposto nelle varie sezioni, "Lettere dell'alfabeto" "Filastrocche" "Giochi", è supportato da un commento sonoro e dalla scansione fonica e visiva delle lettere di ogni parola. Le figure qui sotto mostrano la sezione "Lettere dell'alfabeto"; cliccando su ogni lettera dell'alfabeto completo è possibile vedere l'elenco di immagini associate la cui iniziale corrisponde alla lettera scelta dal bambino.



Il lemmario di base è illustrato anche tramite filastrocche, giochi e scenette animate per ogni lettera dell'alfabeto, dove i principali attori hanno il nome che inizia con la lettera scelta, ovvero la lettera "a" nelle due immagini seguenti. Il software *Bravo chi legge* dispone di una guida didattica per l'insegnante con la spiegazione di ciascuna attività proposta e con schede cartacee di attività di approfondimento.



In sette percorsi, denominati sentieri, in ognuno dei quali il bambino è avviato alla familiarizzazione di suoni e gruppi consonantici sempre più complessi.



A questo livello si consiglia l'utilizzo del sentiero n° 1 dove il bambino gioca con l'albero delle lettere. Qui ogni lettera dell'alfabeto, accompagnata dal suono corrispondente, viene presentata graficamente in stampatello, maiuscolo e minuscolo, e corsivo, maiuscolo e minuscolo. La presentazione dell'alfabeto può risultare piuttosto lunga e poco interattiva. E' utile laddove si voglia utilizzare questa modalità in sostituzione all'alfabetiere murale.



In alternativa si può scegliere di conoscere le lettere, facendo clic sul gatto. In questo caso la schermata presenta l'alfabeto completo e il bambino viene invitato a scegliere una lettera; compariranno quattro immagini di oggetti il cui nome inizia con la lettera scelta. Le immagini sono sempre accompagnate dalla pronuncia dei nomi corrispondenti: l'associazione è sempre immagine - parola - suono. Il gioco continua e per ogni figura, accompagnata sempre dal nome corrispondente scritto in stampatello, maiuscolo e minuscolo, e in corsivo, maiuscolo e minuscolo, il bambino è invitato a ricostruire il nome.



2.c Gioco. Preparare dei cartellini con le lettere dell'alfabeto. L'insegnante sceglierà preventivamente un insieme di parole. Suddividere la classe in due gruppi; al primo gruppo saranno consegnate le vocali, al secondo le consonanti. L'insegnante scrive e illustra una delle parole già individuate mentre i bambini si disporranno in fila con le lettere corrispondenti in modo da formare la parola.

2.d Verifica. Per questa attività si proporranno ai bambini delle schede cartacee relative a cinque o sei disegni di oggetti familiari il cui nome inizia per consonante. I disegni saranno disposti al centro della scheda mentre sui lati si troveranno, in colonna e in ordine sparso, le consonanti iniziali. Il compito che il bambino dovrà svolgere sarà quello di collegare opportunamente le consonanti ai rispettivi oggetti.

Suggeriamo, in alternativa o accanto alla scheda tradizionale, l'utilizzo del software didattico [Giochiamo a leggere](#). La sezione pertinente all'attività di verifica è "Giochiamo con le forme" dove viene presentata una serie di oggetti ognuno dei quali è accompagnato dal nome scritto a caratteri cubitali. Sotto ogni immagine c'è una serie di lettere: compito del bambino è quello di riconoscere e discriminare le lettere che compongono il nome dell'oggetto, portare il mouse sulla lettera esatta e trascinarla al posto giusto. Le due immagini mostrano un esempio del gioco in fase iniziale ed in progress, per due parole diverse.



ESEGUI IL PERCORSO

Obiettivo 2 Riprodurre i suoni dell'alfabeto e i segni grafici delle lettere

Le attività elencate sono da svolgersi nell'ordine dato per il raggiungimento dell'obiettivo

Attività 1 I suoni onomatopeici delle vocali. L'attività si suddivide in quattro parti: dalla riproduzione di suoni vocalici, al gioco, alla rappresentazione mimica delle vocali, alla verifica conclusiva.

Attività 2 Le consonanti parlanti. L'attività è suddivisa in quattro momenti: dalla lettura dell'alfabetiere murale, al software didattico

- [Bravo chi legge](#)
- [Il giardino delle parole](#)

al gioco, alla verifica in cui si fa uso di un altro software didattico

- [Giochiamo a leggere](#)

ESEGUI IL PERCORSO

Obiettivo 3 Acquisire il concetto di parola

Le attività elencate sono da svolgersi nell'ordine dato per il raggiungimento dell'obiettivo

Attività 1 Gioco.

Attività 2 Ordinare le sillabe.



Acquisire il concetto di parola

Gioco

Dopo aver svolto attività di consolidamento finalizzate all'identificazione delle consonanti e delle vocali, si proporranno attività volte al riconoscimento della sillaba come combinazione di consonante e vocale. Consegnare a cinque bambini i cartellini con le vocali e ad altri cinque i cartellini con le consonanti. Ogni bambino con la consonante prende per mano un bambino con la vocale e insieme pronunciano la sillaba.



Acquisire il concetto di parola

Ordinare le sillabe

Le schede proposte partiranno sempre dall'immagine di un oggetto a cui viene associata la parola corrispondente; ogni parola sarà scritta con un colore diverso. Accanto a questa serie, immagine - parola, il bambino troverà in ordine sparso, sul lato della scheda, le sillabe delle stesse parole racchiuse in un rettangolo. Il bambino dovrà individuare la combinazione giusta delle sillabe e colorare i rettangoli in cui sono racchiuse, con lo stesso colore delle parole.



Leggere intuitivamente con il supporto delle immagini

Schede tematiche: gli animali

Le schede tematiche proposte per questa attività sono volte a favorire la capacità di associare l'immagine alla parola e viceversa ed avviare gradualmente ad una lettura intuitiva. Ogni scheda presenterà l'immagine di un animale; sotto sarà applicato con nastro bioadesivo un cartellino con il nome corrispondente. Si inviterà i bambini a leggere il nome dell'animale.

Un secondo momento prevede la scomposizione della scheda per cui i cartoncini dei nomi saranno posti in un sacchetto; inviteremo i bambini a pescarne uno e ad associarlo alla scheda giusta.





I due software proposti stimolano entrambi l'apprendimento della lettura di parole con il supporto di immagini, seppur con approcci diversi: difatti mentre [Start - Avviamento alla lettura](#) è un software didattico basato sul metodo dell'apprendimento senza errori, [Il mio primo meraviglioso dizionario](#) essendo un'opera di consultazione, è utilizzabile qui ma anche in altri contesti come supporto linguistico. L'obiettivo del software didattico [Start - Avviamento alla lettura](#) è quello di stimolare un apprendimento globale della parola, per cui essa viene presentata come associazione di immagine - parole - suoni/rumori significativi. Il metodo utilizzato è quello dell'apprendimento senza errori la cui finalità consiste nel tenere basso il tasso di frustrazione ed aumentare l'autostima e la motivazione ad apprendere del bambino fornendogli, nelle prime fasi, un aiuto molto forte. Ad ogni risposta esatta segue la approvazione commisurata alla difficoltà del compito proposto dal software (ad esempio musica, applauso, colora la figura riconosciuta) che gratifica il bambino e lo stimola a continuare nel processo di apprendimento. All'interno del software l'insegnante dispone di diversi strumenti di supervisione, nell'ambiente "Supervisore", tra cui la possibilità di variare il livello di difficoltà di ogni prova e di verificare l'apprendimento di ciascuna parola proposta.

Nella schermata iniziale sono presentati tutti i tasti relativi alle varie sezioni di cui è composto il software. E' forse preferibile accedere direttamente dal tasto **Menù** grazie al quale si passa ad una schermata più semplificata e significativa per il bambino. Essa presenta le icone esplicative dei sei ambienti anticipando il tipo di gioco. E' consigliabile partire dalla **modalità apprendimento** che propone l'attività dell'album dei disegni nella sezione "Impariamo parole nuove".



L'ambiente è costituito da tre quadrati vuoti; in basso si trova la barra dei comandi rappresentati a sinistra da un cane che si avvia verso l'uscita, ovvero il comando che permette di ritornare al Menù, al centro da un cane accucciato, comando che permette di interagire con l'ambiente in cui ci troviamo, a destra da un cane che dorme, comando che consente di uscire dall'ambiente. Facendo clic sul cane al centro compaiono tre figure di oggetti accompagnate dai nomi corrispondenti, dove oggetto e nome sono sovrapposti secondo la logica dell'apprendimento senza errori. Il bambino deve scegliere la figura dettata dal comando, per esempio: "tocca la scritta mago". Proseguendo nel gioco l'aiuto viene attenuato per cui la parola è messa in risalto mentre il disegno che fa da sfondo è sfumato ogni volta un poco di più fino a scomparire del tutto. La parola è acquisita quando il bambino la riconosce selezionandola sullo sfondo ormai bianco, ovvero senza immagine.

In alternanza alla modalità apprendimento vi è la serie dei **giochi di associazione**, disponibile nel momento in cui il bambino ha appreso un certo numero di parole.

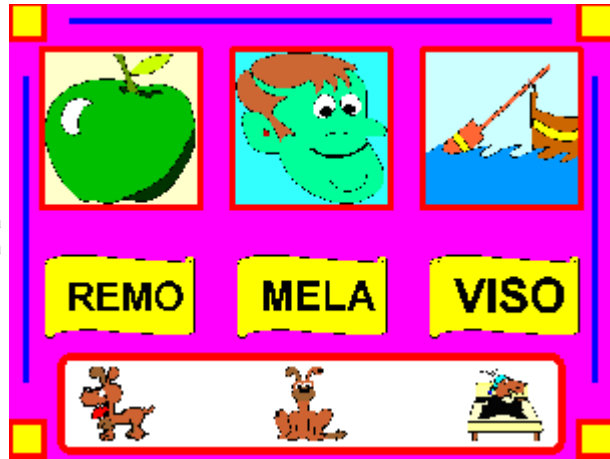


Gioco 1: "Scegli la scritta". Lo scopo del gioco è quello di associare la scritta giusta all'oggetto presentato. La difficoltà consiste nel discriminare la parola esatta tra tre.

Gioco 2: "Scegli la figura". Qui il percorso è inverso: date tre figure e una parola, il bambino deve toccare la figura che corrisponde alla parola.



Gioco 3: "Unisci scritte e figure". Date tre figure e tre parole, toccare prima la figura per conoscere il nome, poi discriminare la parola tra le tre proposte. Se la parola è giusta una linea la collegherà alla figura corrispondente.



Il carattere ludico del software è rafforzato dalla sezione **"Colora le figure"** che rappresenta senz'altro un momento di distensione dell'attenzione nel percorso di apprendimento proposto dal software. Tuttavia la finalità educativa è sempre presente seppur velata: le immagini da colorare sono sempre accompagnate dal nome dell'oggetto che raffigurano e presentate da una voce. Il gioco ha quindi una funzione di rinforzo anche perché le figure sono proprio quelle che il bambino ha imparato a conoscere durante tutto il software.

Il software didattico [Il mio primo meraviglioso dizionario](#) dispone di oltre mille parole lette, spiegate e commentate da illustrazioni, suoni, animazioni ed altre sorprese divertenti con cui bambini dai tre ai sette anni possono apprendere parole nuove di varia difficoltà, ed imparare a leggerle giocando.



ESEGUI IL PERCORSO

Obiettivo 4 Leggere intuitivamente con il supporto delle immagini

Le attività elencate sono da svolgersi nell'ordine dato per il raggiungimento dell'obiettivo

Attività 1 Schede tematiche: gli animali.

Attività 2 Software didattico:

- [Start - Avviamento alla lettura](#)
- [Il mio primo meraviglioso dizionario](#)