

2^A UNITÀ

Lavoro sulle parole,
rapporto sillabe-parole

2^A UNITÀ

Lavoro sulle parole, rapporto sillabe-parole

Obiettivo 1: conoscenza metacognitiva sulla parola. Lo scopo dell'attività è rendere consapevole il bambino che la difficoltà di lettura è relativa alla complessità delle sillabe, alla lunghezza e frequenza d'uso della parola.

Obiettivo 2: organizzare il tempo dei compiti per casa.

Fasi e tempo di lavoro:

- A. Controllo dei compiti per casa
- B. Compito 2 e giochi linguistici
- C. Lettura
- D. Compiti per casa.

Tempo totale della seduta: 60 minuti circa.

Fase A

Il trainer inizia la seduta chiedendo al ragazzo come si è trovato nell'eseguire i compiti a casa e li rivede con lui, dopo aver chiesto che cosa ricorda. Commenta positivamente se il ragazzo dimostra di aver letto e osserva che «chi ben incomincia è a metà dell'opera».

Nel caso in cui il ragazzo non avesse eseguito i compiti a casa, il trainer dimostra dispiacere ed esprime il suo rammarico anche verbalmente, facendo notare che la valutazione dell'andamento della seduta soffrirà di questo fatto (griglia Incontro per incontro). Poiché in ogni caso i compiti vanno svolti, inviterà il ragazzo a eseguirli per la volta successiva: doppi compiti, dunque, come conseguenza della «dichiarazione d'impegno» sottoscritta.

Fase B

Il trainer introduce il compito 2 e illustra gli obiettivi della seduta.

Fase C

Completano la seduta dei giochi linguistici (le soluzioni si trovano in fondo al libro) e una breve lettura (Quadri falsi), prima a cura del trainer e poi del ragazzo.

Fase D

Il trainer presenta i compiti per casa che riguardano la lettura di parole e la valutazione della loro facilità di lettura. Il trainer dovrebbe preoccuparsi anche di organizzare il lavoro a casa, ad esempio suggerendo le attività da svolgere giorno per giorno. Alcuni giochi completano gli impegni domestici.

COMPITO 2

Parole facili e difficili

Leggi i seguenti gruppi di parole. Per ciascuna lista sarà conteggiato il numero degli errori. Poi risponderai ad alcune domande.

1. Parole con due sillabe semplici (consonante e vocale, ad es. «ma»):

mano	lago	meno	lupo	remo
rete	dopo	coda	cade	faro
viso	rata	calo	foca	gara
faro	fine	naso	pera	voto
tipo	lana	dito	luna	luce
lino	nido	tana	tino	voce

Errori n. su 30 parole

2. Parole con tre o quattro sillabe semplici:

parola	lacuna	marina	mimosa	lumaca
caduta	parere	topolino	litorale	caloroso
lunatico	piromane	colorato	garofano	casale
binocolo	milanese	tavolino	colono	favola

Errori n. su 20 parole

(continua)

(continua)

6. Parole che iniziano nello stesso modo:

str adale	str appato	str aziante	str acolmo
sco vato	sco perto	sco ppiato	sco sceso
pro vincia	pro vato	pro nostico	pro posta
bra cciale	bra vura	bra cconaggio	bra ncolare

Errori n. su 16 parole

7. Parole con tre o quattro sillabe difficili:

attaccato	straordinario	affranto	frequente
aggredire	scontroso	abbacchiato	groviglio
spogliarsi	sfrangiato	apprezzato	frustrato
trebbiatura	trampolo	scricchiolio	prestigio

Errori n. su 16 parole

Trascrivi, autodettandoti, le parole della lista n. 7 che hai sbagliato.

.....

.....

.....

.....

.....

(continua)

(continua)

- Quante sillabe ha ciascuna parola della prima lista?

.....

- E le parole della seconda lista quante sillabe hanno?

.....

- È più facile leggere parole con poche o con tante sillabe?

.....

- Ci sono parole corte difficili da leggere?

..... Quali?

.....

- Che differenza trovi tra le parole della lista n. 1 e quelle della lista n. 3?

.....

- Come ti sei trovato con le parole composte, formate da due parole?

.....

- E con le parole che finiscono allo stesso modo?

.....

- E con quelle che iniziano allo stesso modo?

.....

(continua)

Maxi incroci... musicali

Dopo aver cancellato le lettere delle parole, scoprirai, questa volta, il nome del proprietario del più famoso negozio di musica di Topazia.

N.B. Cancella le lettere di ogni parola con un colore diverso.

Arpa
Batteria
Chitarra
Clarino
Flauto
Gong
Liuto
Mandolino
Maracas
Nacchere
Oboe
Pianoforte
Piatti
Sax
Tamburo
Viola
Violino

E	A	R	P	A	L	O	I	V
O	N	A	D	O	O	X	O	I
B	A	I	E	N	R	A	P	O
O	C	R	T	I	U	S	I	L
N	C	E	R	R	B	O	A	I
I	H	T	O	A	M	T	T	N
L	E	T	F	L	A	U	T	O
O	R	A	O	C	T	I	I	R
D	E	B	N	E	M	L	I	F
N	A	S	A	C	A	R	A	M
A	C	H	I	T	A	R	R	A
M	S	O	P	L	G	N	O	G

Soluzione:

(continua)

Quadri falsi: li svela il computer

Per anni sono bastati la preparazione e l'occhio attento dell'esperto d'arte per indovinare se un quadro fosse autentico o soltanto una copia. Ora, grazie ad un addestramento specifico, a svelare i falsi ci penserà il Computer.

La tecnologia è sofisticata, ma il sistema è semplice, consiste nell'insegnare al Computer lo stile tipico di un pittore e poi a riconoscerlo. Gli si fa studiare un autore, mostrandogli tutte le sue opere scannerizzate e analizzate in ogni minimo particolare, dal tratto del pennello alla consistenza del colore o della pennellata.

Così la macchina si costruisce un modello che rappresenta in modo indiscutibile l'artista, quello con cui confrontare altre opere dubbie.

COMPITI PER CASA 2

Qualche gioco

Completa le parole nelle tabelle sottostanti aiutandoti con i gruppi di lettere racchiusi nei riquadri grigi. Cancella ogni volta i gruppi che usi.

«FA» è già al suo posto!

S

MUSTA

MARE

STU

NE

RCITO

STO

TO

F	A					
	F	A				
		F	A			
			F	A		
					F	A

«MI» è già al suo posto!

STA

A

C

CIO

CI

CO

M	I			
	M	I		
		M	I	
			M	I

(continua)

(continua)

Incroci a ricreazione

Cerca nella scacchiera le parole che trovi di seguito. Fai attenzione perché possono essere scritte in tutte le direzioni! Per aiutarti, usa colori diversi per ogni parola!

Aula

Compagni

Mangiare

Orari

Pausa

Scuole

Banco

Corridoio

Merenda

Parco

Risa

I	N	G	A	P	M	O	C	M
R	L	A	L	S	A	A	E	E
I	R	A	R	O	U	R	Z	I
S	C	U	O	L	E	A	C	O
A	N	B	A	N	C	O	P	O
O	I	O	D	I	R	R	O	C
E	M	A	N	G	I	A	R	E

Soluzione:

(continua)

(continua)

Incroci e giochi... di prestigio!

Ti piace il formaggio? Cancella nello schema le parole elencate. Le lettere rimaste, lette in ordine, daranno il nome di un formaggio!

Astro
Azalea
Dalia
Geranio
Giglio
Petunia
Rosa
Viola

D	R	O	S	A	G	P
G	A	A	G	R	E	E
I	E	L	O	V	R	T
G	L	O	I	I	A	U
L	A	I	E	A	N	N
I	Z	V	R	A	I	I
O	A	S	T	R	O	A

Soluzione:

Ecco un gioco quasi di prestigio!

Passa da mago a fata, cambiando una sola lettera per volta e formando parole di senso compiuto

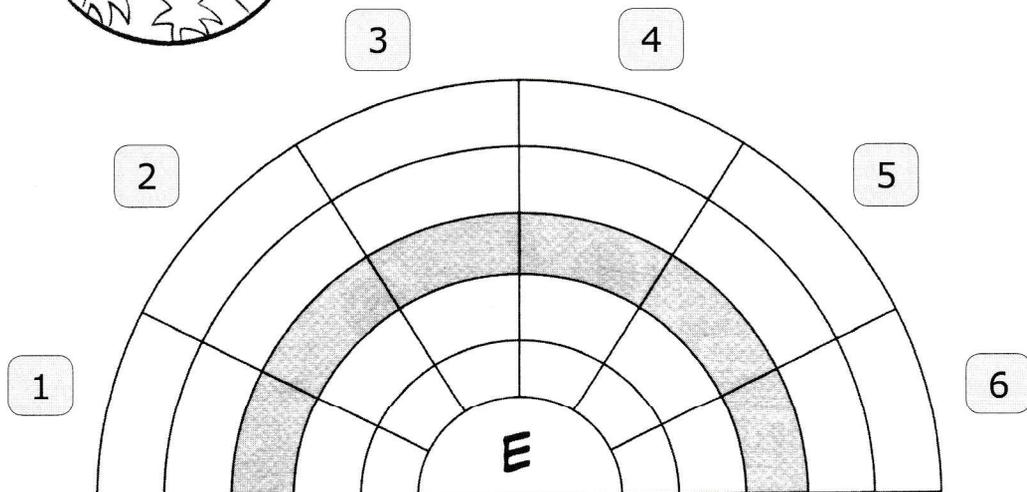


(continua)

Il vestito di Maschera!

Inserisci nello schema, dall'esterno verso il centro, le risposte alle definizioni. Leggendo poi le lettere evidenziate scoprirai che il topo Trappola a Carnevale si è vestito da...

- 1 Fare di nuovo
- 2 Fare, costruire, produrre
- 3 Lo è il blu
- 4 Il contrario di allegro
- 5 Affettuose, dolci
- 6 Racconti, vicende



Soluzione: