

5^A UNITÀ

Forma delle parole

5ª UNITÀ

Forma delle parole

Obiettivo: conoscenze sulla parola. Lo scopo dell'attività è rendere consapevole il ragazzo che le parole scritte hanno una forma particolare che aiuta a leggerle. Si affina la strategia di leggere la parola scritta facendo riferimento a indizi visuoperceptivi facilmente identificabili.

Fasi e tempo di lavoro:

- A. Controllo dei compiti per casa
- B. Leggere a puntate
- C. Compito 5 e riflessione metacognitiva
- 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 il compito per casa (ad es., se ha avuto bisogno di aiuto o se è stato così in gamba da fare da solo) e controlla con lui le parole trovate. Commenta positivamente i risultati, oppure lo incoraggia a riprovare un'altra volta, qualora l'esito non sia stato soddisfacente.

Fase B

Il trainer avvia l'attività illustrando gli obiettivi della seduta: consolidare il riconoscimento di quegli indizi visivi che qualificano la forma scritta della parola. Quindi, invita il ragazzo a leggere il primo episodio di un ciclo che sarà letto a puntate a casa. La lettura del brano è l'occasione per fare stimare al ragazzo come leggerà, se saprà utilizzare la strategia usata nella seduta precedente e rafforzata a casa. Alla fine, dopo la lettura e relativo commento, chiederà al ragazzo di immaginare come il racconto proseguirà per creare un'attesa, un interesse positivo verso le successive letture.

Fase C

Il trainer propone i compiti successivi di ricerca visiva di parole con particolare forma. Invita il ragazzo a leggere e memorizzare la parola target e, solo successivamente, a ricercare le parole target nel tempo più breve possibile, mentre registrerà il tempo. Il trainer completerà il lavoro chiedendo di ripetere il compito misurando il tempo una seconda volta, soprattutto se la ricerca non è stata eseguita con correttezza o troppo lentamente. Uno degli ultimi esercizi anticipa il compito per casa e serve per facilitarne l'esecuzione in autonomia.

Sono introdotte, inoltre, altre due attività: una per far riflettere sempre sulla forma delle parole e l'altra per chiudere con dei giochi.

Fase D

Il trainer presenta i compiti per casa, che propongono la ricerca di parole con le caratteristiche su cui si è esercitato durante la seduta. Per facilitare il compito per casa invita il ragazzo a immaginare, «vedere mentalmente» una parola com'è scritta al fine di individuare le caratteristiche che interessano: lettere lunghe, che vanno verso l'alto o il basso e lunghezza delle parole.

LE AVVENTURE DI LUCREZIA

1. Continuiamo a leggere osservando la «forma delle parole». Cominceremo a leggere a puntate *Le avventure di Lucrezia*.

1° episodio

AD OGNI MAGA LA SUA SCOPA

Tutti credevano che Lucrezia non ne volesse sapere di volare, che fosse allergica al volo.

Non soffriva di vertigini Lucrezia, e adorava il vento gelido che le scompigliava i capelli, ma non aveva mai volato su una scopa. Cosa gravissima per una vera maga, e Lucrezia non si considerava una vera maga. Ma cominciamo dal principio.

Ogni volta che nasce una maga, questa ha subito in dotazione un corredo che le viene fatto trovare al momento opportuno, in una cabina di un bagno al mare.

Ma maga Lucrezia fu sfortunata da subito: sbagliò cabina. Così, invece di entrare nella cabina a lei destinata, entrò nel ripostiglio del bagnino. Qui una vecchia pentola di rame, dentro la quale si cuoceva la zuppa di pesce, fu creduta il pentolone per gli incantesimi e filtri. Il vecchio cappello di paglia nera della moglie del bagnino fu scambiato da Lucrezia per il giusto completamento al suo strepitoso look tenebroso e, indossandolo, convenne che il nero le conferiva mistero ed eleganza.

E la scopa?

Continuerai a casa...

(continua)

COMPITO 5

Attenzione alla forma delle parole! Dovrai cercare tutte le parole target mescolate tra tante altre, il più velocemente possibile, senza fare errori o saltarne qualcuna. I tuoi tempi verranno registrati.

cioccolato

circolo piega cioccolato ostacolo carciofo giacca ciocca
cioccolato gancio dinoccolato roccolo cancello panoramico piccolo
castelletto prugne cioccolato piagnisteo cioccolato ragnatela
mandorlato adattato ambasciatore fiaccolata cuore coroncina
cioccolato cartapesta reticolato cinciallegra cioccolato

costa

casta corta carlo sesto cinta nostro costo salto
mostro costa resto sosta pasta certa costa cerco
cinta sarto santo ruspa vasto veste costa cesta pista
cesto cuore stampa costa invito cresta posta carta
parla costa stacco cinto pinta costa sosta

mago

riga sega capo riso mago lago ruga fuga toga capo
mago sugo serpe siepe acqua malga rupe ruspa rogo
tago pago mago lago mapo riga lupo mago tago
rapa lago mapo toga mago lago tipo coppa giro
mago riga sugo sega pago mago giro rupe ruga

(continua)

(continua)

Riflettiamo sui caratteri

Unisci con una freccia le parole uguali ma scritte in modo diverso.

Istruzioni	ombrello	QUARTIERE
Autonomia	scommettere	PROGRAMMARE
Cestello	motocross	OMBRELLO
Dinamo	quartiere	RIGIDA
Scommettere	traguardo	CESTELLO
Motocross	programmare	AUTONOMIA
Studio	mountain bike	STUDIO
Quartiere	rigida	MOUNTAIN BIKE
Mountain bike	autonomia	ISTRUZIONI
Programmare	dinamo	MOTOCROSS
Ombrello	studio	SCOMMETTERE
Traguardo	cestello	TRAGUARDO
Rigida	istruzioni	DINAMO

Con quale carattere ti sei trovato meglio?

.....

Puoi spiegare il perché?

.....

.....

(continua)

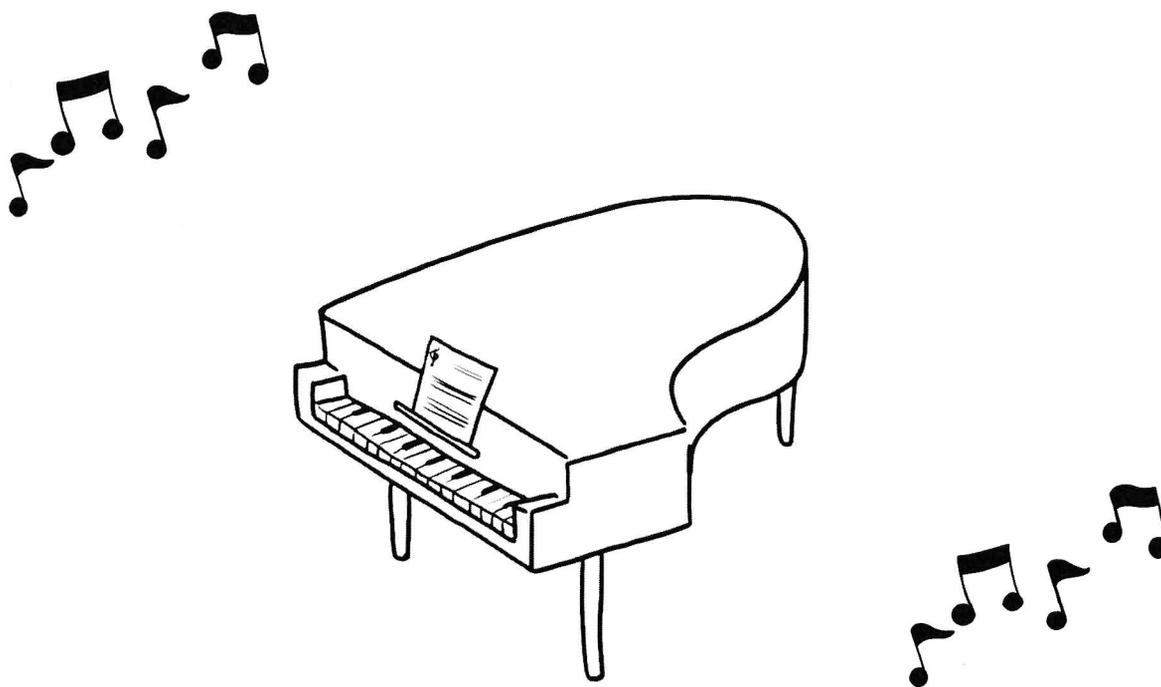
GIOCHI PER CONCLUDERE LA SEDUTA

Parole... musicali!

Tra le parole elencate, cerchia le note musicali in esse contenute. Le lettere restanti, lette in ordine, daranno il nome di un luogo dell'Isola dei topi.

premi	ore	lardo	relatore	
credo	faro	resto	lodo	remi

Soluzione:



(continua)

(continua)

Sottrazioni di parole

Sottrai la seconda parola dalla prima e riporta a fianco le lettere rimaste dall'alto al basso. Poi leggi una di seguito all'altra: scoprirai...!

sasso	-	asso	=	s
aquila	-	ala	=	
lotto	-	loto	=	
trame	-	rame	=	
istanza	-	stanza	=	
isola	-	sola	=	
ditale	-	tale	=	
trotto	-	rotto	=	
orari	-	rari	=	
pianta	-	anta	=	
niente	-	ente	=	

Soluzione:

(continua)

(continua)

Sottrai la seconda parola dalla prima e riporta a fianco le lettere dall'alto al basso. Poi leggi le lettere rimaste: troverai un modo di dire di Geronimo!

pera	–	era	=
asola	–	sola	=
carro	–	caro	=
ore	–	re	=
orlo	–	oro	=
sola	–	sol	=
dritta	–	ritta	=
miete	–	mete	=
reggia	–	regia	=
aerea	–	area	=
rampolla	–	ampolla	=
opera	–	pera	=
nonno	–	nono	=
bianco	–	banco	=
messi	–	essi	=
ozio	–	zio	=
stacco	–	tacco	=
notte	–	note	=
viola	–	vola	=
callo	–	calo	=
metta	–	meta	=
uova	–	uva	=
sonno	–	sono	=

Soluzione:

(continua)

Continuano le avventure di Lucrezia

2° episodio

AD OGNI MAGA LA SUA SCOPA

E poi in un angolo, vicino a quella che doveva essere una bacchetta magica — ovvero un semplice pezzetto di legno che il figlio del bagnino usava come canna da pesca — Lucrezia scorse la sua **scopa**.

Non poteva essere più bella: una vera, autentica, spennacchiata **scopa** di erica di bosco. E il manico stupendamente nodoso, con mille schegge...

Sì, era lei, la sua **scopa**, il pezzo più prezioso del suo tanto atteso corredo da **maga**.

Mise tutto nel suo mantello e si incamminò per tornare verso casa.

Lucrezia entrò in casa, chiuse a chiave la porta e appoggiò sul tavolo il favoloso bottino contenuto nel suo mantello.

Come prima cosa mise il pentolone sul fuoco, gettando la vecchia casseruola nella pattumiera, agitò in aria la bacchetta magica e, aggiustandosi il cappello sulla testa, pronunciò la più famosa frase da **mago**: «**Abracadabra**».

Ma non accadde nulla: il pentolone non si mise a borbottare sprigionando chissà quale fumo stregato, e questo forse perché Lucrezia aveva nella fretta dimenticato di mettere qualche ingrediente specifico...

Allora andò nella credenza e tirò fuori di seguito unghie di gesso, denti di ragno e code di rospo: mise tutto nel pentolone e cominciò a rimestare con l'aiuto della sua nuova bacchetta magica. Dopo due ore di gira e rigira, abracadabra e tutte le frasi che conosceva, Lucrezia era molto avvilita: il pentolone sembrava non capire la solennità del momento. Non collaborava...

(continua)

(continua)

Enigmi 1

Cancella dallo schema le parole che trovi qui sotto. Possono essere scritte in orizzontale, verticale o diagonale, e anche al contrario (da destra a sinistra e dall'alto in basso e viceversa). Quando le hai trovate tutte, leggi una dopo l'altra le lettere rimaste, e scoprirai il nome del più celebre scrittore finlandese contemporaneo.

anno, bosco, comicità, faro, Finlandia, giornalista, guardaboschi, Helsinky, Kittila, lepre, luna, mugnaio, neve, poesia, presto, salto, smemorato, sole, tapiola, tuono, urlante, volpi.

g	a	t	s	i	l	a	n	r	o	i	g
a	u	r	t	h	e	l	s	i	n	k	y
e	p	a	o	a	o	v	u	p	o	i	a
a	r	a	r	n	i	r	e	t	c	t	s
i	e	p	o	d	l	s	a	n	s	t	t
d	s	u	e	a	a	r	e	o	o	i	a
n	t	i	n	l	o	b	l	o	b	l	p
a	o	t	t	m	l	e	o	u	p	a	i
l	e	o	e	o	n	n	a	s	n	i	o
n	n	m	n	v	o	l	p	i	c	a	l
i	s	c	o	m	i	c	i	t	a	h	a
f	a	r	o	i	a	n	g	u	m	a	i

Soluzione:

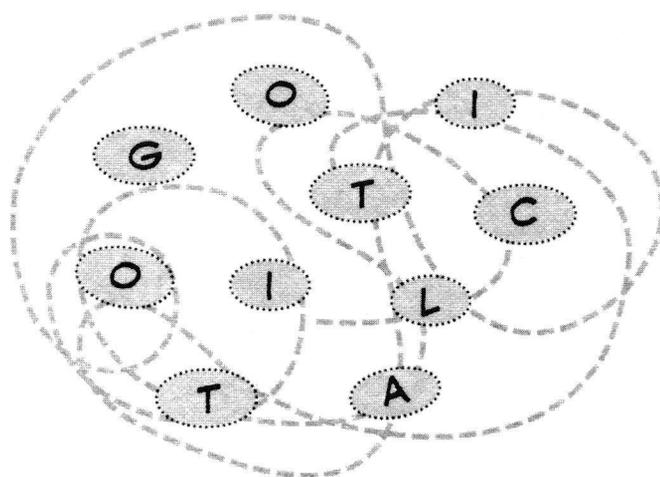
(continua)

(continua)

Il regalo misterioso

Aggiungi a ogni parola l'iniziale mancante, scegliendola tra quelle a fianco. Poi leggi le lettere inserite nell'ordine, e scopri cosa ha appena acquistato zia Lippa per i suoi nipoti!

- RIDO
- SOLA
- PERA
- ORSA
- CARO
- RENO
- ORSOLO
- RARIO
- ANTERNA
- RIDE



Soluzione:

(continua)