



“La roulette della prelettura”

Ref. 20039



La roulette della prelettura

Consapevolezza fonologica e dislessia

Ref. 20039

Questo gioco è stato realizzato in collaborazione con la Federazione spagnola di dislessia (FEDIS) e l'Associazione dislessia e famiglia (DISFAM):



BASI TEORICHE:

La **consapevolezza fonologica** è la capacità metalinguistica che ci permette di comprendere oralmente che le parole sono costituite da unità più piccole, come sillabe e fonemi (suoni di lettere). Ci permette di essere consapevoli delle unità che compongono il discorso (per identificare e suddividere i suoni delle parole).

Diversi studi di ricerca evidenziano la relazione tra lo sviluppo della consapevolezza fonologica (comprensione della struttura del linguaggio a livello orale) e lo sviluppo del linguaggio scritto. In questo modo, **un accurato sviluppo della consapevolezza fonologica contribuisce a una migliore acquisizione di alfabetizzazione**. Esso costituisce una fase di apprendimento preliminare necessaria per qualsiasi bambino prima di imparare la lingua scritta. Ed è particolarmente auspicabile lavorare sulla consapevolezza fonologica se il bambino in questione ha difficoltà di apprendimento, come la dislessia, quando queste includono una mancanza di consapevolezza fonologica.

OBIETTIVI DIDATTICI:

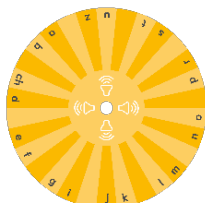
- Acquisire le competenze di base di prelettura.
- Sviluppare la consapevolezza fonologica.
- Praticare la consapevolezza sillabica suddividendo mentalmente le parole.
- Migliorare la consapevolezza fonemica cercando mentalmente i fonemi, o la loro mancanza, nelle parole.
- Sillabare e assegnare l'ortografia ai suoni delle lettere (fonemi).
- Imparare a classificare le parole in base all'appartenenza al gruppo.
- Acquisire il vocabolario di base.
- Imparare a rispettare le regole del gioco, soprattutto per i più piccoli, che impareranno ad aspettare il loro turno per giocare.



DESCRIZIONE DEI CONTENUTI:



Ruota delle lettere (anteriore): Include le lettere A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.



Ruota del suono dei fonemi o delle lettere (posteriore): Questa include i suoni delle lettere: a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z. Questa ruota è riscrivibile, ha 10 spazi vuoti in modo da poter aggiungere altri fonemi (suoni delle lettere) o ripetere quelli che si vogliono praticare di più. Per questo motivo abbiamo incluso nel gioco un pennarello cancellabile.

IMPORTANTE: Questa ruota rappresenta il suono della lettera, non il nome della lettera. Esempio: La lettera "b" in questa roulette rappresenta il fonema /b/, cioè, il suo suono.



Ruota degli argomenti: Questa include animali, cibo, trasporto, oggetti e luoghi.



Ruota delle sillabe: Questa include quattro opzioni: Parole con 1, 2, 3, o più sillabe.



Ruota della posizione delle lettere (anteriore): Questa include tre opzioni di posizione delle lettere: all'inizio della parola, in qualsiasi posizione della parola, non compresa nella parola.



Ruota della posizione dei fonemi (posteriore): Questa include quattro opzioni di posizione del fonema: all'inizio della parola, in una sillaba al centro della parola, nell'ultima sillaba della parola, non è inclusa nella parola.



Carte con le immagini (con immagini reali): Include 80 carte tonde con delle fotografie.



Carte stella: Include 10 carte stella per determinare il vincitore.

Il contenuto è realizzato in cartone resistente, di alta qualità e di lunga durata. Realizzato con materiale ecologico proveniente da foreste sostenibili.



È incluso un pennarello cancellabile per scrivere sulla ruota dei fonemi (che è riscrivibile e cancellabile).

ATTENZIONE: la ruota delle lettere e le altre ruote di gioco non sono riscrivibili e cancellabili.

ETÀ CONSIGLIATA E ISTRUZIONI PER L'USO:



Da 4 a 8 anni.

Il gioco permette di utilizzare le ruote in modo progressivo, a seconda del livello di conoscenza di ogni bambino.

Di seguito è riportato un ordine di introduzione suggerito per le diverse ruote:

Con i più piccoli, si può iniziare a giocare con le **immagini** e la **ruota degli argomenti**. I bambini confidenza con le carte e scoprono come dare un nome a ciascuna immagine.

Poi si introduce la **ruota delle sillabe** per sviluppare la consapevolezza sillabica. Questa aiuta i bambini a suddividere mentalmente le parole nelle immagini.

Successivamente, si lavora sulla consapevolezza fonemica con la **ruota dei fonemi**. Per fare questo, i giocatori devono riprodurre il suono del fonema in modo da poter cercare le immagini che contengono quel suono o quel fonema. Successivamente, introdurre la **ruota della posizione del fonema** accanto alla ruota dei fonemi.

Una volta che conoscono le lettere e la loro ortografia, si introduce la **ruota delle lettere**. E infine, si introduce la **ruota della posizione delle lettere** accanto alla ruota delle lettere.



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

GIOCO E ATTIVITÀ:

CERCA E TROVA!

Facilita l'apprendimento della classificazione delle immagini secondo i seguenti argomenti: animali, cibo, trasporto, oggetti e luoghi.

Obiettivo: Raccogliere il maggior numero di immagini seguendo le indicazioni sulla ruota della roulette.

Pezzi necessari per giocare: ruota degli argomenti e carte con le immagini.



1. Capovolgere tutte le carte con le immagini.
2. I giocatori si alternano, iniziando dal giocatore il cui nome ha più sillabe, per far girare la freccia della roulette. Se più giocatori hanno lo stesso numero di sillabe nel loro nome, inizia il giocatore più giovane.
3. Tutti i giocatori devono poi cercare le immagini che appartengono all'argomento a cui punta la freccia sulla ruota della roulette.
4. Tutti i giocatori devono verificare che le immagini scelte dagli altri giocatori corrispondano a questo argomento.
5. Ogni giocatore fa a turno per far girare la freccia della roulette per trovare le immagini di altri argomenti. Se si ferma sulla stessa opzione, girare di nuovo la freccia fino a quando tutte le opzioni della ruota non sono state completate.
6. Il giocatore con il maggior numero di immagini alla fine del gioco vince.

Opzione di gioco cooperativo: Con questa opzione, i giocatori eseguono i passaggi descritti sopra, giocando insieme, non individualmente o in coppia.

DIVIDIAMO LE PAROLE IN SILLABE!

Questo gioco consiste nel suddividere mentalmente i nomi delle immagini in sillabe.

Obiettivo: Raccogliere il maggior numero di immagini seguendo le indicazioni sulla ruota della roulette.

Pezzi necessari per giocare: ruota delle sillabe e carte con le immagini.



1. Capovolgere tutte le carte con le immagini.
2. I giocatori si alternano, iniziando dal giocatore il cui nome ha più sillabe, per far girare la freccia della roulette. Se più giocatori hanno lo stesso numero di sillabe nel loro nome, inizia il giocatore più giovane.
3. Tutti i giocatori devono poi cercare immagini le cui parole hanno lo stesso numero di sillabe indicate dalla freccia della roulette.
4. Tutti i giocatori devono verificare che le immagini scelte dagli altri giocatori siano corrette.
5. Ogni giocatore poi, a turno, fa girare la freccia della roulette per cercare immagini che contengano un numero di sillabe diverso. Se si ferma sulla stessa opzione, girare di nuovo la freccia fino a quando tutte le opzioni della ruota non sono state completate.
6. Il giocatore con il maggior numero di immagini alla fine del gioco vince.

Opzione di gioco cooperativo: Con questa opzione, i giocatori eseguono i passaggi descritti sopra, giocando insieme, non individualmente o in coppia.



DIVIDIAMO LE PAROLE IN SUONI!

Questo gioco consiste nel suddividere mentalmente i nomi delle immagini in fonemi.

Obiettivo: Raccogliere il maggior numero di immagini seguendo le indicazioni sulla ruota della roulette ad ogni partita, e raccogliere il maggior numero di stelle entro la fine del gioco.

Pezzi necessari per giocare: ruota dei fonemi, carte stella e carte con le immagini.

1. Capovolgere tutte le carte con le immagini.



2. I giocatori si alternano, iniziando dal giocatore il cui nome ha più sillabe, per far girare la freccia della roulette. Se più giocatori hanno lo stesso numero di sillabe nel loro nome, inizia il giocatore più giovane.
3. Tutti i giocatori devono poi cercare le immagini che contengono il fonema indicato dalla freccia della roulette (il fonema si può trovare in qualsiasi punto della parola).
4. Tutti i giocatori devono verificare che le immagini scelte dagli altri giocatori siano corrette.
5. Il giocatore che ha più immagini vince e raccoglie una carta stella.
6. Le carte con le immagini vengono restituite e rimesse all'ingiù.
7. Questi passaggi vengono ripetuti fino a quando tutti i giocatori non hanno fatto girare la freccia, o fino a quando non ci sono più carte stella.
8. Vince il giocatore che alla fine della partita ha il maggior numero di carte stella.

Opzione ruota della posizione dei fonemi: Questa dovrebbe essere usata insieme alla ruota dei fonemi per indicare se cercare immagini che iniziano con quel fonema, che lo contengono, che ce l'hanno nell'ultima sillaba, o che non lo contengono.

Opzione ruota delle sillabe: Questa può essere usata insieme alla ruota dei fonemi. L'obiettivo è quello di cercare immagini che soddisfino i criteri di entrambe le ruote.

Opzione ruota della posizione dei fonemi e ruota delle sillabe: Le due ruote della roulette possono essere utilizzate accanto alla ruota dei fonemi. L'obiettivo è quello di cercare immagini che soddisfino i criteri di queste tre ruote.

Opzione ruota degli argomenti: Per tutte queste opzioni è possibile includere la ruota degli argomenti. L'obiettivo è quello di cercare immagini che soddisfino i criteri di queste ruote.

SCANDIAMO!

Questo gioco consiste nello scandire i nomi delle immagini e nel dividerle mentalmente in lettere.

Obiettivo: Raccogliere il maggior numero di immagini seguendo le indicazioni sulla ruota della roulette ad ogni partita, e raccogliere il maggior numero di stelle entro la fine del gioco.

Pezzi necessari per giocare: ruota delle lettere, carte stella e carte con le immagini.



1. Capovolgere tutte le carte con le immagini.
2. A turno, iniziando dal giocatore il cui nome ha più lettere, girare la freccia della ruota della roulette. Se più giocatori hanno lo stesso numero di lettere, inizia il giocatore più giovane.
3. Tutti i giocatori devono poi cercare le immagini che contengono la lettera indicata dalla freccia della roulette (la lettera può essere posizionata in qualsiasi punto della parola).
4. Tutti i giocatori devono verificare che le immagini scelte dagli altri giocatori siano corrette.
5. Il giocatore che ha più immagini vince e raccoglie una carta stella.
6. Le carte con le immagini vengono restituite e rimesse all'ingiù.
7. Questi passaggi vengono ripetuti fino a quando tutti i giocatori non hanno fatto girare la freccia, o fino a quando non ci sono più carte stella.
8. Vince il giocatore che alla fine della partita ha il maggior numero di carte stella.

Opzione ruota della posizione delle lettere: Questa dovrebbe essere usata insieme alla ruota delle lettere per indicare se cercare immagini che iniziano con quella lettera, che la contengono o che non lo contengono.

Opzione ruota delle sillabe: Questa può essere usata insieme alla ruota delle lettere. L'obiettivo è quello di cercare immagini che soddisfino i criteri di entrambe le ruote.

Opzione ruota della posizione delle lettere e ruota delle sillabe: Le due ruote della roulette possono essere utilizzate accanto alla ruota dei fonemi. L'obiettivo è quello di cercare immagini che soddisfino i criteri di queste tre ruote.

Opzione ruota degli argomenti: Per tutte queste opzioni è possibile includere la ruota degli argomenti. L'obiettivo è quello di cercare immagini che soddisfino i criteri di queste ruote.