

LA PREVENZIONE DELLA DISLESSIA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA PROPOSTE DIDATTICHE



Scuola dell'infanzia e primi anni scuola primaria

**Segnali di rischio e
difficoltà**

IDENTIFICAZIONE PRECOCE

Intervenire: “risolvere” o “ridurre”



CHE COSA PUO' FARE LA SCUOLA?

- E' importante iniziare già dalla scuola dell'infanzia a intercettare queste difficoltà in modo da potenziare le competenze implicate e sostenere l'autostima nell'approccio agli apprendimenti.
- L'organizzazione della programmazione didattica della scuola dell'infanzia permette di proporre percorsi di giochi di rafforzamento a tutto il gruppo e questo evita sentimenti di esclusione o inferiorità.

QUINDI PUO':

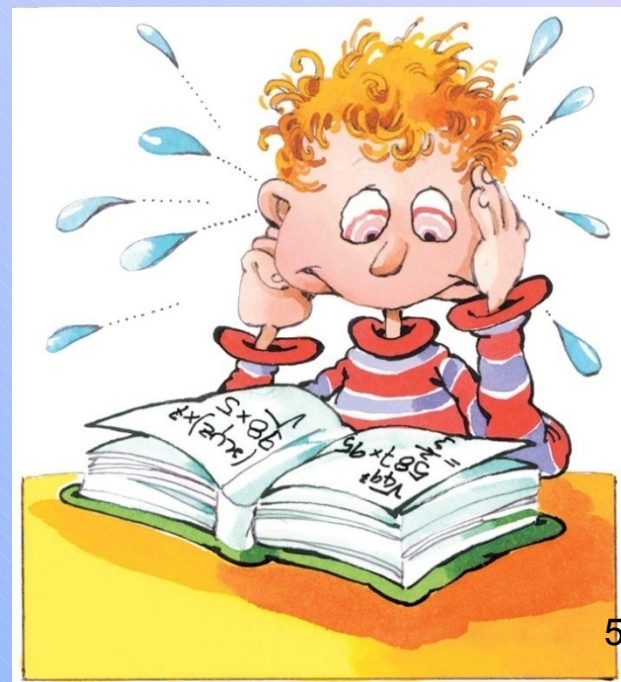
- **FAVORIRE L'INSTAURARSI DI ADEGUATE STRATEGIE**
- **EVITARE CHE AUMENTI IL DIVARIO TRA LE PRESTAZIONI DEL BAMBINO IN DIFFICOLTÀ E QUELLE DEL GRUPPO CLASSE**
- **EVITARE LA PERDITA DI MOTIVAZIONE**
- **ACQUISIRE UNA ADEGUATA AUTOSTIMA PERSONALE, EVITANDO CHE SI INSTAURINO SENSI DI INADEGUATEZZA ED INFERIORITÀ**



SCUOLA DELL'INFANZIA:

segnali predittivi

- **Osservare** in particolare quelle competenze che favoriscono l'apprendimento della lettura e della scrittura, la capacità di conoscere e usare i numeri e di ragionare.
- **Focalizzare** l'attenzione sulle:
 1. Abilità linguistiche
 2. Abilità cognitive
 3. Abilità percettivo-motorie



CHE COSA OSSERVARE

- Come e quanto il bambino comprende
- Come e quanto il bambino si esprime verbalmente
- Come il bambino usa in modo funzionale il linguaggio
- Le abilità logico-concettuali
- Le abilità mnemoniche e attentive
- Le abilità pre-curricolari
- Le abilità visuo-spaziali
- La coordinazione oculo-manuale
- La motricità



I giochi di rafforzamento

- **Favoriscono** il rinforzo e il potenziamento delle competenze linguistiche, cognitive, percettive e motorie.
- **Permettono** di osservare eventuali casi di bambini in cui si manifestano indizi di difficoltà.



CHE COSA POTENZIARE

- Le competenze fonetiche-fonologiche
- Le abilità logico-matematiche
- Le abilità oculo-manuali
- La percezione visiva
- L'orientamento spaziale



Alcuni esempi di giochi di rafforzamento

- Riconoscere il verso degli animali ed associarli al loro nome;
- Individuare suoni e rumori;
- Differenziare le parole uguali da quelle diverse;
- Camminare in base al ritmo stabilito;
- Battere le mani in base ad un ritmo;
- Produrre suoni vocalici seguendo una sequenza ritmica e cambiando intensità (forte/piano);
- Segmentare le parole in sillabe;
- Riconoscere le rime;



Alcuni esempi di giochi di rafforzamento

- Identificare e verbalizzare problemi di tipo pratico;
- Individuare una soluzione scegliendola tra diverse proposte;
- Collegare gli oggetti secondo criteri (colore/forma/dimensioni);
- Mettere in successione in base all'altezza, alla lunghezza, alla grandezza;
- Raccontare e riordinare azioni e storie in base ad indicatori temporali;
- Dividere le quantità in base al numero;

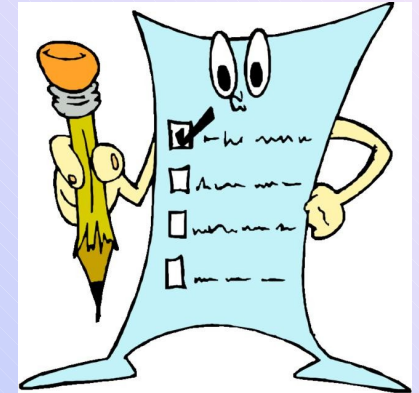


Alcuni esempi di giochi di rafforzamento

- Abbinare immagini, forme e colori uguali;
- Compiere su imitazione movimenti con il proprio corpo;
- Identificare e usare le parole relative allo spazio;
- Identificare sul proprio corpo e su altri la destra e la sinistra;
- Eseguire percorsi e tracciati con le dita;

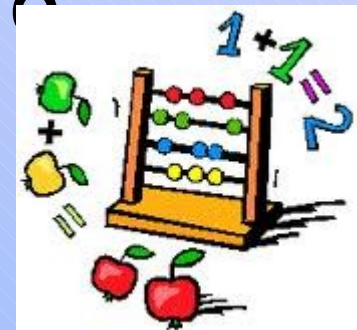


Quali sono le difficoltà riscontrabili ?



- **A QUATTRO ANNI DIFFICOLTÀ DI LINGUAGGIO**
- **INADEGUATEZZA NEI GIOCHI FONOLOGICI**
- **DIFFICOLTÀ NELLA COPIA DA MODELLO E DISORDINE NELLO SPAZIO DEL FOGLIO**
- **DIFFICOLTÀ NELL'UTILIZZO DELLA MEMORIA A BREVE TERMINE**
- **DIFFICOLTÀ AD IMPARARE FILASTROCCHIE**

- **DIFFICOLTÀ A MEMORIZZARE NOMI DI OGGETTI CONOSCIUTI E UTILIZZATI SPESSO**
- **DIFFICOLTÀ DI ATTENZIONE**
- **INADEGUATA MANUALITÀ FINE**
- **GOFFAGGINE ACCENTUATA NEL VESTIRSI, ALLACCIARSI LE SCARPE, RIORDINARE**
- **INADEGUATO RICONOSCIMENTO DELLA DESTRA E DELLA SINISTRA**
- **DIFFICOLTÀ A RIPRODURRE RITMI E MANTENERE IL RITMO PER UN TEMPO PROLUNGATO**



COSA FARE



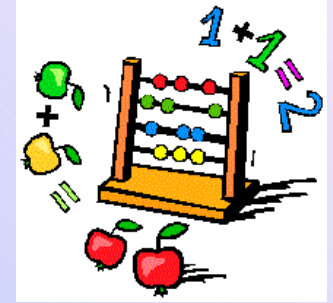
- **LAVORO FONOLOGICO**
- **LEGGERE E RIPRODURRE RITMI**
- **AFFINARE LA CONSAPEVOLEZZA DEI SUONI CHE SI POSSONO PRODURRE ATTRAVERSO LA VOCE**
- **ATTIVITÀ DI SIMBOLIZZAZIONE**
- **LEGGERE MOLTO AI BAMBINI**
- **DARE LIBRI**

- **COSTRUIRE LIBRI**
- **STIMOLARE LA PERCEZIONE E LA DISCRIMINAZIONE**
- **GIOCHI DI MEMORIA VISIVA, UEDITIVA E VERBALE**
- **ORGANIZZARE UN AMBIENTE MOTIVANTE E STIMOLANTE**
- **SEGNALARE ALLA SCUOLA PRIMARIA**
- **ATTIVITÀ DI SCREENING**

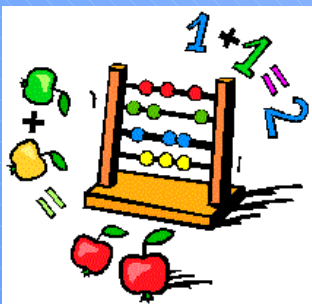


Esempi di attività

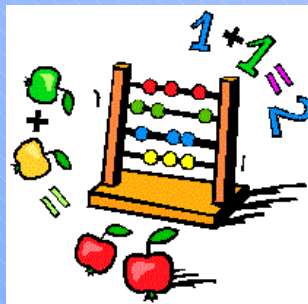
- “DIMMI UNA PAROLA CHE INIZIA COME ...”
- “DIMMI UNA PAROLA CHE INIZIA CON ...”
- IL TRENINO DELLE PAROLE
- IL CAPPELLO DEL MAGO
- IL GIOCO DELL'ECO
- IDENTIFICARE LA PAROLA SCANDITA DALL'INSEGNANTE NELLE SILLABE E NEI FONEMI COSTITUENTI
- SEGMENTARE PAROLE IN SILLABE E FONEMI
- RICONOSCERE, RICORDARE E PRODURRE RIME
- ELIDERE O AGGIUNGERE SUONI A PAROLE DATE (DITALE → DITA)
- RICONOSCERE PAROLE LUNGHE E PAROLE CORTE

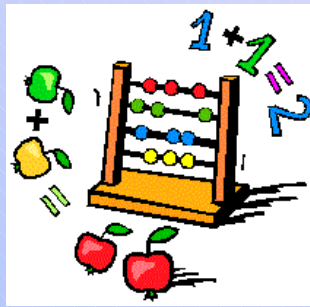


- TROVARE DIFFERENZE E UGUAGLIANZE TRA PAROLE (ES. CANE – TANE; SOLE SALE)
- “QUALE PAROLA NON INIZIA CON LO STESSO SUONO TRA ...” (ES. PANE, PERA,TINO, POCO)?
- GIOCHIAMO CON LE PAROLE
- INVENTARE UNA BREVE STORIA PARTENDO DALL'OSSERVAZIONE DI ALCUNE IMMAGINI
- SOVRAPPORRE O METTERE VICINO DIVERSI ELEMENTI
- DISTINGUERE CONCETTI DIMENSIONALI (ALTO/BASSO, GRANDE/PICCOLO...)
- MANTENERE L'ATTENZIONE PER IL TEMPO RICHIESTO
- COMPRENDERE LA DIMENSIONE TEMPORALE DEGLI EVENTI
- IDENTIFICARE E COMPLETARE UNA SUCCESSIONE DI OGGETTI IN BASE AD UN CRITERIO



- **CONFRONTARE QUANTITA' DIVERSE**
- **SFRUTTRARE ADEGUATAMENTE LO SPAZIO FOGLIO**
- **ORIENTARSI BENE NELLO SPAZIO**
- **COMPRENDERE IL SIGNIFICATO DELLE PAROLE CHE INDICANO LE DIVERSE RELAZIONI DEGLI OGGETTI NELLO SPAZIO**
- **COORDINARE IL MOVIMENTO DELLE MANI CON LA PERCEZIONE VISIVA**
- **DISEGNARE UNA FIGURA UMANA**
- **USARE LE MANI NELLA DIREZIONE VOLUTA IN MANIERA ADEGUATA**
- **ESEGUIRE PERCORSI PSICOMOTORI E GIOCHI DI MOVIMENTO**





- **RICONOSCERE LA DIFFERENZA FRA I SUONI E I CONTENUTI DELLE PAROLE**
- **RIONOSCERE I VERSI DEGLI ANIMALI E ASSOCIARLI AL LORO NOME**
- **IMITARE IL RUMORE DI ALCUNI OGGETTI**
- **RICONOSCERE SEMPLICI SITUAZIONI PROBLEMATICHE E CERCARE LA SOLUZIONE**
- **GIOCHI DI RELAZIONI LOGICHE, TEMPORALI E SPAZIALI**
- **ATTIVITA' RELATIVE AL CONCETTO DI ORDINAMENTO**
- **IDENTIFICARE, CONFRONTARE E ASSOCIARE QUANTITA'**
- **ESEGUIRE PERCORSI E TRACCIATI**

QUANDO?



- **È CONSIGLIABILE OPERARE PER SVILUPPARE LA CONSAPEVOLEZZA FONOLOGICA GIÀ IN ETÀ PRESCOLARE.**
- **IL RICONOSCIMENTO DI SILLABE E LA DISCRIMINAZIONE DI PATTERN SONORI RICORRENTI FRA LE PAROLE (RIME, ALLITTERAZIONI, ASSONANZE) È POSSIBILE DAI 3-4 ANNI.**
- **A 5 ANNI IL BAMBINO SEGMENTA LA PAROLA IN SILLABE. CON L'ALLENAMENTO ARRIVA POI AD ANALIZZARE TUTTI I SUONI DELLA PAROLA.**

DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA PRIMARIA: COSA FARE

- **NEL PRIMO PERIODO FARE MOLTO LAVORO FONOLOGICO**
- **LETTURA AD ALTA VOCE DA PARTE DELL'INSEGNANTE**
- **UTILIZZARE LO STAMPATO MAIUSCOLO**
- **EVITARE DI PRESENTARE PIÙ CARATTERI CONTEMPORANEAMENTE**
- **PROCEDERE GRADUALMENTE CON LA SCRITTURA**
- **FAR MANIPOLARE LE LETTERE IN MODO MULTIMODALE**
- **PASSARE ALLO STAMPATO MINUSCOLO SOLO DOPO CHE SONO STATI APPRESI TUTTI I SUONI**



- **SOFFERMARSI MAGGIORMENTE SUI SUONI PIÙ DIFFICILI**
- **PASSARE AL CORSIVO SENZA FRETTA**
(quaderno allenamento)
- **FORNIRE INDICAZIONI PRECISE PER LA SCRITTURA DELLE LETTERE**
- **PERMETTERE AI RAGAZZI DI UTILIZZARE IL CARATTERE CON CUI SI SENTONO PIÙ A LORO AGIO**
- **SCRIVERE IN STAMPATO ALLA LAVAGNA FINO A QUANDO C'È IL BISOGNO**
- **INSEGNANTE SCRIVANO**
- **DARE TEMPO**
- **LAVORARE SULLE ABILITÀ DI STUDIO**



STRUMENTI COMPENSATIVI E MISURE DISPENSATIVE: **MEDIATORI DIDATTICI.**



*NON DIMENTICHIAMO:
IL PRIMO MEDIATORE
DIDATTICO È L'INSEGNANTE*

**IL METODO
D'INSEGNAMENTO
NON ORIGINA LA
DISLESSIA, MA LE
PROPOSTE CHE
FACCIAMO
POSSONO
RIDURNE GLI
EFFETTI**



SONO STATA GIUDICATA PER CIO' CHE AVEVO AP-
PRESO INTORNO A QUESTO ESERCIZIO? SE E'
COSI', ALLORA NON E' STATA GIUDICATA ANCHE
LEI, MIA INSEGNANTE, SULLA SUA ABILITA' DI DA-
RE A ME IL SUO SAPERE? E' DISPOSTA A SPARTIRE IL
MIO 5?

