

PERCORSO OPERATIVO relativo a:

LABORATORI LINGUISTICI E DI POTENZIAMENTO FONOLOGICO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA (FONOLOGIA GLOBALE)

- GIOCHI DI PRE-SPEECH-DRAMMATIZZAZIONE CON LA VOCE (SUONI E RITMI DEL QUOTIDIANO)
- DENOMINAZIONE DI FIGURE CON SUPPORTO VISIVO
- RIPETIZIONE DI VOCALI, PAROLE IN SEQUENZA- RIPETIZIONE DI NON PAROLE, FRASI CON DIFFICOLTA' CRESCENTE -RICONOSCIMENTO DI PAROLE E NON PAROLE
- INDOVINELLI, GIOCHI DI PAROLE
- DIVISIONI DI FRASI IN PAROLE : UTILIZZANDO OGGETTI VARI (COLORI, MATITE, COSTRUZIONI, ECC.) CHE CORRISPONDANO CIASCUNO AD UNA PAROLA, METTERE IN FILA UN OGGETTO PER OGNI PAROLA DELLA FRASE
- ANALISI SILLABICA- SEGMENTARE UNA PAROLA NELLE SILLABE CHE LA COMPONGONO, ATTRAVERSO:
 - BATTITO DI MANI
 - SALTI
 - TAPPING (CONTARE QUANTE SILLABE CI SONO IN UNA PAROLA)
 - METTERE IN FILA UNA COSTRUZIONE PER OGNI SILLABA DELLA PAROLA DATA
 - UTILIZZO DI SCHEDE CON IMMAGINI PER LA DIVISIONE IN SILLABE
 - DENOMINAZIONE DI IMMAGINI E CLASSIFICAZIONE PER LUNGHEZZA
- FUSIONE SILLABICA-DENOMINARE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO (LASCIARE UNA PAUSA DI CIRCA UN SECONDO TRA UNA SILLABA E L'ALTRA):
 - SCEGLIERE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO TRA DUE/TRE ALTERNATIVE (CON AUSILIO DI OGGETTI O IMMAGINI)
 - IL DOCENTE SILLABA DELLE PAROLE, IL BAMBINO DOVRA' RICONOSCERE E DENOMINARE FLUENTEMENTE LA PAROLA, SENZA SUPPORTO VISIVO
- RICONOSCIMENTO DELLA SILLABA INIZIALE DI PAROLA:
 - SCEGLIERE TRA 3 PAROLE QUELLA CHE INIZIA COME IL TARGET (CON AUSILIO DI IMMAGINI)
 - TROVARE L'INTRUSO
 - GIOCO DEL BASTIMENTO
 - DOMINO SU SILLABA INIZIALE

- **RICONOSCIMENTO DI SILLABA FINALE- IL DOCENTE PRONUNCIA LE PAROLE ACCENTUANDO LA SILLABA FINALE, PUO' COMPIERE UN GESTO PER RIMARCARLA ULTERIORMENTE:**

-GIOCO DELL'ECO

-LETTURA E DRAMMATIZZAZIONE DI FILASTROCCHHE ED INDOVINELLI CON RIME

-TROVARE LA PAROLA CHE FA RIMA COL TARGET TRA TRE ALTERNATIVE (CON OGGETTI E/O CON IMMAGINI)

-TROVARE PAROLE CHE FANNO RIMA COL PROPRIO NOME

-TROVARE L'INTRUSO (CON OGGETTI E/O CON IMMAGINI)