



**Un percorso didattico
per il primo anno della Scuola Primaria**



FONDAZIONE
EDOARDO
GARRONE

Il progetto



Scuola Leggendo è uno dei progetti formativi della Fondazione Edoardo Garrone rivolto alle classi prime della Scuola Primaria ed è offerto agli istituti a titolo gratuito, da quest'anno nella nuova modalità on-line.

L'innovativo format didattico - ludico - operativo vuole essere un aiuto concreto per i docenti impegnati a sviluppare le capacità di lettura dei propri allievi.

Caratteristiche



- operatività
- flessibilità
- facile utilizzo
- aspetto ludico (giochi didattici)
- materiali on-line (quaderno operativo e giochi)



Che cosa *non* è...



- *Non* è uno strumento finalizzato a promuovere le abilità di scrittura (ortografia, sintassi) e comprensione del testo.
- *Non* è un test con caratteristiche psicometriche.

Il quaderno operativo



Istruzioni per l'uso

È composto da SCHEDE che richiedono istruzioni minime per essere compilate dal bambino, suddivise in tre sezioni (I TEST, IL PERCORSO BASE, LE VERIFICHE).

Sono talvolta dotate di un AIUTO e possono essere utilizzate anche in maniera **non** consecutiva.

Ogni scheda è caratterizzata da una banda colorata laterale:

Azzurro = TEST iniziali

Verde = PERCORSO BASE

Blu = VERIFICHE finali

Arancione = AIUTO (parte supplementare del PERCORSO BASE che può anche non essere utilizzata, si può tagliare)

NOTA: l'alunno può scrivere il proprio nome sugli appositi puntini nella banda laterale delle schede



Le schede


Esempio TEST - AZZURRO



ISTRUZIONI
CERCHIA LA LETTERA UGUALE A QUELLA COLORATA.

A	V	E	A	F	V	Δ
d	b	þ	p	q	q	d
B	ß	S	P	B	q	ϕ
f	t	ì	h	t	ñ	f
T	T	I	L	Г	L	Г
e	a	e	e	c	ϕ	o
N	V	И	N	Z	M	И
c	ç	e	c	o	a	n
G	C	G	O	ϕ	ϑ	Q
u	u	n	n	c	w	o
R	Я	R	q	P	K	B
p	b	q	d	Я	p	þ

OSSERVA ATTENTAMENTE LE DUE SCENE:
NELLA SECONDA I PERSONAGGI SI SONO SCAMBIATI
DI POSTO E MANCA ANCHE UN PERSONAGGIO.
QUALE? CERCHIALO IN AZZURRO.

4  5


Le schede


Esempio PERCORSO BASE - VERDE





SCHEDA 2/1


METTI NELLO SPAZIO LA LETTERA INIZIALE
PER CIASCUNA PAROLA INDICATA DAL DISEGNO.
(SE VUOI, PUOI USARE L'AIUTO)

 _ OPO

 _ UNA

 _ ANINO

 _ EDIA


 _ AMO


AIUTO SCHEDA 2

QUESTE SONO LE LETTERE CHE DEVI TROVARE.
CONTROLLA SE LE HAI USATE TUTTE.

L T P

R S





16 FONDAZIONE LEGAYNO SAVONNE

17 FONDAZIONE LEGAYNO SAVONNE

ARANCIONE = SCHEDA DI AIUTO

Le schede

Esempio VERIFICA - BLU



TROVA IN CIASCUNA PAROLA LE SILLABE, CERCHIANDOLE NEI DIVERSI COLORI.

TO CA ME

MUSICA	TORERO	MELONE
LUME	MUTO	FOTO
SALAME	CAMERA	TONO
NUMERO	ROTOLO	CACAO
CAMINO	MANICA	CAROTA
RICAMO	COMETA	MITO
MARITO	CATENA	MENTO

LEGGI LE SILLABE NELLE STELLINE. PROVA POI A FORMARE DELLE PAROLE E SCRIVILE NELLE BOLLE.

RO CA VE SA NE

VERIFICA di

96

FONDAZIONE
EDIZIONE
BARBONE

101

FONDAZIONE
EDIZIONE
BARBONE

I giochi



Il **gioco dei dadi** è utile per iniziare a comporre le prime "paroline".



Il **puzzle** consente di associare le parole alle immagini, ed è realizzabile quando l'alunno ha già acquisito la capacità di leggere una parola intera.



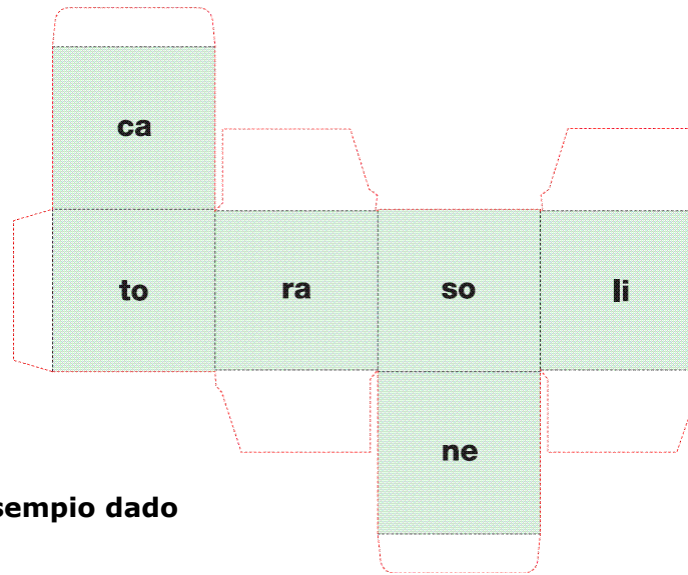
La **tombola** è stata pensata per un giocatore più "esperto": non solo è necessario saper riconoscere le lettere di una parola (tombola delle iniziali), ma si chiede d'individuare, nell'ambito di una parola letta ad alta voce da un adulto, una sillaba contenuta (tombola delle sillabe).

I giochi: versione on-line



Il **gioco dei dadi**: da ritagliare, piegare e incollare (eventualmente su cartoncino).

Due dadi presentano sillabe in stampato maiuscolo, gli altri due in stampato minuscolo.



Esempio dado

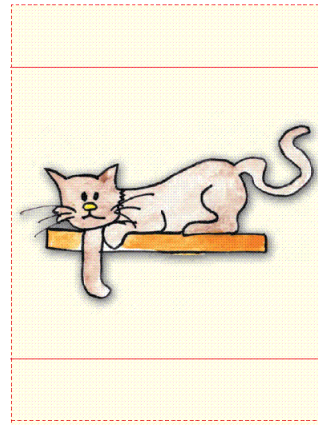
Suggerimento: a partire dalla versione più semplice che prevede il lancio di due dadi (con possibilità di scambiare l'ordine delle sillabe per individuare un'eventuale ulteriore parola di senso compiuto), il gioco può diventare via via più complesso tirando tutti i dadi e componendo il maggior numero di parole possibili con le quattro sillabe (a prescindere dal carattere maiuscolo o minuscolo).

I giochi: versione on-line

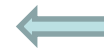


Il **puzzle**: "tessere" con figure da ritagliare seguendo il tratteggio, parole da ritagliare. Le parole andranno posizionate sulla tessera corrispondente negli appositi spazi, uno per lo "stampato minuscolo", l'altro per lo "stampato maiuscolo".

Eco-idea! Se le parole vengono solo appoggiate e non incollate, si può giocare infinite volte!

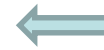


Esempio tessera



gatto

Esempio parola in stampato minuscolo



GATTO

Esempio parola in stampato maiuscolo

Suggerimento: la versione più semplice consiste nell'assegnare la parola e farla abbinare all'immagine corrispondente; una modalità più complessa prevede di consegnare una figura e far cercare, nel "mare" di parole disposte sulla cattedra, quella corrispondente al disegno. Come esercizio mnemonico, al bambino può addirittura essere richiesto di non portare l'immagine con sé ma di lasciarla sul proprio banco!

I giochi: versione on-line




La **tombola**: 2 tabelloni con parole (uno da stampare integralmente e uno da ritagliare per inserire le singole parole in un sacchetto per l'estrazione) + cartelle (da ritagliare; in ogni pagina tre cartelle uguali, contrassegnate dallo stesso numero) + segnalini (arcobaleni, da ritagliare e da usare al posto dei classici fagioli; ne occorrono 8 per ogni cartella).

Tipologie: tombola delle iniziali (riconoscere l'iniziale della parola letta); tombola delle sillabe (individuare la **seconda sillaba** della parola letta). Per ogni tipologia è prevista la versione in stampato maiuscolo e minuscolo.

ABITO
Esempio parola ritagliata

ABITO	ACINO	ASINO	BACO
BANANA	CACAO	CAROTA	COMETA
CREARE	DENTE	DUE	ECO
EDERA	FARO	FORTE	IDEA
IENA	INIZIO	ISOLA	LUMACA
LUME	MARITO	MATITA	MITO
MUSICA	NEMICO	PAESE	PALLONE
PATATA	REALE	ROTOLO	RUMORE
SAPONE	SAVANA	TONO	TORERO
UDITO	UNICO	USARE	UVA

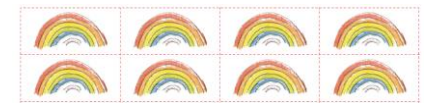
Tabellone

	A	C
E	I	M
M	T	U

Esempio cartella tombola iniziali

de	me	ni
po	ro	sa
si		to

Esempio cartella tombola sillabe



Segnalini

Suggerimento: una modalità collaudata consiste nel far giocare i bambini a coppie; ad ogni squadra vengono consegnate due cartelle (tipicamente una in stampato maiuscolo ed una in stampato minuscolo). I bambini vengono incentivati ad aiutarsi (le cartelle sono di tutti e due!) e si fa tombola solo quando sono state coperte tutte le caselle di entrambe le cartelle!

Valutazione



Il Docente alla fine monitora i progressi raggiunti dai propri allievi svolgendo il percorso base, eventualmente utilizzando un'apposita scheda, illustrata nel Manuale per l'Insegnante.

Il **percorso formativo** può essere valutato dal Docente, che alla fine compila un **breve *questionario di gradimento***.

I veri esperti in didattica sono i Docenti!

Scheda di valutazione



Scheda riassuntiva dei risultati dell'alunno

Nome Cognome Classe

Verifica dei prerequisiti per l'acquisizione della lettura:

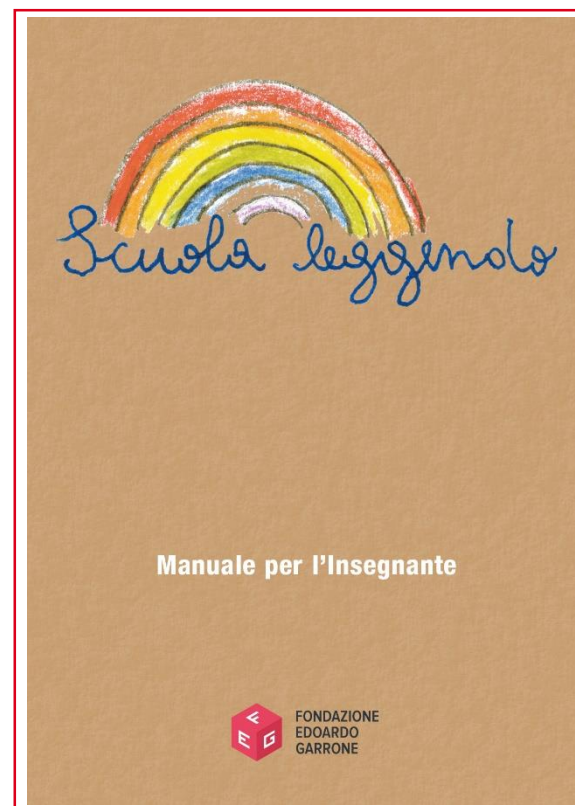
Data	N. risposte corrette	Tempo di esecuzione	Prestazione sufficiente
Test 1/12		7/12
Test 2	Una sola risposta corretta	1 minuto	La risposta corretta in 1 minuto
Test 3/7	1 minuto	4/7 in 1 minuto
Test 4/6	1 minuto	4/6 in 1 minuto
Test 5/5		3/5
Osservazioni			Totale/5 test

Verifica del percorso base

Data	N. risposte corrette	Tempo di esecuzione	Prestazione sufficiente
Verifica 1/57		50/57
Verifica 2/24		18/24
Verifica 3/15		10/15
Verifica 4/10		7/10
Verifica 5/12 minuto	7/12 in 3 minuti
Verifica 6/6		5/6
Osservazioni			Totale/6 verifiche

22

Pag. 22 del *Manuale per l'Insegnante*





Fondazione Edoardo Garrone

Via San Luca, 2

16124 Genova

010 8681530

www.fondazionegarrone.it

Coordinamento didattico

Alessandra Gentile

345 4756274

info@scuolaleggendo.it



FONDAZIONE
EDOARDO
GARRONE