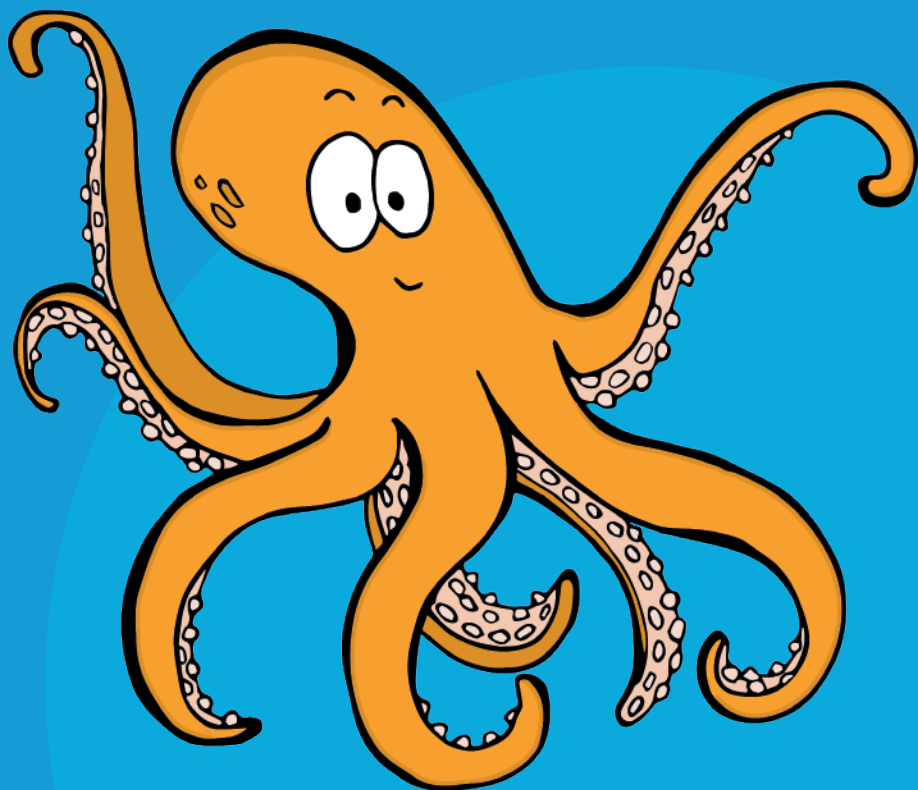


FONOPOLPO

Giochi di fonologia



4-7 anni

Manuale delle istruzioni



LAPIS, l'apprendimento inclusivo a scuola

lapis.scuola@gmail.com

www.lapiscuola.ch

© 2025, Fontana Edizioni S.A., CH-6963 Pregassona-Lugano, www.fontanaedizioni.ch

Stampa: Fontana Print S.A., CH-6963 Pregassona-Lugano, febbraio 2025

Ideato e prodotto in

TICINO

Tutti i diritti riservati. L'utilizzo o la riproduzione, anche parziale, delle immagini è vietata.

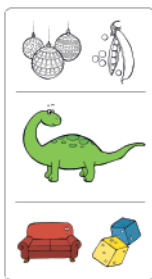


Gioco dell'oca fonologico

5 tabelloni



Trova la rima
40 carte



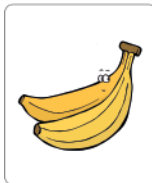
Ascolta e scegli
40 carte



Segmentazione sillabica
48 carte



Albero come...
48 carte



Battaglia fonologica

45 carte



Segmentazione fonemica

48 carte



Inizia come
40 carte



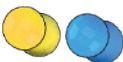
Domino sillabico
2 mazzi da 15 carte



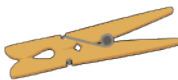
Memory rime
2 mazzi da
23 carte



3 dadi



6 pedine



4 mollette

FONOLOGIA



FONOLOGIA

I giochi didattici del Fonopolpo offrono una modalità pratica e coinvolgente per promuovere lo sviluppo delle competenze fonologiche e metafonologiche nei bambini.

Attraverso un approccio puramente ludico, gli allievi hanno l'opportunità di esercitare le loro capacità di riconoscere e identificare i suoni che compongono le parole in modo interattivo.

Oltre a favorire queste competenze, i dieci giochi presenti nella scatola del Fonopolpo curano anche gli aspetti legati alla differenziazione.

Vi sono giochi che riguardano la consapevolezza globale, come il riconoscimento e la produzione di rime, la segmentazione e la fusione sillabica, l'identificazione della sillaba iniziale e finale.

Altri giochi si rifanno invece alla consapevolezza analitica e riguardano le singole unità sonore della parola, fra questi vi sono: la segmentazione e la fusione fonemica, l'identificazione del fonema iniziale e finale.

Altri giochi esercitano le capacità metafonologiche: ai bambini è chiesto di manipolare le parole, o alcune loro parti, presentate oralmente.

Ogni singolo gioco è progettato per offrire un'esperienza educativa stimolante che incoraggia l'apprendimento attivo e cooperativo.

Consolidando le loro competenze fonologiche e metafonologiche, gli allievi acquisiscono abilità fondamentali per il successo nell'apprendimento della lettura e della scrittura.

INCLUSIONE



INCLUSIONE

La scatola del Fonopolpo è a tutti gli effetti un materiale scolastico a sfondo inclusivo. Con il termine sfondo inclusivo si intende che la diversità non è di per sé oggetto principale d'insegnamento, ma è proposta indirettamente attraverso le rappresentazioni grafiche, utilizzate per la creazione dei giochi volti all'acquisizione dei saperi e allo sviluppo delle competenze fonologiche e metafonologiche.

Pertanto, i giochi del Fonopolpo, pur essendo progettati e realizzati con l'obiettivo di sviluppare delle competenze disciplinari, contengono delle immagini che hanno lo scopo di promuovere la diversità e mostrare ai bambini l'eterogeneità della realtà che li circonda. Tale modalità rappresentativa ha lo scopo di abituare i bambini a una varietà di rappresentazioni del reale (di esseri umani, animali o oggetti) al fine di contrastare uno standard rappresentativo omologante.

MODALITÀ DI GIOCO



A COPPIE, MA ANCHE INSIEME O INDIVIDUALMENTE

I giochi didattici del Fonopolpo si possono inserire in attività di tipo laboratoriale e vogliono offrire agli allievi la possibilità di riprendere, esercitare e consolidare, attraverso una modalità ludica e interattiva, gli aspetti disciplinari legati alla fonologia.

Le attività ludiche si prestano in maniera ottimale per essere giocate a coppie. Infatti, mentre un giocatore esegue l'attività richiesta, l'altro ha il compito di supervisionare, controllare ed eventualmente spiegare, consigliare o suggerire. In questo modo i bambini hanno sempre un ruolo attivo in qualsiasi momento di gioco e sono costantemente protagonisti del loro apprendimento. Questa modalità, oltre a offrire la possibilità agli allievi di confrontarsi con il sapere puramente didattico-disciplinare, permette loro di lavorare su numerose competenze trasversali come per esempio la collaborazione, la comunicazione o lo sviluppo personale.

Diversi giochi del Fonopolpo possono anche essere giocati a gruppi o a classe intera mediante la gestione del docente. Questa modalità di gioco è particolarmente consigliata nei momenti in cui si presentano per la prima volta i giochi alla classe.

Quasi tutti i giochi possono essere inoltre utilizzati individualmente e, dove presente, i bambini possono usufruire dell'autocorrezione sul retro delle carte per verificare la correttezza del loro agire.



GIOCHI ADATTI A TUTTI

Al fine di permettere a ogni bambino di misurarsi con delle situazioni d'apprendimento in linea con la propria zona di sviluppo prossimale, i giochi curano in maniera attenta gli aspetti legati alla differenziazione.

La nostra volontà, considerando i prerequisiti di apprendimento di ogni bambino, è quella di rispettare il ritmo di apprendimento di ognuno. Ai momenti dedicati alle attività laboratoriali possono partecipare tutti gli allievi della classe e ognuno può cimentarsi con un compito adatto al suo livello di capacità.

I giochi presenti nella scatola permettono agli allievi di lavorare su competenze diverse. Questa caratteristica consente al docente di poter diversificare la scelta dei giochi in base ai bisogni degli allievi.

Inoltre, all'interno di uno stesso gioco possono esserci più livelli di complessità dovuti alla presenza di più versioni e di disegni che rappresentano parole di lunghezza e difficoltà diverse. Infine, in molti giochi sono presenti delle varianti che permettono un utilizzo diversificato, spesso più complesso.

Anche la scelta delle coppie può avere un impatto sulla differenziazione. La scelta di coppie omogenee offre la possibilità di un'interazione tra pari e un apprendimento cooperativo. La formazione di coppie eterogenee permette invece un lavoro più improntato sul tutoring e sul monitoraggio.

GIOCO DELL'OCA FONOLOGICO



SPIEGAZIONI

Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza. Il gioco procede in senso orario. I giocatori, a turno, lanciano il dado e avanzano le loro pedine secondo il numero indicato dal dado. Raggiunta la nuova casella, il giocatore deve segmentare la parola rappresentata. Ogni giocatore esegue la segmentazione in base alle proprie capacità (sillabe, sillabe/fonemi, fonemi). Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge la casella finale.



OBIETTIVO

Il gioco è progettato per sviluppare la consapevolezza fonologica dei bambini, in particolare la capacità di segmentare parole in sillabe e/o in fonemi.



MATERIALI

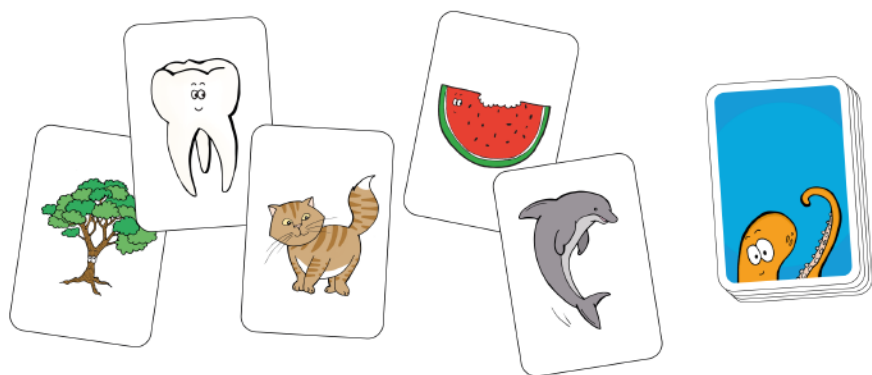
5 tabelloni, dado, pedine



VARIANTI

Invece di segmentare la parola corrispondente all'immagine, è possibile farne pronunciare un'altra che inizia o finisce con lo stesso fonema o la stessa sillaba.

ALBERO COME....



SPIEGAZIONI

Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo, osserva con attenzione l'immagine raffigurata sulla carta e pronuncia ad alta voce il nome del soggetto rappresentato. In un secondo momento deve identificare e comunicare verbalmente un'altra parola che inizia con lo stesso fonema. Il turno passa poi al giocatore successivo che svolge la medesima azione, ma con una nuova carta.



OBIETTIVO

Riconoscere e trovare parole che iniziano con lo stesso fonema.



MATERIALI

48 carte da gioco



VARIANTI

Si dispongono sul tavolo 10 carte. Un giocatore pensa a una carta senza svelarla agli altri partecipanti. Tramite delle domande riguardanti l'inizio, la fine o la composizione della parola, gli altri giocatori devono individuare a quale carta ha pensato il primo giocatore.

BATTAGLIA FONOLOGICA



SPIEGAZIONI

Dopo aver mescolato il mazzo e distribuito a ciascun giocatore un numero uguale di carte, i partecipanti pescano contemporaneamente la prima carta del mazzo osservando la loro immagine. I giocatori confrontano le parole rappresentate dai disegni presenti sulle carte per determinare quale parola abbia il maggior numero di fonemi. Chi ne possiede di più vince la "battaglia" acquisendo le carte degli altri giocatori. Se le due parole hanno lo stesso numero di fonemi, le carte vengono lasciate al centro della postazione da gioco. Chi vincerà il turno successivo si aggiudicherà anche queste carte. Il gioco continua fino a quando i giocatori hanno esaurito i propri mazzi. Vince chi possiede il maggior numero di carte guadagnate durante le "battaglie".



OBIETTIVO

Sviluppare la consapevolezza fonologica dei bambini, in particolare la capacità di segmentare le parole e riconoscere il numero di fonemi che le compongono.



MATERIALI

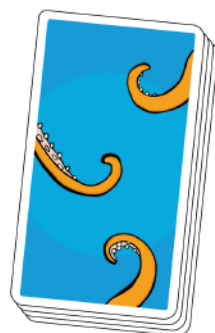
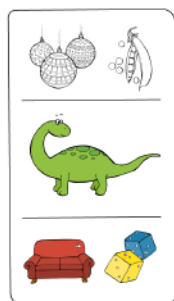
45 carte da gioco



VARIANTI

Un giocatore segmenta la parola in fonemi, l'altro prova a indovinarla.

ASCOLTA E SCEGLI



SPIEGAZIONI

A turno ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e deve pronunciare ad alta voce la parola rappresentata dall'immagine centrale.

Successivamente nomina le altre quattro parole rappresentate dalle immagini attorno a quella centrale. Gli altri giocatori, sulla base del solo ascolto, devono indicare quali parole iniziano con lo stesso fonema della parola iniziale.

Solo le immagini a colori iniziano con lo stesso fonema della parola centrale.



OBIETTIVO

Identificare se le parole rappresentate dalle immagini attorno a quella centrale iniziano o meno con lo stesso fonema della parola centrale.



MATERIALI

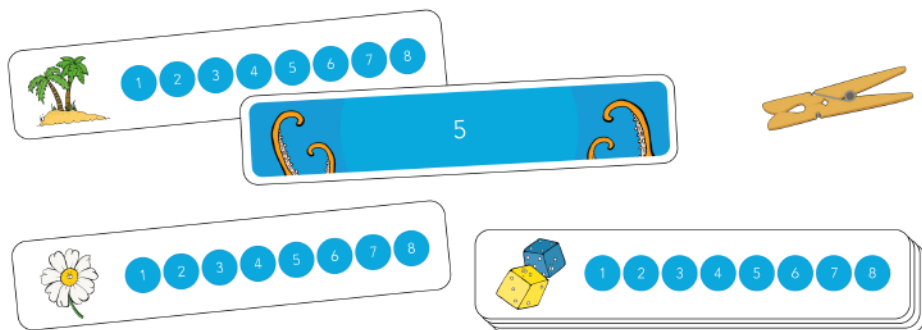
40 carte da gioco



VARIANTI

Dopo aver terminato il turno di gioco, ogni giocatore può pronunciare un'altra parola che inizia come quella centrale.

SEGMENTAZIONE FONEMICA



SPIEGAZIONI

Il giocatore osserva l'immagine presente sulla scheda, ne pronuncia ad alta voce la parola e la segmenta successivamente nei suoi fonemi,

determinandone il numero.

Ad esempio, per la parola "albero": /a/ - /l/ - /b/ - /e/ - /r/ - /o/ (sei fonemi).

Posizionando la molletta sul numero corrispondente al totale di fonemi sulla striscia numerata, il giocatore fornisce la sua soluzione. Sul retro della striscia può verificarne la correttezza.



OBIETTIVO

Sviluppare la capacità di segmentare le parole nei loro fonemi, sapendoli anche contare.



MATERIALI

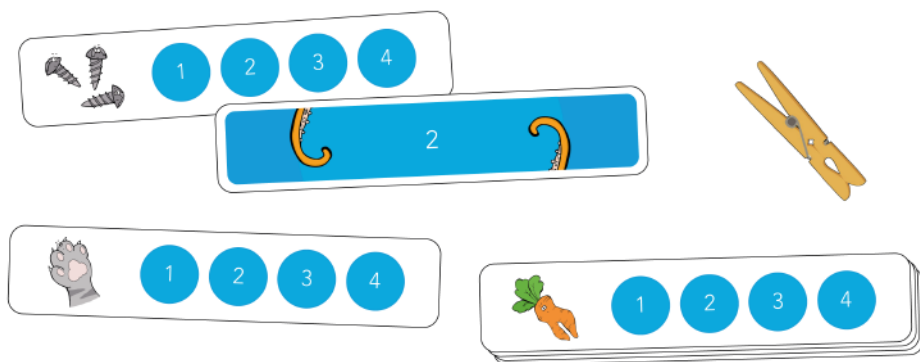
48 carte da gioco, molletta



VARIANTI

-

SEGMENTAZIONE SILLABICA



SPIEGAZIONI

Il giocatore osserva attentamente l'immagine presente sulla scheda e pronuncia ad alta voce la parola corrispondente all'immagine (/rana/). Successivamente deve segmentare la parola in sillabe (/ra/ - /na/), indicandone il numero totale (2 sillabe) e posizionando la molletta sulla soluzione scelta. Girando la carta potrà verificare la correttezza della sua risposta.



OBIETTIVO

Sviluppare la consapevolezza sillabica dei bambini, in particolare la loro capacità di segmentare le parole in sillabe e discriminare il numero di sillabe presenti in ciascuna parola.



MATERIALI

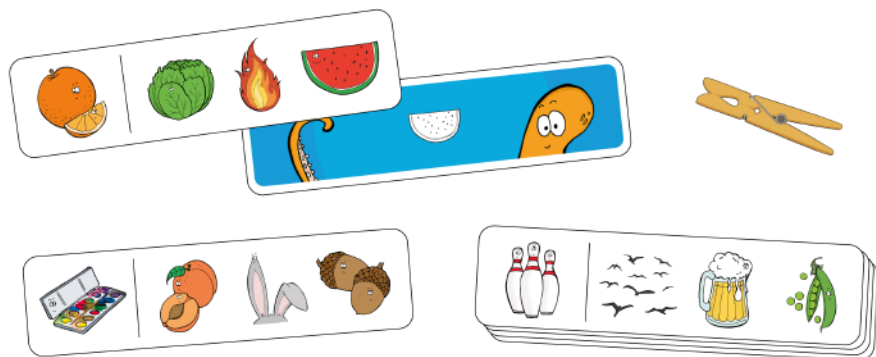
48 carte da gioco, molletta



VARIANTI

-

INIZIA COME



SPIEGAZIONI

Il giocatore osserva attentamente l'immagine posta sulla sinistra della carta e poi quelle presenti dopo la sottile linea verticale. In seguito pronuncia il nome di tutti i soggetti rappresentati sulla striscia, determinando l'immagine che incomincia con lo stesso fonema di quella a sinistra e segnandola con la molletta. Capovolgendo la carta, il giocatore svolge l'autocorrezione.



OBIETTIVO

Discriminare il fonema iniziale delle parole.



MATERIALI

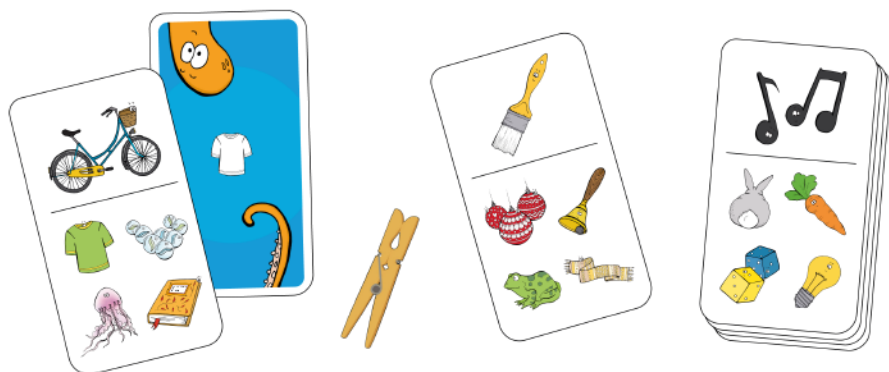
40 carte da gioco, molletta



VARIANTI

-

TROVA LA RIMA



SPIEGAZIONI

Al giocatore viene richiesto di confrontare la parola rappresentata dall'immagine posta sopra la linea con le altre quattro immagini presenti sotto, per trovare quale di queste fa rima con essa. Posizionando la molletta sull'immagine scelta, il giocatore fornisce la sua soluzione, che può verificare capovolgendo la carta.



OBIETTIVO

Individuare due parole che fanno rima.



MATERIALI

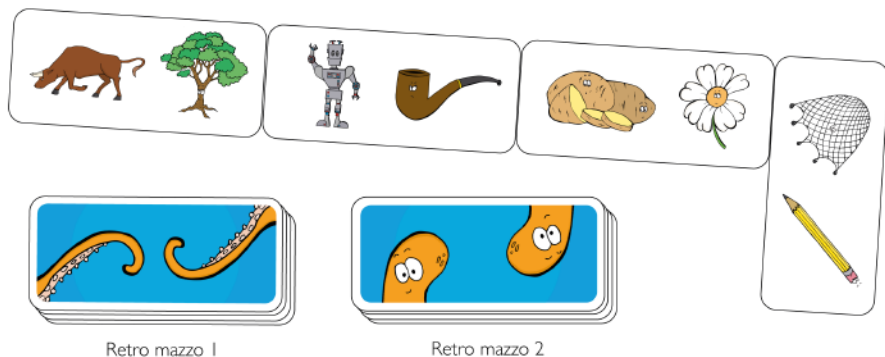
40 carte da gioco, molletta



VARIANTI

Lo stesso gioco può essere fatto unicamente a livello orale. Il primo giocatore pronuncia il nome di tutti i soggetti rappresentati dalle immagini. Il secondo giocatore, senza vedere la carta, deve individuare quale parola fa rima con quella di riferimento.

DOMINO SILLABICO



SPIEGAZIONI

Mescolare le tessere del domino e distribuirne un numero uguale a ciascun giocatore. Un giocatore inizia il gioco posizionando al centro una propria tessera. A turno, gli altri giocatori devono posizionare una loro tessera del domino a condizione che la sillaba iniziale della parola aggiunta corrisponda a quella finale a cui si aggancia. Il gioco finisce quando i giocatori posizionano tutte le tessere riuscendo a chiuderle ad anello in modo che la prima tessera sia in contatto con l'ultima posizionata.



OBIETTIVO

Discriminare la sillaba iniziale e finale di una parola rappresentata da un disegno.



MATERIALI

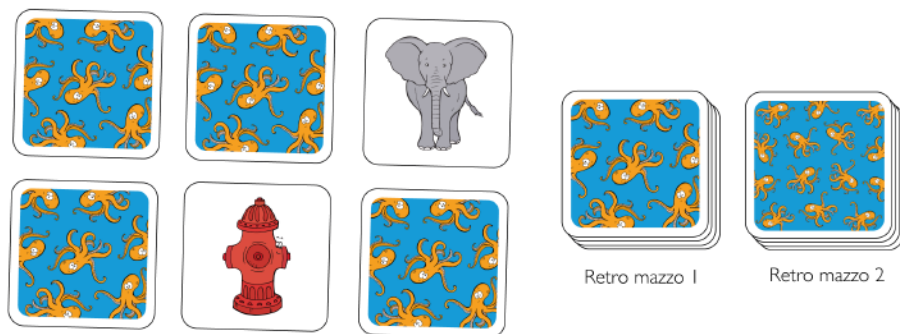
Domino 1: 15 tessere
Domino 2: 15 tessere



VARIANTI

-

MEMORY RIME



SPIEGAZIONI

I giocatori devono mescolare le carte e disporle a faccia in giù in modo ordinato. A turno, ciascun giocatore gira due carte a faccia in su con l'obiettivo di trovare rappresentate due parole che rimano tra loro. Se esse non rimano, le carte vengono girate di nuovo a faccia in giù mantenendole allo stesso posto. Il giocatore che individua una coppia corretta (es. "cane" e "pane") ne conserva le carte e ha diritto a una mano successiva. Esaurite le carte, vince colui che ha raccolto il maggior numero di tasselli.



OBIETTIVO

Riconoscere le parole che rimano fra loro.



MATERIALI

Memory 1: 22 + 1 carte

Memory 2: 22 + 1 carte



VARIANTI

Per aiutare gli allievi meno esperti, prima del gioco si possono disporre tutte le tessere sul tavolo a faccia scoperta, accoppiando le carte con rappresentate parole che rimano fra loro.

RICONOSCIMENTI



AUTORI

Marco Menghini
Gianluca Alli



STAMPA

FontanaPrint SA
Via Giovanni Maraini 23
6963 Lugano



GRAFICA

Marco Menghini
Gianluca Alli



EDITORE

Fontana Edizioni SA
Via Giovanni Maraini 23
6963 Lugano



DISEGNI

Valeria Menghini



ICONE

Designed by Freepik



RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo il gruppo Fontana per averci permesso di concretizzare le nostre idee in un prodotto finito. Un grazie particolare va a Colin Fontana, Raoul Fontana, Ruben Fontana, Andrea Marino e Gianmarco Malaspina.

Ringraziamo gli ispettori del Bellinzonese e Tre Valli, Ariano Belli e Michele Tamagni, per averci aiutato nella redazione della parte teorica e per la loro consulenza in riferimento alla trasposizione didattica.

Un ringraziamento, sempre in merito al supporto teorico e didattico, va a Francesca Antonini, responsabile della formazione Bachelor SI/SE e membro della direzione del DFA.

Ringraziamo il professor Fabio Filosofi dell'Univesità degli Studi di Trento per tutti i consigli e i suggerimenti offerti in riferimento alle rappresentazioni grafiche dal taglio inclusivo.

Ringraziamo inoltre tutte le persone che, in modi diversi, ci hanno offerto il loro contributo in questo lavoro: Luca Menghini, Tatiana Menghini, Giulia Materni, Andrea Alli, Valentina Alli, Mattia Sansossio e Michele Corengia.



COPYRIGHT

© 2025 FontanaEdizioni. Tutti i diritti riservati.

La riproduzione, anche parziale, dei materiali e delle illustrazioni è vietata.



LAPIS

L'apprendimento inclusivo a scuola

