

# LE ABILITÀ METAFONOLOGICHE

Giochi a scuola e  
strategie per ogni età



Per poter imparare a leggere e scrivere sono diversi i prerequisiti messi in gioco.

Le abilità metafonologiche sono la competenza metalinguistica irrinunciabile che prepara e guida all'apprendimento della letto-scrittura.

Per poter leggere e scrivere senza problemi è necessario che non sia presente un disturbo del linguaggio che interessa a parte fonologica.

IL CATAMPO  
STRASI LA PRISTA

OGGI È UNA  
BELLA GIORNATA

**QUAL È LA DIFFERENZA?**



Oltre il senso della frase, la differenza è che nel primo caso utilizziamo un processo di decodifica fonologica, mentre nel secondo usiamo un accesso lessicale, cioè quello degli abili lettori.

Se leggessimo entrambe le frasi per la prima volta e senza un magazzino lessicale, utilizzeremmo la via di accesso fonologica.

Pertanto, per apprendere a leggere (e scrivere) è fondamentale partire dalla via fonologica per poi costruirsi un lessico utilizzando anche l'altra via.

Già dalla scuola dell'infanzia si può iniziare a giocare con sillabe e suoni, senza per forza conoscere le lettere.

# LE ABILITÀ METAFONOLOGICHE

*La metafonologia è la capacità di percepire e riconoscere per via uditiva i fonemi che compongono le parole del linguaggio parlato, operando adeguate trasformazioni con gli stessi (Bortolini, 1995)*

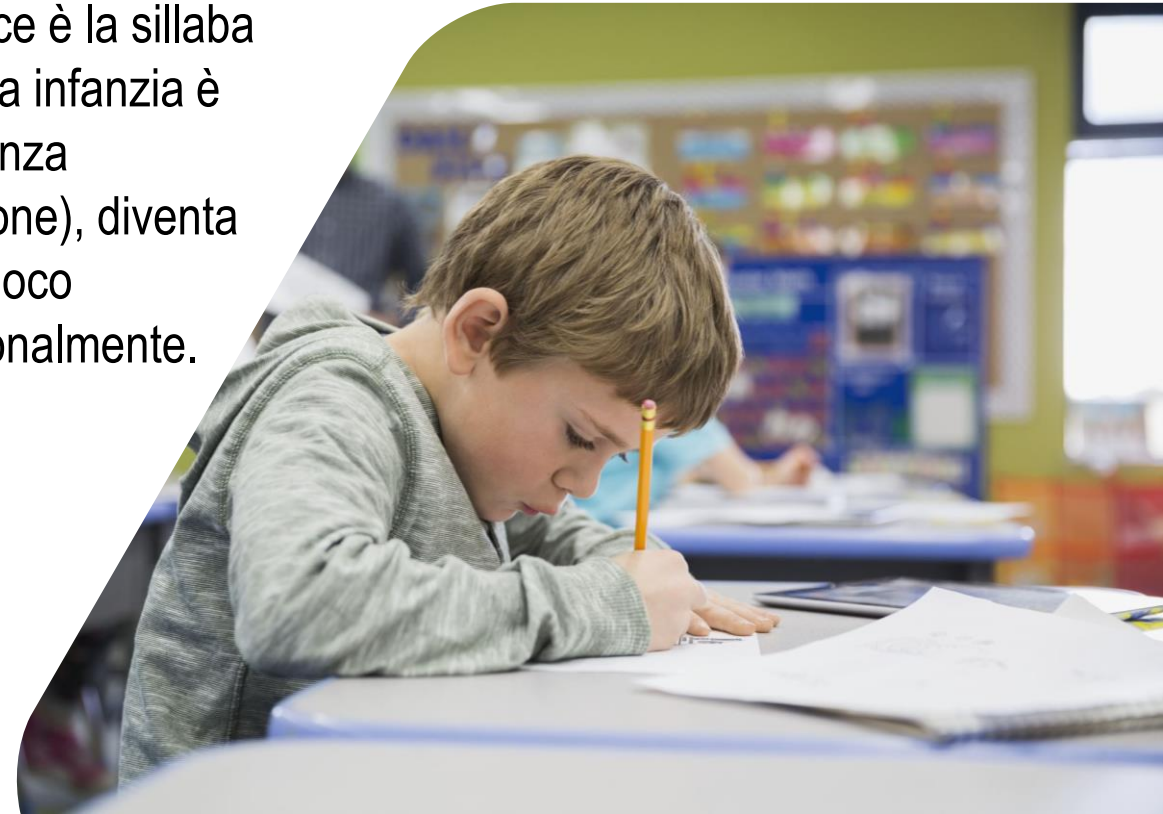
Questa capacità di riflessione su pezzi di parola dovrebbe essere automatica nel bambino.

L'unità più semplice è la sillaba che, se nella prima infanzia è una ripetizione senza significato (lallazione), diventa a questa età un gioco realizzato intenzionalmente.

2 livelli di competenza metafonologica

GLOBALE

ANALITICA



# COMPETENZA METAFONOLOGICA

## GLOBALE

Parte dalla sillaba e fa riferimento alla conoscenza ritmica, melodica e alla complessiva struttura sonora della parola.

Si può già iniziare a giocare dai 3 anni, se non ci sono particolari problemi nel linguaggio.

Si sviluppa attraverso:

- Sintesi sillabica
- Segmentazione sillabica
- Discriminazione di coppie minime (parole e non parole)
- Rime
- Riconoscimento sillaba iniziale
- Produzione di parole con una sillaba data

## ANALITICA

Si basa sulla percezione e sulle manipolazioni dei singoli suoni nella parola.

Richiede un lavoro didattico specifico dato che non è automatico, ma è la base per apprendere la letto-scrittura.

Si sviluppa attraverso:

- Conoscenza dei suoni della lingua (no alfabeto)
- Riconoscimento suono iniziale
- Produzione di parole con un suono dato
- Riconoscimento suono finale
- Delezioni
- Segmentazione fonemica
- Fusione fonemica

*Le abilità metafonologiche si sono rivelate un ottimo predittore di successive difficoltà nell'apprendimento della letto-scrittura (Stella, 2003).*

Bambini con difficoltà linguistiche a livello fonologico manifestano sia difficoltà nell'apprendere queste abilità, ma anche lacune nella memoria e nel loop fonologico.

# DIDATTICA METAFONOLOGICA SILLABICA (3-4 anni)

## 1. SINTESI SILLABICA

Gioco solo verbale, possibilmente senza immagini. Si dice una parola «spezzettata», magari battendo le mani, e i bambini devono indovinare. Può essere utile inizialmente fare alcuni esempi.

Si inizia da parole **bisillabiche piane** (a-go; ca-ne; ecc..) per poi passare a **bisillabiche con suono ponte** (al-to; bar-ca; ecc..), a quelle con **gruppi consonantici** ( a-stro; tre-ma; ecc..) e infine a **trisillabiche** (ba-le-na; o-li-ve; ecc..) e **polisillabiche** (ge-ne-ra-le; e-le-fan-te; ecc..).



## 2. SEGMENTAZIONE SILLABICA

Anche questo gioco è verbale e, seppure può essere fatto con l'ausilio di immagini, sarebbe più opportuno non utilizzarle per potenziare la parte verbale e non sovraccaricare i bambini con ulteriore visivo.

Questa volta, viene data una parola intera e i bambini dovranno spezzettarla in sillabe usando il battito delle mani.

L'ordine di difficoltà della parole è lo stesso del precedente gioco (**bisillabiche piane, bisillabiche con suono ponte, gruppi consonantici, trisillabiche, polisillabiche**).



# DIDATTICA METAFONOLOGICA SILLABICA (3-4 anni)

## 3. DISCRIMINAZIONE DI COPPIE MINIME

La coppia minima è una coppia di parole differente in un solo suono.

È un gioco di allenamento uditivo basato sulla discriminazione di suoni e anche di significati diversi di parole.

Nel gioco possono essere usate parole uguali oppure no. Si chiede al bambino se i due suoni sono uguali o differenti.

### PAROLE:

Lana – Rana

Gallo – Gallo

Vino – Fino

Seta – Sete

Mare - Mare

### NON PAROLE:

Funno - Buno

Cate - Cache

Pedo - Pedo

Mivi - Nivi

Supa - Zupa

# DIDATTICA METAFONOLOGICA SILLABICA (3-4 anni)



## 4. INDIVIDUAZIONE DI RIME

Gioco di allenamento uditivo e di classificazione.  
Si lavora sul riconoscimento esatto della parte terminale della parola e non sul significato o le connessioni semantiche.

In questo gioco possono essere usate immagini di supporto.

## 5. RICONOSCIMENTO SILLABA INIZIALE

Gioco verbale e di classificazione  
Il bambino deve indovinare con quale sillaba inizia una parola e magari, accoppiarla con un'altra che inizia allo stesso modo

## 6. PRODUZIONE DI PAROLE CON UNA SILLABA DATA

Gioco completamente verbale.  
Il più famoso è *«arriva un bastimento carico di...»*.

*Una variante è quella in cui possono essere usate anche non-parole*





# DIDATTICA METAFONOLOGICA FONEMICA (5 anni)

## 1. SUONI DELLA NOSTRA LINGUA

Serve per insegnare ai bambini i suoni puri che fanno parte del nostro parlato.

Si parte dalle vocali e poi dalle consonanti (B, C, K, D, F, G, GH...).

In questo caso si possono usare immagini, ma solo dopo aver presentato il suono.

I suoni come GN, SC, GL possono essere presentati in seconda battuta.

## 2. RICONOSCIMENTO SUONO INIZIALE

In questo gioco si lavora sul riconoscere con quale suono inizia una parola. Molto spesso è un passaggio automatico mentre si lavora sui suoni

## 3. PRODUZIONE DI PAROLE CON UN SUONO DATO

Come per il gioco dei 3-4 anni, anche in questo caso si può fare *«arriva un bastimento carico di...»* con la differenza di usare il suono singolo e non la sillaba

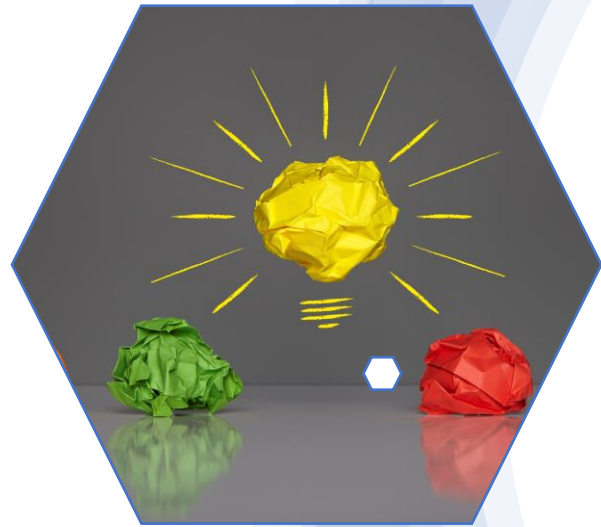
# DIDATTICA METAFONOLOGICA FONEMICA (5 anni)

## 4. RICONOSCIMENTO SUONO FINALE

In questo gioco si lavora sul riconoscere con quale suono finisce una parola.

Può essere di aiuto nelle fasi iniziali allungare l'ultimo suono in modo da aumentare il tratto percettivo del suono stesso.

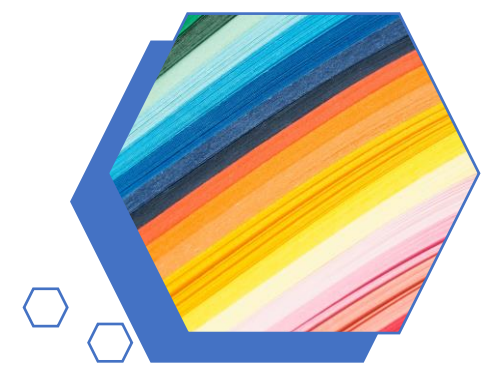
Possono anche essere usate parole che finiscono per consonante





# DIDATTICA METAFONOLOGICA

## FONEMICA (5 anni)



### 5. DELEZIONI

Con questa attività si allenano i bambini sul destrutturare le parole eliminando dei suoni.

Richiede che i precedenti step siano stati raggiunti.

Si va per grado di difficoltà chiedendo al bambino prima di togliere il *suono iniziale*, poi il *suono finale*, infine *entrambi*.

### 8. FUSIONE

È l'attività metalinguistica fondamentale per apprendere la lettura dato che aiuta il bambino a mettere insieme i suoni nel giusto ordine.

Anche in questo caso l'ordine di difficoltà va rispettato.

### 7. SEGMENTAZIONE

È l'attività metalinguistica fondamentale per apprendere la scrittura dato che aiuta il bambino a separare i suoni della parola, condizione fondamentale per la scrittura autonoma.

A questa età non sono importanti le doppie e quei suoni come SC, GL, e GN

Anche in questo caso l'ordine di difficoltà va rispettato. Si parte da parole **bisillabiche piane** per poi passare a **bisillabiche con suono ponte**, a quelle con **gruppi consonantici** e infine a **trisillabiche e polisillabiche**.

Prima di passare alla tipologia di parole successiva è necessario che il bambino riesca in quella con difficoltà minore.





**Il filo di Arianna**

CLINICA, EDUCAZIONE E FORMAZIONE.



Eugenio Lampacrescia

Osservare &  
comprendere

**Bisogni educativi speciali** nell'infanzia

- **La didattica  
metafonologica**

giocare con parole, sillabe  
e fonemi alla scuola dell'infanzia



*La Spiga*  
EDIZIONI



**Il filo di Arianna**  
CLINICA, EDUCAZIONE E FORMAZIONE.

