

a cura di  
**Andrea Di Somma**  
**e Maria Cristina Veneroso**

# **PAROLE da CAMPIONI 1**

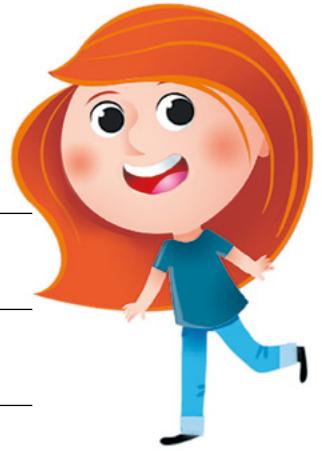
**GIOCHI  
e ATTIVITÀ**  
per il recupero e il  
potenziamento  
**ITALIANO**



**GIUNTI EDU**

# PAROLE da CAMPIONI

Classe 1<sup>a</sup>



**NOME:** \_\_\_\_\_

**COGNOME:** \_\_\_\_\_

**CLASSE:** \_\_\_\_\_

Disegna il tuo ritratto

IO SONO COSÌ:

Con questo QUADERNO  
alleno la mia mente  
e imparare è  
divertente!



# LETTERA A



A a



- 1 CERCHIA LA A. SEGUI L'ESEMPIO.

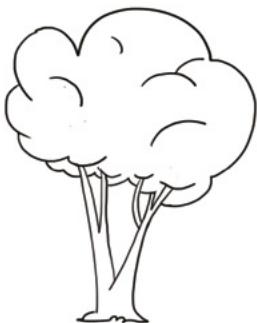
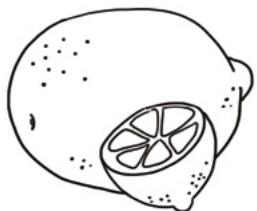
<b>A</b>	N	A	P	D	A	L	S	A	T	A
B	D	A	R	S	A	A	Z	N	A	M
A	T	A	F	A	F	Q	A	V	A	V
A	D	A	D	F	E	A	A	V	D	F

- 2 CERCHIA LA A UGUALE AL MODELLO. SEGUI L'ESEMPIO.

A	<b>A</b>	A	A	A
A	A	A	A	A
A	A	A	A	A

UTILE PER: 1 2 potenziare l'attenzione visuospaziale, la ricerca visiva e il riconoscimento della vocale.

- 3 COLORA LE IMMAGINI CHE INIZIANO CON LA A.



- 4 CONOSCI ALTRE PAROLE CHE INIZIANO CON A? DILLE.

- 5 CERCHIA LA A DENTRO LE PAROLE. SEGUI L'ESEMPIO.

PANE

TANA

SETA

FOCA

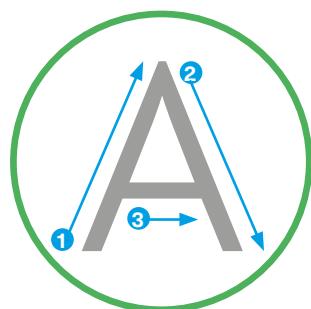
PILA

SALE

DONA

VASO

- 6 RIPRODUCI LE LINEE  
CHE FORMANO LA A.



**UTILE PER:** 3 potenziare la ricerca visiva e il riconoscimento del suono iniziale; 4 favorire la velocità di accesso al lessico; 5 potenziare l'attenzione visuospatial e il riconoscimento della vocale; 6 favorire il processo di scrittura e il controllo grafo-motorio.

7 DI' VELOCEMENTE IL NOME DELLE FIGURE, LE LETTERE E I COLORI.



A



A



A



A



8 DI' VELOCEMENTE LE LETTERE, IL NOME DELLE FIGURE E I COLORI.



A



a

A



A



a

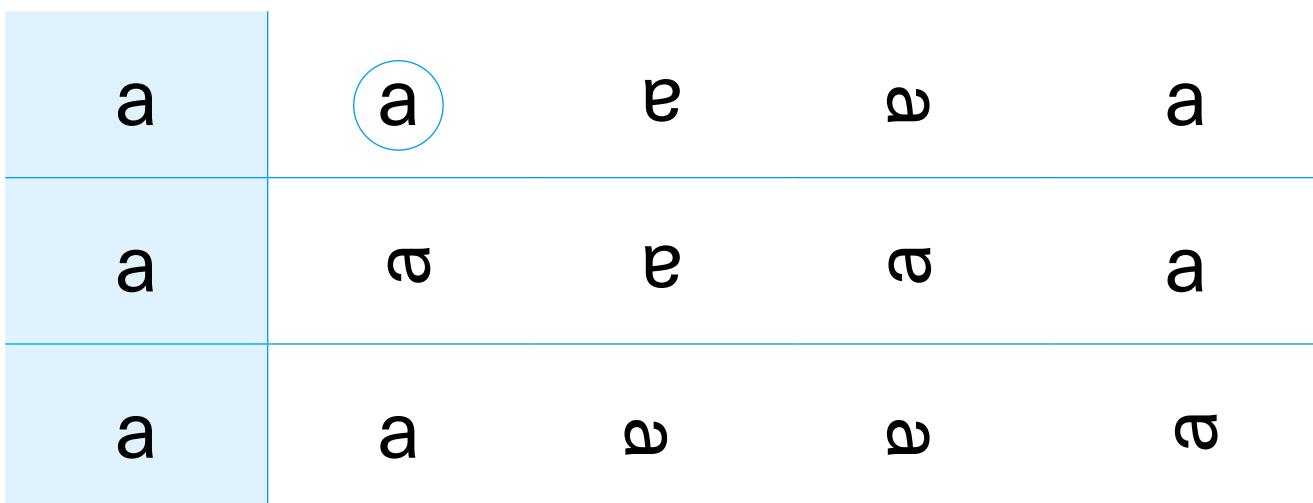


**UTILE PER:** 7 8 favorire il riconoscimento della vocale potenziando la flessibilità e la velocità nella lettura; riconoscere e leggere la vocale nei diversi caratteri.

9 CERCHIA LA **a**. SEGUI L'ESEMPIO.

p	<b>a</b>	m	s	a	a	p	f	s	a
c	z	a	n	v	a	q	a	c	i

10 CERCHIA LA **a** UGUALE AL MODELLO. SEGUI L'ESEMPIO.



11 CERCHIA LA **a** DENTRO LE PAROLE. SEGUI L'ESEMPIO.

per**a**

mare

mano

fata

case

sega

palo

vela

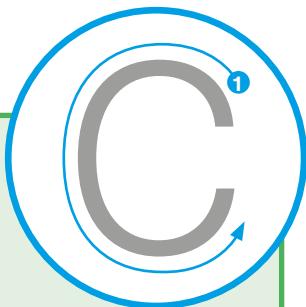
lana

**UTILE PER:** 9 10 11 favorire il riconoscimento della vocale e le abilità visuospatiali potenziando la flessibilità e il controllo dell'interferenza.

# LETTERA C



C C



**1** LEGGI VELOCEMENTE LE SILLABE E DI' IL NOME DELLE FIGURE.

CA



co

CHI

CU

co



CHE

CO

CU



CA



ca

che

CO

CU



cu

CA



CO



chi

CO

CA

che

CHE



CO

cu

ca

**UTILE PER:** 1 favorire il riconoscimento delle sillabe potenziando la flessibilità e la velocità nella lettura.

## 2 LEGGI LE SILLABE.

PA	ca	NA	chi	PE
CHE	NU	PU	CU	pa
BE	pe	CHE	SU	CO
CU	PI	CHI	no	CA

## 3 LEGGI LE PAROLE.

cabina	manica	calore
maniche	canile	corona
cuculo	canino	carino
vocale	monaca	focoso
lumaca	comune	curare

## 4 LEGGI LE FRASI.

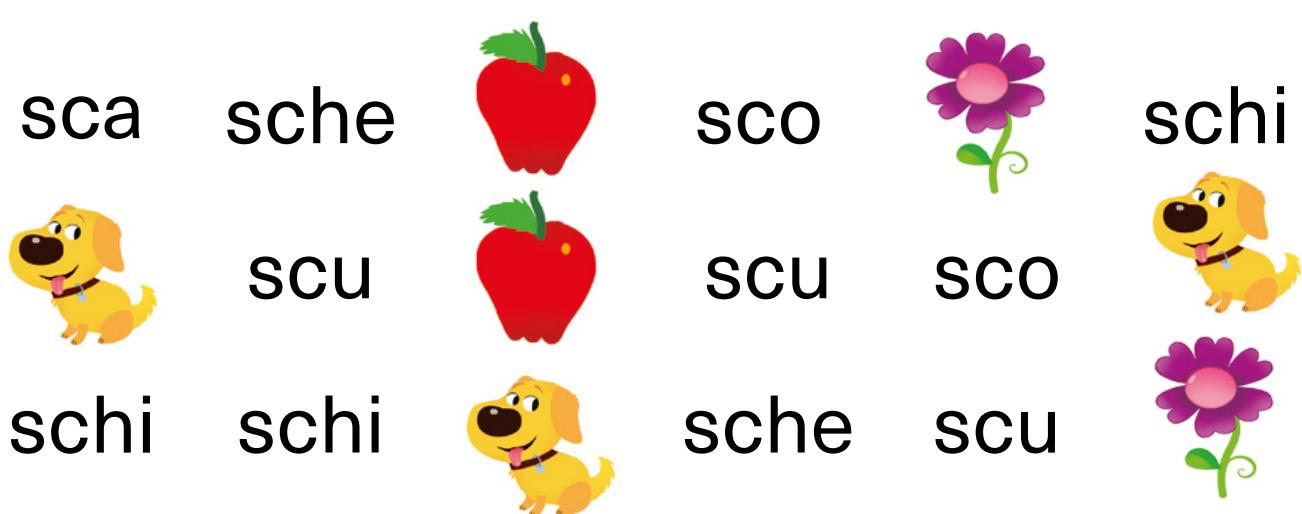
Nicola è famoso.

Il cane di Lino è bello.

La lumaca va piano.

**UTILE PER:** 2 allenare la flessibilità e velocizzare la lettura di sillabe; 3 4 allenare la flessibilità e velocizzare la lettura di parole trisillabe e frasi.

## 5 LEGGI LE SILLABE E DI' IL NOME DELLE FIGURE.



## 6 LEGGI LE PAROLE.

schema	schiena	scopa
vasca	schiuma	pascolo
mischia	pesca	casco

## 7 LEGGI LE FRASI.

Mischia le carte.

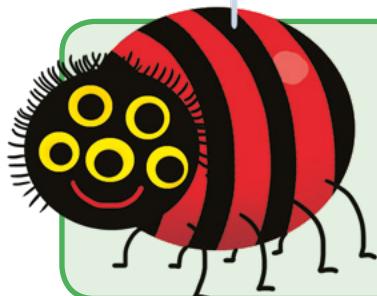
Passami la scopa.

Prendi il mio casco.

La pesca è buona.

**UTILE PER:** 5 6 7 allenare la flessibilità e velocizzare la lettura di sillabe, parole e frasi.

# DIGRAMMA GN



GN gn

1 LEGGI LE SILLABE E DI' IL NOME DELLE FIGURE.

GNA

GANI

gne



GNU

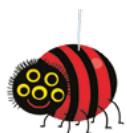
gne



GNE

gnu

gna



gne

gnu

GNA



gno

gna

GNO

GNE

gni

gno

gna

gnu

GANI

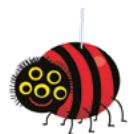
GNA

gne



GNO

gnu



gna

gno



UTILE PER: 1 favorire il riconoscimento delle sillabe potenziando la flessibilità e la velocità nella lettura.

- 2 LEGGI LE SILLABE E BATTI LE MANI QUANDO TROVI IL SUONO **GN** o **gn**.

gna	gne	MA	PE	FU
RA	DU	GNI	pe	DO
GNU	ru	gna	DI	GNU
zi	ro	DE	GNA	de
GNE	DU	da	DA	ne
TE	zu	GNO	ze	gno

- 3 LEGGI E POI COPIA SUL QUADERNO.

gnomo	bagno	segnare
pugno	regno	sognare
ragno	segna	vigneto
segno	fogna	disegno
pigna	sogna	lavagna
vigna	bagna	pugnale

**UTILE PER:** 2 velocizzare la lettura potenziando la flessibilità all'interno di un compito ad alto impegno attentivo; 3 allenare nella lettura e nella scrittura di parole.

# TRIGRAMMA GLI



**GLI** gli



1 LEGGI LE SILLABE E DI' IL NOME DELLE FIGURE.

gli



glia



glio



gliu



glie

glie

glia

gli



glie

glio



glie



glia

gliu

gli



glie



glia

gli

glio

gli



glie



glio

glio

**UTILE PER:** 1 favorire il riconoscimento delle sillabe potenziando la flessibilità e la velocità nella lettura.

**2** LEGGI E POI COPIA SUL QUADERNO.

fogli	sveglia	coniglio
foglio	meglio	bottiglia
figli	voglio	maglione
figlio	aglio	tagliare
maglia	giglio	medaglia
voglia	paglia	tovaglia
trifoglio	maniglia	pagliaccio

**3** LEGGI LE FRASI.

La foglia è verde.

Suona la sveglia.

Il coniglio mangia la carota.

La maglia è piccola.

Ho vinto la medaglia.

Prendi la tovaglia.

**UTILE PER:** **2** allenare nella lettura e nella scrittura di parole; **3** allenare nella lettura di frasi.

# PAROLE da CAMPIONI



Giochi e attività per il recupero e il potenziamento di Italiano

CLASSE I SCUOLA PRIMARIA

Un quaderno operativo per aiutare bambini e bambine a **consolidare le basi necessarie per la lettoscrittura** e allo stesso tempo **potenziare le funzioni esecutive** che sostengono l'apprendimento come memoria, attenzione, pianificazione, flessibilità.

Le **attività** proposte consentono di **lavorare progressivamente su lettere, sillabe, parole, frasi** e allo stesso tempo di **focalizzare l'attenzione** su ciò che è rilevante nel compito, **esercitare la flessibilità** e **allenare la memoria di lavoro**.

Nella **fascia al piede di ogni pagina vengono sempre esplicitati l'obiettivo disciplinare** da raggiungere e l'**aspetto delle funzioni esecutive** che viene potenziato.



Un quaderno per rafforzare i processi necessari per apprendere e garantire che i bisogni di apprendimento di tutti e di ciascuno siano soddisfatti completamente!



NELLA STESSA COLLANA



## NUMERI da CAMPIONI

Giochi e attività per il recupero e il potenziamento di Matematica

pp. 96 • € 9,90