

KIT “SPAROLE”

Quando le parole fanno gli scherzetti

Realizzato da: Associazione Italiana Dislessia (AID) e Carthusia Edizioni.

Per il progetto A.P.RI.CO - Obiettivo Scuola promosso da Fondazione ASPHI e da AID con il sostegno della Fondazione Vodafone Italia..

LA CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE

Parlare di dislessia, parlarne nella scuola e soprattutto parlarne **a tutti**: insegnanti, genitori, bambini. Questo è l'obiettivo.

Discutendo seriamente con i grandi e giocando con i bambini, sempre con il fine di **superare quella barriera invisibile**, ma non per questo meno difficile da eliminare, che ancora oggi in Italia circonda i bambini dislessici, che sono il 5 % della popolazione scolastica italiana.

Il **kit “SPAROLE”**, rivolto alle seconde classi della scuola primaria, si propone proprio questo: di **sensibilizzare** e di **aumentare il grado di comprensione** del problema coinvolgendo adulti e bambini. Vuole **fornire alla scuola**, quindi nel luogo dove si manifestano i maggiori problemi e si originano i più importanti disagi, **uno strumento** che aiuti a diffondere, in maniera efficace, una nuova cultura sulla dislessia e sui disturbi specifici di apprendimento.

Per la campagna di sensibilizzazione, realizzata in Lombardia all'interno del Progetto A.P.RI.CO - Obiettivo Scuola, **4.000 copie gratuite** del kit saranno messe a disposizione degli insegnanti. Il Kit, con il patrocinio dell'Ufficio Scolastico Regionale Lombardo, verrà presentato agli insegnanti, che lo hanno richiesto, in riunioni a livello provinciale, organizzate con la collaborazione degli Uffici scolastici provinciali.

IL KIT

Il kit, che diventa plancia del **gioco** che coinvolgerà la classe, contiene:

1. le **carte** per giocare;
2. il **volume illustrato per la classe**, con un racconto in rima;
3. la **guida informativa** per gli insegnanti, con approfondimenti, proposte di attività e istruzioni per giocare;
4. un **cd-rom** interattivo;
5. 25 **pieghevoli per i genitori**.

GLI STRUMENTI PER LA CLASSE:

- a) **volume per la classe**
- b) **il gioco**

© 2006 AID, Associazione Italiana Dislessia e Carthusia Edizioni Srl. Questo documento contiene informazioni di proprietà di AID e Carthusia Edizioni Srl. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo documento può essere fotocopiata, riprodotta o tradotta in altra lingua senza il preventivo consenso scritto da parte di AID e Carthusia Edizioni Srl.

Attraverso il racconto e il gioco si offre ai bambini uno strumento stimolante, che li aiuti a iniziare o consolidare un percorso di conoscenza di sé e degli altri, di convivenza con la “diversità dislessia”, di relazioni improntate sul rispetto, sull’ascolto e sull’aiuto reciproco.

IL VOLUME PER LA CLASSE

Titolo: **L’ECLISSI**

Overo una giornata da non prendere alla lettera

Si tratta di un racconto in rima che **gioca con i suoni della lingua italiana** e dove la **grafica** è stata pensata per mettere “in difficoltà” i bambini, proprio perché *a volte le parole giocano brutti scherzetti!* Il racconto, illustrato con bellissime e accattivanti **immagini**, attraverso la **musicalità** e l’immediatezza della rima trasmette emozioni in cui è facile immedesimarsi.

Il gruppo classe viene così sollecitato a **confrontarsi con la difficoltà**.

Protagonisti della storia sono animali notturni e diurni che nella quotidianità non si incontrano. Nel racconto vivono la situazione particolare dell’**eclissi, paragonabile al vissuto di “disorientamento”** del bambino dislessico. Gli animali sono stati scelti perché molto vicini ai piccoli e perché i bambini amano **identificarsi** in essi.

Ogni animale “racconta” uno stato d’animo: il disagio di fronte alla fatica di decifrare le lettere, la difficoltà ad accettarsi e a essere accettato, la voglia di riscatto...

IL GIOCO

“Sparole” propone **un viaggio giocoso nella lingua italiana che solleciterà i bambini a confrontarsi con le difficoltà** che si possono incontrare quando si impara a leggere. La classe, divisa a gruppi, effettua il percorso fino al traguardo rispondendo alle domande e **vince componendo la parola che non c’era**.

Sulle carte si trovano le domande per procedere nel gioco, alcune sono sul racconto, altre contengono scherzetti di parole (lettere da sostituire o da invertire, frasi “scombinare” da ricomporre o corrette da scombinare) e di numeri. Tutte le risposte sono nella parte Top Secret dell’inserito.

È uno **strumento prezioso per scoprire, imparare e crescere, giocando e divertendosi**.

GLI STRUMENTI PER I GRANDI:

- a) guida informativa per l’insegnante;**
- b) cd-rom per l’insegnante;**
- c) pieghevole per i genitori.**

LA GUIDA PER GLI INSEGNANTI

© 2006 AID, Associazione Italiana Dislessia e Carthusia Edizioni Srl. Questo documento contiene informazioni di proprietà di AID e Carthusia Edizioni Srl. Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo documento può essere fotocopiata, riprodotta o tradotta in altra lingua senza il preventivo consenso scritto da parte di AID e Carthusia Edizioni Srl.

La guida **raccoglie approfondimenti** sull'argomento, **suggerimenti** per approcciare bambini e genitori, **spunti per attività** da fare in classe. Raccoglierà inoltre regole del gioco e risposte. In chiusura una breve scheda da compilare con cui gli insegnanti potranno segnalare direttamente all'associazione il gradimento e l'efficacia degli strumenti, più eventuali suggerimenti.

IL CD-ROM

Il cd-rom contiene il **racconto animato con speakeraggio** e **adattamento del gioco** da usare coi bambini, scheda di monitoraggio e contenuti della guida per il docente.

IL PIEGHEVOLE PER I GENITORI

È **un'informativa sintetica rivolta a tutti i genitori**, per aiutarli a conoscere il problema, a rilevarlo e a individuare le persone cui chiedere aiuto in caso di bisogno. Dopo le attività di narrazione e del gioco, sarà consegnato a **ogni bambino**, che **lo porterà a casa**. Sarà lui che, con **semplicità e naturalezza**, **si farà portavoce** della attività fatta in classe.

L'insegnante può ipotizzare di presentare ai genitori, durante un incontro di classe, le linee del progetto, riservandosi successivamente di dare spiegazioni e di chiarire dubbi.