

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 l'intenzione 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**, 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

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

***Ovvero 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 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’inserto.

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

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 per coinvolgere maggiormente i genitori può presentare loro, durante un incontro di classe, le linee del progetto, riservandosi successivamente di dare spiegazioni e di chiarire dubbi.