

FUSIONE

Cos'è e dove lo si trova?

È un programma di pubblico dominio rivolto a bambini che cominciano ad avvicinarsi alla lettura o che hanno già provato e presentano difficoltà nel meccanismo della "fusione".

Ideatore: Valeria Allamandri (npi-asl 17)
valeria.allamandri@asl17.it

Autore: Franco Fraire francof.saluzzo@libero.it

Distributori:

◦ AREA (TO) c. Regina Margherita 55
www.areato.org e-mail areatonlusmediateca@ipsnet.it

◦ S.O.C. NPI asl17 Savigliano
www.asl17.it/npi e-mail [nprisegreteria.fossano@asl17.it](mailto:npisegreteria.fossano@asl17.it)

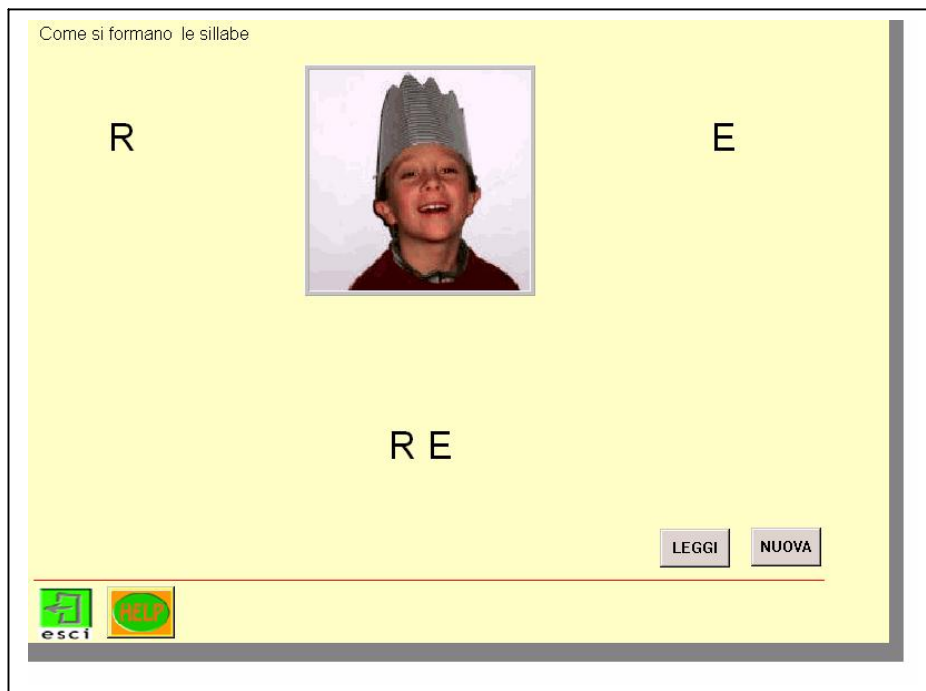
Come si articola?

FUSIONE DI LETTERE

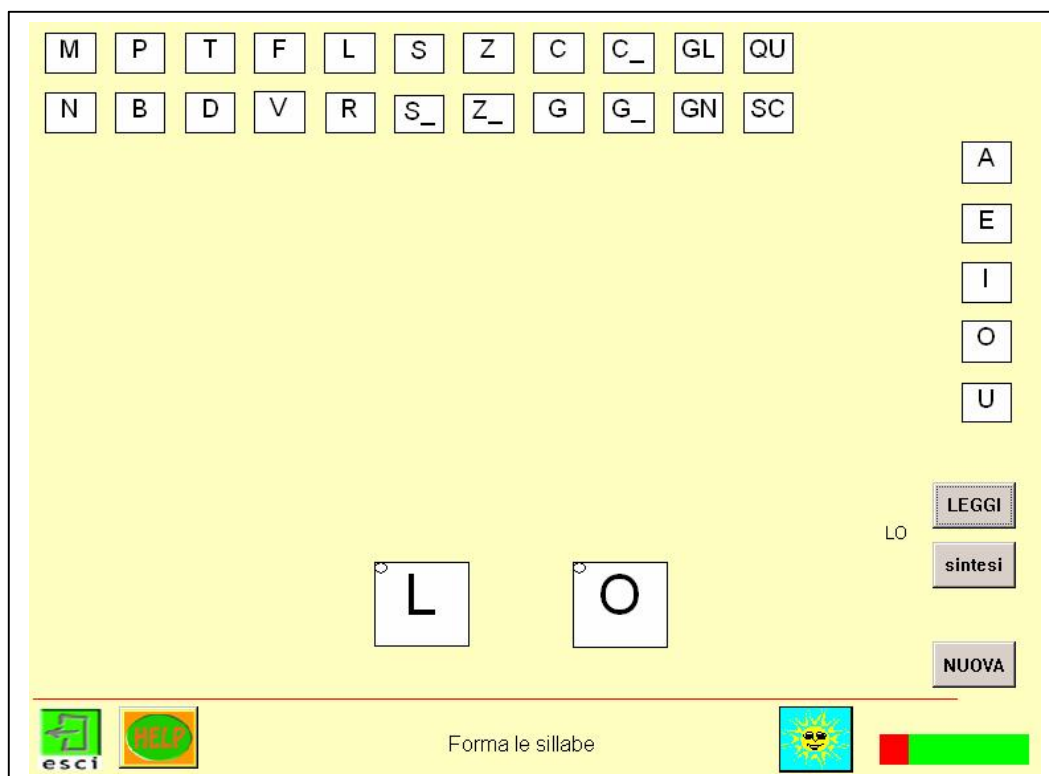
- dim. con 2 lett.
- dim. con 3 lett.
- es. con 2 lett.
- es. con 3 lett.
- es. con 4 lett.
- es. con parole

Vi è una prima parte dimostrativa e poi parti successive per l'esercitazione.

Il bambino osserva il fondersi di due lettere che danno origine a una parola. E' importante che il bambino capisca il meccanismo cognitivo sottointeso dalla Fusione.



Poi si presenta la possibilità di scegliere un esercizio di fusione fra due suoni, o fra tre, o fra quattro.



Entrati nella videata il bambino (o l'adulto) sceglie un suono dal gruppo delle consonanti e uno da quello delle vocali per formare la sillaba desiderata e poi

prova a leggere. Verifica se ha letto giusto premendo sul pulsante LEGGI che dirà la sillaba. Nel caso la sillaba non fosse fra i suoni registrati (è difficile prevedere tutte le combinazioni possibili dei suoni) sarà necessario premere SINTESI per far leggere la sillaba dalla Sintesi Vocale preventivamente scaricata (vedi in fondo alla pagina) e aperta prima di entrare nel programma.

Ogni volta che il bambino legge giusto l'adulto preme invio e si segna un punto (segno rosso in basso a destra); dopo 10 punti il bambino ha vinto la possibilità di fare un gioco (scelto tra 5) .

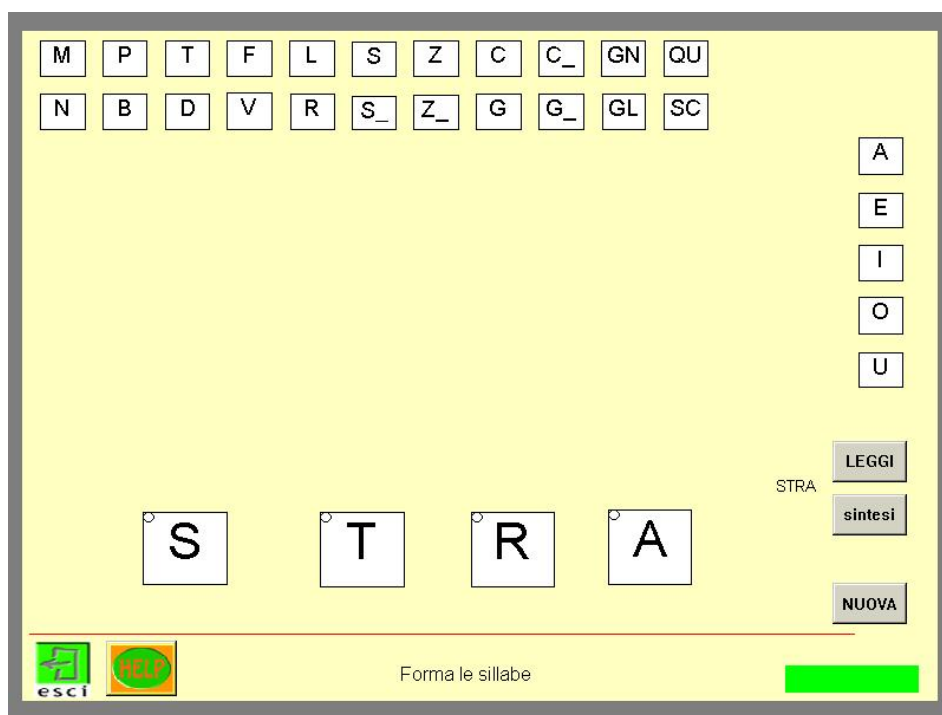
Sono stati evidenziati, fra le consonanti, i grafemi che corrispondono a due suoni differenti aggiungendo un “_” per rendere cosciente il bambino della possibilità che lo stesso grafema può corrispondere a due suoni diversi.

Es: “g” di gigi o “g” di gufo; “c” di cane o “c” di cervo ; “s” di sole o “s” di riso; “z” di zorro o “z” di pizza

Si è pensato anche di aiutare il bambino a memorizzare alcune regole ortografiche (CIA CIO CIU , GIA GIO GIU hanno I; CHI CHE GHI GHE hanno H; SCIA SCIO SCIU hanno I) facendo automaticamente comparire la lettera necessaria, es:

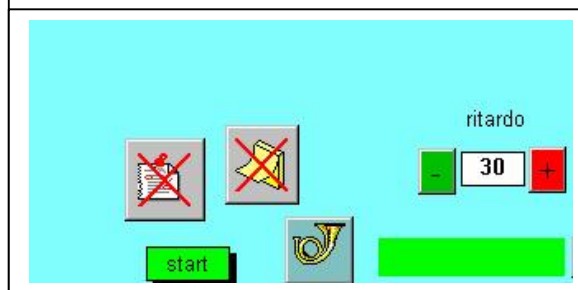
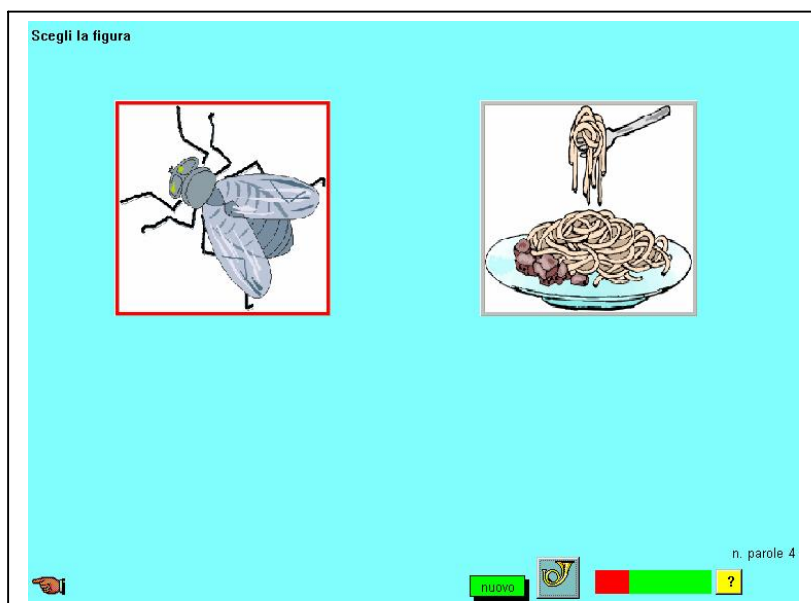
Quando il bambino è bravo a fondere 2 elementi, si può passare a 3

Si passa poi alle parole con 4 grafemi, cominciando dalle più facili (CANE) per arrivare alle più complesse (STRA).



In ultimo il bambino si può esercitare a fondere i suoni che sente e poi a scegliere la figura proposta.

La velocità dello spelling si può modificare aumentando o diminuendo il ritardo. Si riesce così ad avvicinarsi maggiormente al livello di ogni singolo bambino.



Buon lavoro e buon divertimento!!

SINTESI VOCALE GRATUITA SPEAKONIA

- 1- Per scaricare la sintesi vocale:
Attivare la connessione a internet

Scaricare speakonia <http://files.cfs-technologies.com/speakonia/speakoniasetup-1.0.exe> (2,5 Mb)

Scaricare il modulo italiano (TTS)

<http://activex.microsoft.com/activex/controls/agent2/httpsiti.exe>
(1,97 Mb)

2-Per installare la sintesi vocale:

fare doppio clic sui 2 file .exe scaricati in precedenza, senza preoccuparsi didove vanno a finire.

In 'programmi' si creerà un gruppo CFS TECHNOLOGIES e, all'interno, vi sarà SPEAKONIA.EXE

3-Per utilizzare la sintesi vocale:

far partire SPEAKONIA, scegliere la voce e ridurre ad icona il programma in modo che resti attivo (presente nella barra delle applicazioni in basso).