



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > IL VISO GAME

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: OVADA

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: INSEGNANTE PAOLA MANCUSO

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School

Specify: in parte a mie spese in parte con materiale tecnologico acquistato con il bonus docenti

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

E' la risposta alle esigenze dei bimbi che presentano difficoltà linguistiche, meta-fonologiche, di motricità fine, ma è utile per tutti i bimbi che imparano giocando e, attraverso questo semplice software, sperimentano e superano le difficoltà divertendosi in uno spazio dove l'insegnante li accompagna in modo giocoso nel loro percorso di crescita. Il software si prefigge di adeguare gli obiettivi alle esigenze dei bimbi, stimolando l'esplorazione e la arricchendo, consolidando e migliorando le abilità linguistiche in maniera gratificante.

Project Summary (max. 2000 characters):

Per realizzare il software mi sono avvalsa di un periodo iniziale di osservazione dei bimbi (griglie sistematiche e giochi) per individuare le loro difficoltà: tutto ciò si è rivelato

fondamentale per permettermi di creare un percorso che comprendesse attività adeguate ed efficaci. Il software si ripropone di aiutare i bimbi a migliorare la produzione verbale, correggere i difetti di pronuncia, arricchire il lessico; il computer è utilizzato come strumento che offre ai bimbi la possibilità di interagire attivamente con esso sperimentando e diventa una risorsa didattica utile, soprattutto nei bimbi con disabilità, permettendo loro di avvicinarsi ad esso attraverso un apprendimento attivo e collaborativo; non è stato inserito nessun file audio (se non l'applauso al momento dell'uscita dal gioco) perché per i bimbi con problemi (autismo, dsa, ritardo) l'inserimento di indicazioni vocali disturba e ho notato quanto sia coinvolgente e produttivo l'intervento diretto dell'insegnante che funge da "voce" fuori campo utilizzando un linguaggio semplice.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-11-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Lo scopo primario del software è quello di permettere a ciascun bimbo di acquisire fiducia nelle proprie capacità di parlante e interlocutore, cercando di farsi capire sempre meglio dagli altri, attraverso una pronuncia corretta di parole e frasi. Gli incontri hanno cadenza quindicinale della durata di un'ora; le attività si svolgono in piccolo e grande gruppo: ho abbinato al software la costruzione di un libro personale creato da ogni bimbo inerente il viso e le parti che lo compongono, tenendo conto degli input suggeritimi dai bimbi: utilizzando il software ho avuto modo di osservare nei bimbi il piacere e la consapevolezza in crescita del loro fare; stabilendo un rituale rassicurante per loro sono riuscita a suscitare curiosità, interesse vivo e partecipazione ma soprattutto **inclusione** dei bimbi con difficoltà che sono diventati i LEADER ai quali i compagni facevano riferimento. Il progetto proseguirà nei prossimi anni. In una frase questo progetto è: semplice, stimolante e divertente!

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. I risultati (max. 2000 characters): metà per proposte migliorate, linguistica ancora in attesa la c

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): utilizzano la mia co

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?: Finanziamenti pubblici o privati

Note eventuali: scuola infanzia

Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì

Since when?: 2016-11-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?: 2016-11-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

Where? By whom?: condiviso con le mie colleghe e sto progettando di condividerlo anche come continuo
orizzontale e verticale

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Riuscire a divertire i bambini
bimbi che spesso " si perdono
miglioramento delle capacità
gruppo aiutandosi senza

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): La mancanza di un'aula computer con macchine idonee
abbiamo due, uno dono dei genitori, uno acquistato con i fondi
abbiamo partecipato, ma ne servirebbero almeno altri

Future plans and wish list (max. 750 characters): Il progetto è stato così ben accolto che, parlandone
gli incontri di continuità con le altre scuola dell' istituto
fatto in passato, sarò molto contenta di poterlo con
nostra scuola sarà nuovamente inserito all'interno del
linguistico .

Allegati:  [software per recupero linguistico](#) ^[1]

[DISABILITA'](#) ^[2] [RECUPERO LINGUISTICO](#) ^[3]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/progetti/il-viso-game>

Collegamenti

[1] <https://www.gjc.it/sites/default/files/il-viso-game-ins.te-paola-mancuso.pps.ppt>

[2] <https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/disabilita>

[3] <https://www.gjc.it/keywords-separate-commas/recupero-linguistico>