



ALFABETANDO
CON
IL CORPO

Perché abbiamo creato questo software?

- *Il progetto proposto tiene conto di quanto sia importante il ruolo della scuola e dell'istruzione che è poi l'obiettivo 4 dell'Agenda 2030. La scuola Una scuola non può limitarsi a trasmettere ai propri studenti una serie di nozioni e conoscenze, ma deve infondere le competenze specifiche per imparare a vivere nella società contemporanea e affrontarne la complessità, promuovendo l'inclusione e aiutando i bambini a superare le difficoltà.*
- *Per sviluppare, migliorare e consolidare competenze linguistiche, comunicative e logiche nei bambini permettendo anche a quelli che presentano difficoltà di pronuncia o problemi fonologici, linguistici, cognitivi, uno spazio di apprendimento dove si possano coniugare il fare e il sapere in un clima stimolante e ricco di opportunità, partendo da uno screening iniziale ad opera del team docente per pianificare in maniera adeguata il percorso più idoneo da organizzare per i bambini.*
- *Per stimolare la realizzazione di esperienze, lo sviluppo linguistico, la scoperta di sé, attraverso un percorso formativo le cui azioni hanno aiutato i bambini a condividere con gli altri il sé e le cose conosciute*
- *Il software è stato sviluppato tenendo conto delle varie aree d'esperienza collegate tra loro: area linguistico – comunicativa; area della corporeità, area delle nuove tecnologie, area della logica, area relazionale, area socio – musicale.*
- *Per avvicinare i bambini alle forme comunicative dei vari linguaggi proponendo diverse modalità ludiche, e stimoli adeguati a tutti loro.*
- *Il software ha avuto come altro obiettivo quello di evidenziare precocemente i punti di forza e i punti di debolezza dei bambini al fine di poter costruire un percorso mirato a facilitarne le acquisizioni, monitorarne l'evoluzione, favorire la consapevolezza fonologica, testuale, comunicativa, pragmatica e il pensiero logico.*
- *Fondamentale, per l'ottimale utilizzo del software, è stato far divertire i bambini, facendoli lavorare con creatività sulle capacità metalinguistiche, verso la consapevolezza sulla forma sonora del linguaggio.*
- *Il software interattivo creato si è rivelato molto stimolante per i bambini e le bambine grazie anche alla semplice interfaccia. Con l'utilizzo di software "mirato" e calibrato sulle esigenze dei bambini si offrono loro percorsi di apprendimento in ogni ambito del sapere, utilizzando la metodologia della ricerca e dell'esplorazione che si avvicina molto alla naturale curiosità della mente infantile favorendo momenti di cooperazione e aiuto reciproco.*
- *Il software «alfabeto corporeo» è stato progettato considerando quanto l'intelligenza corporeo- cinestetica abbia una valenza privilegiata e facilitatrice nello scoprire modalità conoscitive comprendenti l'area linguistica e logica, il tutto supportato dalla sfera emotivo-affettiva e quindi dalle intelligenze interpersonali, intrapersonali.*
- *Alcune azioni del software sono state lasciate volutamente «manuali» per permettere ai bambini di diventare i protagonisti del gioco.*

<https://wordwall.net/it/resource/9732651>

**CLICCA SUL LINK PER SCOPRIRE LA
STORIA E INIZIARE A GIOCARE.**



TA

NA



TANA



OR

SO



ORSO

QUANDO SONO
COMPARE LE SILLABE
FORMANO LA PAROLA
CLICCA SUL TASTO
SINISTRO DEL MOUSE
PER COMPORLA.



MIE



LE



MIELE

QUANDO SONO
COMPARE LE SILLABE
FORMANO LA PAROLA
CLICCA SUL TASTO
SINISTRO DEL MOUSE
PER COMPORLA.



GO



LA

GOLA



CASA



BO



SCO

BOSCO



LU



PO



LUPO



FELICE



AMICI



CO



RAG



GIO

CORAGGIO



BRU



NET



TO



BRUNETTO

IL MEMORY DELLE PAROLE DI ORSETTO
BRUNETTO.

<https://wordwall.net/it/resource/11344374>