



TI RACCONTO CON LE IMMAGINI

Un gioco ispirato all'approccio della
Comunicazione Aumentativa e Alternativa



Ti racconto con le immagini

Questo gioco è ispirato all'approccio della Comunicazione Aumentativa Alternativa, un insieme di strategie che hanno lo scopo di migliorare e potenziare la comunicazione dei bambini utilizzando canali e codici diversi, in particolare immagini, icone e simboli. Nelle due modalità di gioco, illustrate di seguito, vengono stimulate competenze differenti coinvolgendo l'intelligenza personale, quella linguistica e quella naturalistica. Nella prima modalità si punta a sviluppare l'orientamento spazio-temporale, la produzione del linguaggio, la capacità di pianificare le azioni attraverso il riconoscimento di situazioni di vita quotidiana. Nella seconda modalità di gioco, le immagini fungono da supporto alla comunicazione, favorendo la produzione, la fluency verbale e la creatività.

Come sono organizzati i materiali

La confezione contiene 54 tessere per descrivere situazioni quotidiane e creare discorsi, e un puzzle-agenda dei giorni della settimana.

Nel puzzle della settimana i giorni sono rappresentati da 7 colonne. Ogni giorno è suddiviso in 5 parti e a ciascuna corrisponde un simbolo.



TESSERE AZIONI

49 tessere rappresentano azioni routinarie e non routinarie. Le azioni routinarie sono a loro volta suddivise in: "pasti", "attività a scuola", "azioni d'inizio e fine giornata". Le azioni non routinarie si riferiscono al tempo libero. Ciascun gruppo di tessere ha il retro di colore diverso per facilitare il raggruppamento.

Azioni routinarie

Pasti



Attività a scuola



Azioni d'inizio e fine giornata



Azioni non routinarie



Sono presenti anche 8 tessere-personaggio, in cui sono raffigurati 4 bambini e 4 adulti.



Fanno parte delle tessere-attività anche 5 tessere bianche che i bambini possono illustrare a piacere con il pennarello cancellabile in dotazione.



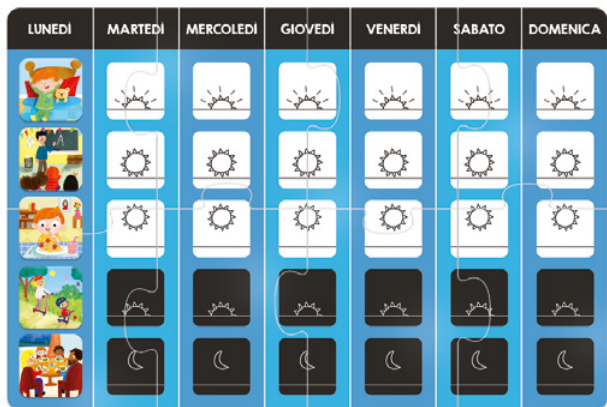
Modalità di gioco

1. Un giorno e una settimana

All'inizio è necessario famigliarizzare con le tessere-azioni, attraverso la rappresentazione di una singola giornata. Per fare questo, l'adulto prenderà, ad esempio, una tessera riguardante la sveglia/preparazione, una che raffigura un'attività a scuola e così via... Invitiamo il bambino a descrivere le singole azioni con delle domande-stimolo. Possiamo chiedere: "Cosa sta facendo la bambina? Si è svegliata? E dopo cosa fa? Dove si trova qui?"



A questo punto facciamo ricostruire il puzzle-agenda e invitiamo il bambino a posizionare le tessere, selezionate precedentemente, negli spazi che corrispondono alla giornata di lunedì. Accompagniamo l'attività dicendo: "Prendiamo la tessera con la bimba che si sveglia!" e procediamo allo stesso modo posizionando tutte le tessere fino a completare la giornata.



Una volta compresa la relazione temporale fra le diverse azioni di una giornata, il bambino potrà giocare con tutte le tessere a disposizione sul puzzle-agenda della settimana.

Facciamo rappresentare le attività di tutti i giorni, compresa la domenica, quando non si va a scuola. In questo caso, possiamo usare le tessere con il retro lilla, che rappresentano azioni non routinarie, come la gita o la passeggiata in riva al mare.

Per consolidare l'apprendimento si consiglia di far ripetere il gioco più volte, modificando le sequenze di immagini e rappresentando ogni volta giorni e settimane diversi. A tale scopo sono state inserite nella confezione anche le tessere bianche sui cui il bambino può disegnare con il pennarello azioni o situazioni nuove a piacere.



2. Ti racconto con le immagini

Dopo la prima fase propedeutica, possiamo utilizzare le tessere-azioni e le tessere-personaggi senza l'ausilio del puzzle per costruire storie e racconti, anche in prima persona. A tale scopo organizziamo un'attività di gioco per uno o più giocatori.

Le tessere-attività e le tessere-personaggio vengono disposte sul tavolo scoperte. I bambini ne pescano cinque a testa per ogni turno di gioco. Le tessere pescate vengono poi disposte in sequenza secondo l'ordine scelto dai bambini. Lo scopo del gioco è quello di creare una frase o un breve racconto che leghi le tessere scelte dal bambino e nell'ordine in cui sono state disposte. I racconti possono essere fedeli alla realtà o completamente inventati, purché siano di senso compiuto. Se il bambino rispetta i criteri di gioco, vince tutte le tessere e la manche; se, invece, costruisce il suo discorso omettendo una o più tessere, perde quelle che non ha inserito nella narrazione e conquista le restanti. Alla fine di tutte le manche, vince chi ha più tessere. In una modalità di gioco avanzata (dai 6 anni), i bambini possono scrivere le frasi piuttosto che pronunciarle ad alta voce, munendosi di una penna e un foglio di carta.





"OGGI SONO
MOLTO FELICE"



"MI SONO
PREPARATO"



"PER ANDARE
IN VACANZA"



"ANNA È LA
MAMMA DI
ELENA"



"OGGI SONO
STATE AL PARCO"



"ELENA SI
DIVERTE TANTO
CON LA SUA
MAMMA"



"PERCHÈ SPESSO
LE PRENDE UN
GELATO PER LA
MERENDA"



"ELSA È LA NONNA
DI PAOLO"



"TUTTI I GIORNI
LO ACCOMPAGNA
A PRENDERE LO
SCUOLABUS"



"PAOLO LE VUOLE
MOLTO BENE"



"OGGI A SCUOLA
HA FATTO UN
DISEGNO DA
REGALARLE"



"IO SONO
CARLOTTA"



"MI PIACE LEGGERE
LE FAVOLE CON
MAMMA"



"PRIMA DI
PREPARARMI"



"PER ANDARE
A DORMIRE"



Professional Teaching Games

Ref. IT55140 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy