



070 Scopri il messaggio

Utilizzare i pittogrammi come strumento di comunicazione e inizio alla lotto-scrittura.
Suscitare e incrementare l'interesse per la scrittura costruendo frasi con i pittogrammi.

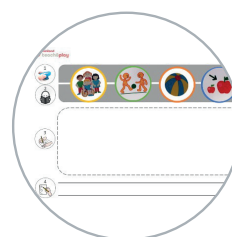
Introduzione della sessione

Send a Message si compone di 105 pittogrammi selezionati per favorire la letto-scrittura mediante la costruzione, la lettura e l'interpretazione delle frasi. Prima di costruire e interpretare le frasi, è importante che il/la bambino/a inizi a familiarizzarsi con i pittogrammi.

Proponiamo quindi: Giochi in cui indicare ad esempio il "indovina, indovinello" in cui i pittogrammi vengono esposti in un luogo visibile e un compagno/a o un adulto devono dare suggerimenti: "vedo una persona con un libro e a cui piace scrivere sulla lavagna, indovina, indovinello, che sarà?" (maestro/a). Si può giocare anche a cercare il pittogramma indicato tra tutti i pittogrammi situati nel centro (il professore dice una parola e i bambini lo devono cercare); Giochi di classificazione raggruppando i pittogrammi a seconda del colore (quelli gialli rappresentano le persone, quelli verdi le azioni, ecc.); Giochi in cui mettere in ordine in cui il/la maestro/a consegna 2 o 3 pittogrammi e gli alunni devono metterli in ordine e formare una frase.

Gioco con prodotto Miniland

Consiste nello scoprire un messaggio. Bisogna mettere in ordine da sinistra a destra i pittogrammi del messaggio nella struttura del gioco di Miniland e analizzare e interpretare la frase che è stata costruita. In seguito, viene richiesto di rappresentare il messaggio, prima con un disegno e poi scrivendo il messaggio che trasmette la frase con i pittogrammi. Ad esempio: i bambini giocano a scuola con una palla grande.



Gioco digitale

Il gioco digitale propone la costruzione di frasi con pittogrammi. All'inizio, viene mostrata un'immagine che devono osservare con attenzione e, successivamente, devono interpretare e formare una frase che descriva l'immagine. Successivamente, devono selezionare e mettere in ordine i pittogrammi adeguati che permettano loro di formare la suddetta frase. Ad esempio: il marziano azzurro cerca la sua navicella spaziale o il gatto va a scuola. Come suggerimento, verrà indicato sul pannello il numero di pittogrammi da usare per ciascuna scena.



Lore



Contenuti educativi

Linguaggio

- Ampliamento del vocabolario.
- L'ordine degli elementi della frase.
- Ragionamento verbale.
- Pratica multi-lingua.

ITC

- Uso degli strumenti digitali.

Istruzione multilingue

- Vocabolario ed espressione verbale.

Educazione artistica

- Il disegno.



Materiale Miniland compatibile

- Ref. 31978 Send a message



Età

4 - 7 anni



Tematica

Linguaggio e lingue straniere