



A SCUOLA CON TADÀ

Una guida ricca di **spunti** ed **idee** per la ***didattica inclusiva***, ***pratica*** e ***coinvolgente*** nella scuola d'infanzia e primaria.

- Idee a cura del team Tadà



- Tips e Risorse da stampare, per promuovere apertura, cooperazione, autonomia, integrazione ed un ambiente stimolante e motivante per bambini ed insegnanti

BACK
TO
SCHOOL!



INDICE

pag. 4

Idee per l'accoglienza

pag. 5

Il Gioco dell'Oca

pag. 6

Segnalibri e Fiaba di Benvenuto

pag. 7

Lezioni inclusive: l'Universal Design for Learning

pag. 8 - 9 -10

Spunti per la didattica inclusiva

pag. 11

Tips di Ludodidattica

pag. 12

Insegnare con divertimento

pag. 13 - 14

Tadà

pag. 15

Drammatizzazione

pag. 16

CAA Semplice, Elaborata, Versione Cartoon

pag. 17

Giochi di Movimento

pag. 18

Registra Audio e Giochi di Comprensione

pag. 19

In App Troverai ...

pag. 20

Giochi Tangibili

pag. 21 - 32

Le Parole dell'Estate

pag. 33 - 34

I segnalibri de "Il Topo e il Leone"

pag. 35

La Tovaglietta in CAA

pag. 36

Le Palettine

IDEE PER L'ACCOGLIENZA



L'ambiente scolastico è una parte fondamentale della vita dei bambini, e l'accoglienza in classe può avere un impatto duraturo sul loro atteggiamento nei confronti dell'apprendimento. Può essere difficile pensare ad un'attività che coinvolga i bambini al primo giorno di scuola, soprattutto se è la prima volta che incontriamo la classe o i bimbi sono alla loro prima esperienza.



Il Quaderno dei Resti: *"Cos'hai fatto quest'estate?"*

Un'idea efficace per rompere il ghiaccio è:

"Il Quaderno dei Resti".

Il team di Tadà ha preparato le immagini con ***"le parole dell'estate"*** da ritagliare ed incollare, che potete trovare, pronte da stampare, al termine del PDF (vedi pag. 21- 32).

*La presenza delle immagini ci aiuterà a coinvolgere in modo efficace anche i bambini con Bisogni Educativi Speciali, che utilizzano la CAA, o i bimbi non italofoni che sono al primo approccio con la lingua.

Il quaderno dei resti fornisce all'insegnante uno spunto per un dialogo, che crea un ambiente comunicativo stimolante.

In questo modo, per il bambino sarà più facile trovare le parole per ricordare e raccontare le sue esperienze, avendo il supporto delle immagini.

* Consigliamo di promuoverne l'uso anche a casa, aiuterà i bambini a comunicare su elementi non presenti nell'ambiente in cui si trova e su esperienze vissute in altri contesti.



IL GIOCO DELL'OCA

Può essere utilizzato come attività di gruppo per **rompere il ghiaccio**.

"Il Gioco di Groem" è una versione del Gioco dell'Oca perfetta per creare un'occasione di socializzazione durante i primi giorni di scuola: contiene tante "carte sorpresa" (ad es. *Disegna un Fiore*) che aiutano a tenere i bambini impegnati e che li stimolano in vari modi, permettendo di lavorare su componenti **prassiche** e **grafo-motorie**.

L'alto numero di "carte azione", consente all'insegnante di selezionare le azioni in base alle esigenze della classe.

Per usare il Gioco dell'Oca come occasione di socializzazione, possiamo aggiungere delle domande-stimolo da porre (ad es. Come ti chiami?, Qual è il tuo cibo preferito?, ecc.), le quali danno agli alunni l'occasione di raccontarsi, conoscersi e familiarizzare tra loro.

Per i più grandi, possiamo scrivere sulle "carte vuote" quiz di storia, matematica e tanti altri argomenti per il ripasso:

Sarà divertente cominciare l'anno in questo modo!

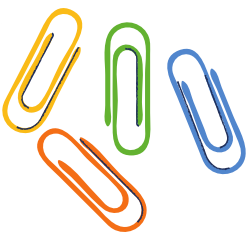


Sul sito **www.tadabook.it** troverai tutti i kit con fiabe e giochi, da acquistare anche con il **Bonus Docente**.

Tadà è una risorsa acquistabile anche sul portale MePa.

Scrivici a:

domande@tadaplay.it
per coordinate d'acquisto
e un consiglio
personalizzato.



SEGNALIBRI E FIABA DI BENVENUTO

Guardiamo insieme la fiaba animata de **"Il Topo e il Leone"**, gratuita su Tadà!

Una fiaba costruttiva, che, parla d'amicizia e coraggio; ci insegna una preziosa morale:

"i piccoli possono aiutare chi è grande e grosso".

Guardare insieme la fiaba è un'attività non richiestiva, ma stimolante, che ci consente di riattivare l'attenzione dopo la lunga pausa estiva.

Dopo il suo ascolto, potrete usare l'opzione "Registra Audio" per far registrare ai bambini le loro voci e poi riascoltarle! Questo migliorerà la loro capacità di esprimersi, mentre per i più grandi è utile per esercitarsi nella lettura.

Nell'appendice da stampare, troverai anche "I segnalibri del Topo e Il Leone" realizzati per te, dal team creativo di Tadà, da distribuire ai bambini prima o dopo la visione della storia (vedi pag. 33 - 34).

SCARICA L'APP TADÀ



L'App è disponibile per: **iOS**, **Android** ed in **Versione Desktop** per Lim e Pc.

Potrai scegliere tra più modalità, anche con il supporto della CAA. La fiaba de "Il Topo e il Leone", ottima proposta per l'accoglienza a scuola, è gratuita.





LEZIONI INCLUSIVE: L'UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Gli insegnanti comprendono bene l'importanza della didattica inclusiva.

Negli ultimi anni il modello dell'**Universal Design for Learning** (UDL – Progettazione Universale per l'apprendimento) ha assunto un ruolo sempre più significativo.

Questo approccio educativo mira a superare la categorizzazione degli alunni attraverso la creazione di programmi didattici adatti a tutti.

Ma come possiamo rendere la didattica veramente inclusiva?
Ci sono delle strategie pratiche?

“Le attività devono essere predisposte in modo che siano accessibili non solo per i bambini con disabilità, ma anche per quelli che possono avere disagi sociali o non parlano italiano come lingua madre. Già in fase di programmazione, dobbiamo considerare la nostra classe come una classe con abilità differenziate. La gestione efficace delle differenze e dei diversi livelli di competenza è il cuore della questione didattica, poiché mira a valorizzare ogni diversità e a rendere il sapere accessibile a tutti gli alunni presenti in classe.. Una scuola è inclusiva quando offre a tutti le stesse opportunità di apprendimento e permette a ogni studente di esprimersi al meglio delle proprie capacità.”

Barbara Greco
docente universitaria specializzata in didattica speciale del Team di Tadà



SPUNTI PER LA DIDATTICA INCLUSIVA

Giochi di lettura e movimento

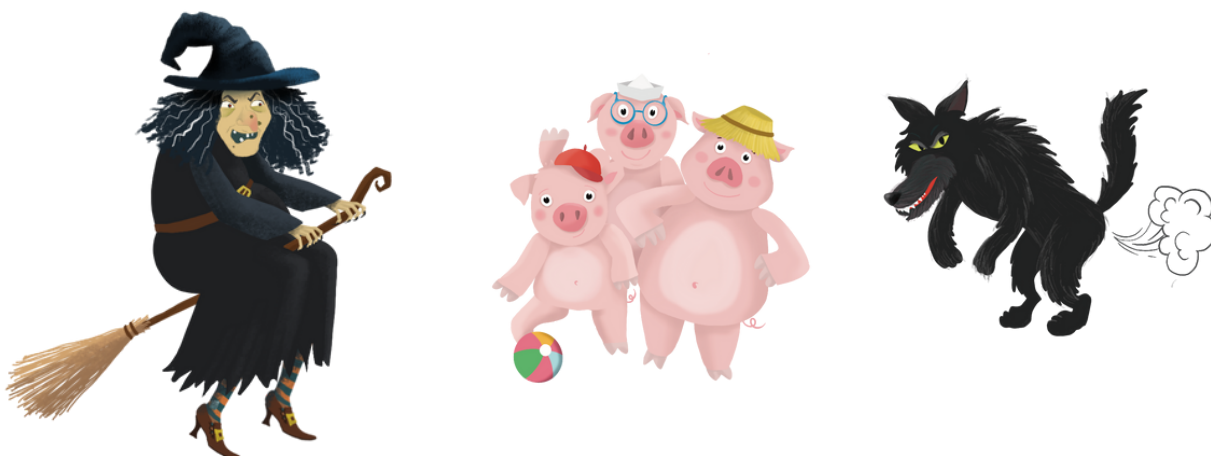
Dopo aver letto una fiaba in classe o affrontato un qualunque argomento, possiamo organizzare un gioco tradizionale: la sedia musicale, ma con un'ambientazione basata sulla fiaba stessa.

Alcuni bambini potrebbero interpretare i *porcellini*, altri il *lupo*, altri ancora *Hansel e Gretel* o la *strega cattiva*.

Possiamo rendere coinvolgente ogni argomento, permettendo ai bambini di diventare protagonisti attivi.

Interpretare un personaggio abbassa le difese di alcuni bambini, offrendo anche a quelli più timidi, passivi o non verbali la possibilità di partecipare e di avere un ruolo, superando l'ansia da prestazione. Coinvolgendo l'intera classe possiamo davvero includere in modo efficace anche i bambini con Bisogni Educativi Speciali.

In questo modo, insegniamo abilità di vita oltre che nozioni: questa è l'essenza della didattica inclusiva.



SPUNTI PER LA DIDATTICA INCLUSIVA

Una lezione inclusiva prevede di iniziare utilizzando supporti visivi, come **immagini**, per accompagnare le parole.

Possiamo utilizzare simboli della **CAA** (Comunicazione Aumentativa e Alternativa) cartacei o su tablet, utilizzando un software di comunicazione (es. Let Me Talk o Niki Talk).

Questo aiuterà a mantenere alta l'attenzione non solo dei bambini che tendono a partecipare meno attivamente, ma anche degli altri studenti.

Inclusivo è tutto ciò che associa l'apprendimento ad un'esperienza reale, passando dall'ascolto all'azione. I bambini impareranno e ricorderanno molto di più.

La **tecnologia** è uno straordinario facilitatore d'apprendimento, perché è percepito dai bambini simile ad un gioco. Di tanto in tanto, alterniamo alla lezione classica una lezione usando la Lim, per favorire il coinvolgimento di tutti i bambini. Possiamo poi lavorare su questo contenuto in termini di comprensione, gioco e attività didattiche partecipative.

Libri in CAA

- sono testi in cui alle parole corrispondono simboli, fondamentali per la comprensione;
- efficace per i bambini con Bisogni Educativi Complessi, e stranieri che stanno imparando una nuova lingua;
- non è un'alternativa al linguaggio, anzi lo potenzia;
- utile per bambini non italofoeni.

Routine in CAA

- forniscono al bambino punti di riferimento sicuri e costanti che consentono di memorizzare concetti temporali;
- i bimbi si sentono capaci e assumono una funzione di tutor nei confronti dei compagni più bisognosi;
- consigliamo di esporre alle pareti immagini in CAA per stabilire le routine;
- raccontare una storia dopo pranzo è una routine piacevole e costruttiva.

Troverai al termine del PDF:

“La Tovaglietta in CAA per il momento dei pasti” (vedi pag. 35).

Aiuta ad acquisire autonomia nel mangiare da soli, organizzare il tavolo con tutto ciò che serve per mangiare. Sarà utile anche per socializzare con gli altri durante il momento dei pasti.

TIPS DI LUDODIDATTICA



Linguaggio

La Catena delle Parole

inizia l'insegnante dicendo una parola (es. nuvola). A turno i bambini dovranno pensare e dire nuove parole che iniziano con la sillaba finale (es. lavoro)

1

Indovina, Indovinello Cosa pensa il mio cervello?

l'insegnante pensa a un oggetto/cibo/animale...e i bambini dovranno porre domande per indovinare cos'ha pensato l'insegnante. Poi si possono cambiare i ruoli.

2

Concentrazione ed Attenzione

La Risposta Sbagliata

l'insegnante pone una domanda (es. che colore è l'erba?) e il bambino deve dare la risposta sbagliata.

3

Memory degli Oggetti

l'insegnante pone una domanda (es. che colore è l'erba?) e il bambino deve dare la risposta sbagliata.

4



Dott.ssa Federica Bartesaghi
Insegnante ed Esperta nel Modello B612.infinito 0-6 anni



INSEGNARE CON DIVERTIMENTO

IDEE PER UNA LEZIONE INCLUSIVA E DINAMICA, INFANZIA E PRIMARIA



La tecnologia digitale rappresenta una risorsa preziosa per sostenere la relazione insegnamento/apprendimento basata sulla lezione frontale, ma anche su dinamiche partecipative. **L'ascolto delle storie su Lim o Tavolo Interattivo** crea uno spazio di gioco non convenzionale che cattura l'attenzione dei piccoli partecipanti e favorisce l'apprendimento di contenuti, concetti e valori nuovi.

TADÀ

Tadà è un'app di storie digitali animate, classiche ed inedite.

Ogni storia è disegnata a mano, priva di distrattori visuo-percettivi.

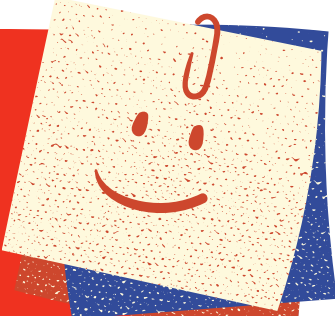
Grafiche troppo ricche e struttura lessicale troppo complessa ipnotizzano i bambini, rendendo spesso inadeguati i libri in commercio.

Su Tadà ogni storia è raccontata da una **voce narrante**, con divertenti **effetti sonori** che rendono l'ascolto dinamico e scorrevole, migliorando i tempi d'attenzione dei bambini.

Tadà è usata in più di 100 scuole ed è stata oggetto di 6 tesi di laurea: in tutte le classi è stato riscontrato un aumento dei tempi d'attenzione ed un miglioramento della comprensione rispetto alla lettura tradizionale.

Ogni racconto ha diversi livelli di difficoltà, per essere usato con bimbi d'età differente e grado di sviluppo.

Le storie sono disponibili anche con i simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa per rendere accessibile la lettura a bambini con bisogni comunicativi complessi e coinvolgere anche chi va un po' più piano.



....Tutti gli alunni si sono dimostrati sempre attenti al racconto, non distraendosi e non allontanandosi. A differenza di quanto successo con la lettura del libro cartaceo, ma anche rispetto alle griglie di osservazione della storia de "I Tre Porcellini", tutti i bambini, hanno interagito positivamente. Finita la storia, hanno subito chiesto di poter fare i giochi: quello stesso giorno abbiamo eseguito il "vero o Falso", in cui tutti gli alunni hanno risposto esattamente alle domande. L'utilizzo di Tadà ha portato a miglioramenti nei tempi di attenzione, nella comprensione del racconto e nella partecipazione. Questi ultimi tre elementi sono tra loro interdipendenti: prestando maggiore attenzione alla storia, il bambino ne comprende meglio il racconto e i dettagli, e di conseguenza, partecipa più attivamente alle attività proposte.

Tesi di laurea Dott.ssa Federica Cadenar
Corso di laurea magistrale in
Scienze della Formazione Primaria

Per rendere efficace l'inclusione, possiamo far prima vedere la fiaba ai bambini con **BES** con l'insegnante di sostegno e poi proporla al resto della classe.

Fare con i compagni un'attività già sperimentata aiuta i bimbi con difficoltà a sentirsi più coinvolti e competenti!

Scarica Tadà sul dispositivo che preferisci.
Potrai usare l'app anche su due dispositivi contemporaneamente!

Lavagna interattiva



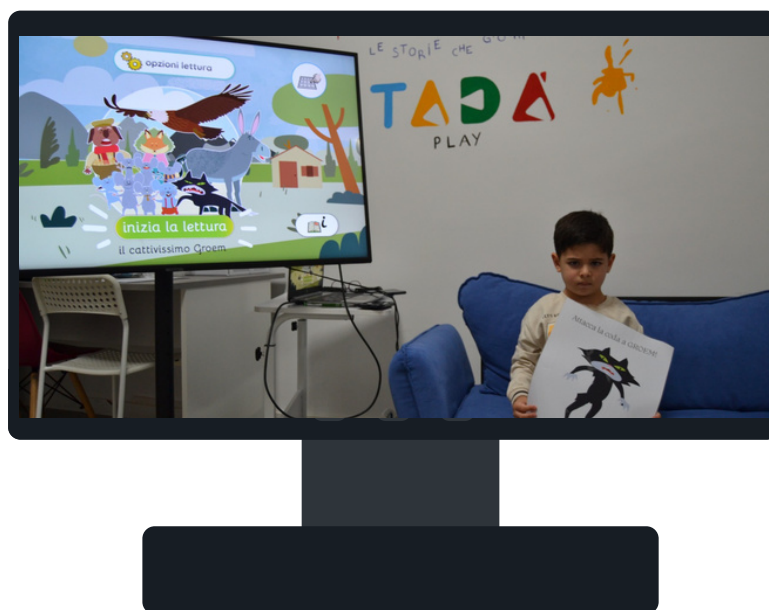
Tutto il divertimento delle fiabe animate in classe su device di grandi dimensioni, per coinvolgere attivamente tutta la classe.

Tablet



Un formato più agevole per far interagire gli studenti con le animazioni delle storie e giocare in libertà.

Tavolo interattivo



Per proporre le attività in piccoli gruppi e favorire l'interazione.

SCARICA L'APP TADÀ



L'App è disponibile per: **iOS, Android** ed in **Versione Desktop** per Lim e Pc.

Potrai scegliere tra più modalità, anche con il supporto della CAA.

La fiaba de Il Topo e il Leone, ottima proposta per l'accoglienza a scuola, è gratuita.



DRAMMATIZZAZIONE

La visione della fiaba sulla Lim o su un tavolo digitale può essere preceduta dalla drammatizzazione della storia, attraverso pupazzi ed oggetti familiari ai bambini.

In caso di bambini piccoli o non italofoni la drammatizzazione anticipa e facilita la comprensione della storia.



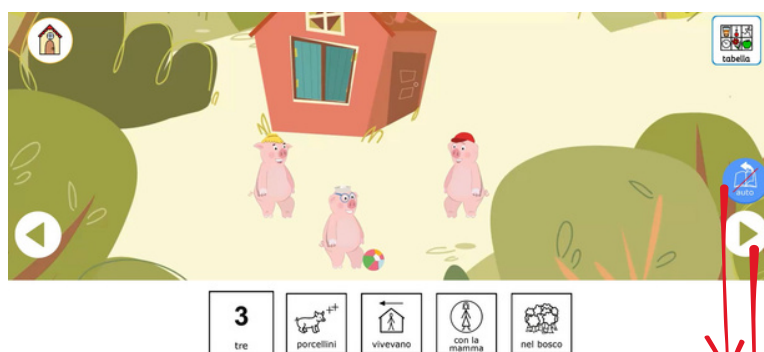
LA FIABA ANIMATA

viene calibrata sulle esigenze degli alunni: è l'insegnante a scegliere il livello più adeguato tra le 3 opzioni presenti in app



CAA Semplice

versione breve della fiaba, con una struttura sintattica più semplice ed il supporto dei simboli della CAA



Possiamo coinvolgere gli alunni chiedendo loro, a turno, di voltare la pagina dell'Ipad/ Lim

Oppure utilizziamo il volta pagina automatico

CAA Elaborata

versione più articolata e lunga della storia, con una struttura sintattica più complessa ed il supporto dei simboli della CAA

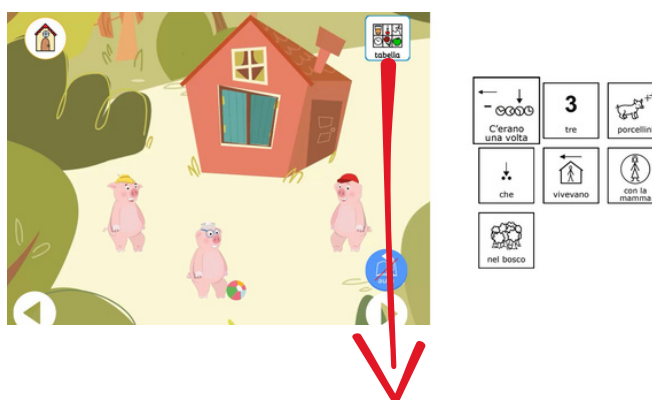
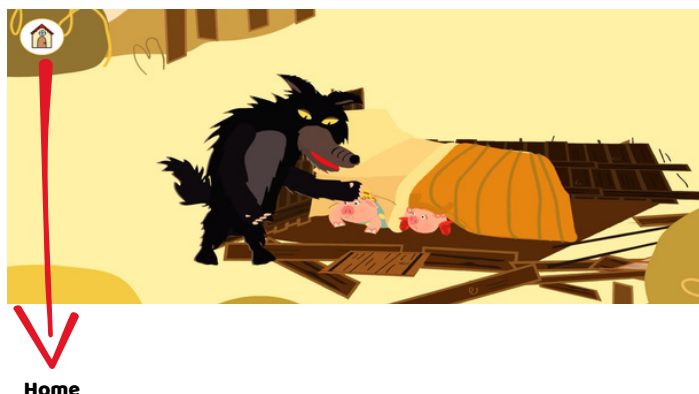


Tabella delle scene

Versione Cartoon

versione lunga e complessa della storia, senza i simboli, presenza di musiche che enfatizzano le emozioni dei personaggi



Home

GIOCHI DI MOVIMENTO

Prima o Dopo la comprensione

Interpretare un personaggio abbassa le difese di alcuni bambini, offrendo anche a quelli più timidi, passivi o non verbali la possibilità di partecipare e di avere un ruolo, superando l'ansia da prestazione. In questo modo, ***insegna abilità di vita*** oltre che nozioni: essenza della didattica inclusiva.



Mettere in scena una storia coinvolgendo tutti i bambini, inoltre, è il miglior allenamento per le funzioni esecutive, attraverso il gioco simbolico ***allenano l'attenzione!***

Possiamo anche riproporre un aspetto della storia: preparando insieme la pozione magica presente nella fiaba “L’ Incantesimo della Miragola”.

Coinvolgendo l'intera classe possiamo davvero **includere** in modo efficace anche **i bambini con Bisogni Educativi Speciali**.

Ulteriori kit in PDF (labirinti, pregrafismi , giochi di logica) sono a supporto di ogni storia.



Sul sito **www.tadabook.it** troverai tutti i kit con fiabe e giochi, da acquistare anche con il **Bonus Docente**.

Tadà è una risorsa acquistabile anche sul portale MePa.

Scrivici a: **domande@tadaplay.it** per coordinate d'acquisto e un consiglio personalizzato.



REGISTRA AUDIO, PER RIATTIVARE L'ATTENZIONE

Dopo l'ascolto della fiaba, possiamo proporre il **"Regista Audio"**.
Per i bambini dell'infanzia che ancora non sanno leggere, sarà divertente fare la voce del Lupo o degli altri personaggi, per poi riascoltarsi.

Per i più grandi, lascia che siano loro a leggere in autonomia la scena da registrare: sarà un utile esercizio per lavorare sulla lettura, ma in modo nuovo e divertente!



GIOCHI DI COMPRENSIONE

Dopo ogni storia, sono presenti in app giochi interattivi a supporto della lettura.

Obiettivo?

**Monitorare la *comprensione* e sostenere l'*attenzione*,
Migliorare la *memoria*, la *percezione* e le *competenze visive e linguistiche*.
L'insegnante può osservare il livello di comprensione della storia e lavorare al contempo su abilità sociali come:**

- rispetto del proprio turno,
- tolleranza alle frustrazioni,
- capacità di differire la gratificazione.

TIPS

Proponi la comprensione in gruppo e non singolarmente, con le palettine che trovi al termine del PDF (vedi pag. 36) : la classe potrà rispondere al vero o falso alzando la palettina, sarà divertentissimo!

Se le risposte sono sbagliate, riguardate la scena usando l'apposito pulsante.

Quando i bambini hanno compreso la storia, potrete poi passare al riordino in sequenza, sia in app sia usando le flashcards di ogni storia presenti nei giochi di società.

IN APP TROVERAI:

Comprensione del Testo

domande a risposta multipla supportate dai simboli della CAA e lette da una voce narrante con divertenti feedback in caso di risposta errata

Vero Falso

viene letto un enunciato, i bambini a turno possono rispondere se la frase ascoltata è corretta o errata. Forniamo agli studenti delle palettine con pollice in sù o in giù per permettere la risposta di gruppo

Completa la frase

i bambini leggono un enunciato in simboli e tra le 4 opzioni dovranno inserire la parola mancante

Riordino in sequenza

il gioco ha più livelli di difficoltà, ciò permette la partecipazione di tutti. Si parte da semplici immagini di causa-effetto, fino a riorganizzare l'intera storia. Dopodiché i bambini possono registrare l'audio e riascoltarsi

Memory

questo gioco in App, permette la sfida tra più giocatori. Dividendo in gruppi l'aula sarà possibile sfidarsi in maniera divertente, allenando la memoria

Barrage

i bambini dovranno individuare tra tanti uno stimolo target, allenando ricerca visiva e attenzione selettiva

GIOCHI TANGIBILI

Quando i bambini sono coinvolti apprendono di più: i giochi di carte e di società con i personaggi da fare in piccoli gruppi continuano la fiaba in modo naturale e stimolano vari ambiti dello sviluppo.

I giochi da tavolo forniscono input concreti anche per la socialità: i bambini imparano a rispettare i tempi degli altri e sperimentano la gioia di stare insieme.

Tutti i giochi hanno molte varianti, per essere adattati alle esigenze!

Divertiti e Impara con ...

Cappuccetto Rosso

Adattata per Tadà dalla Dott.ssa **M.A.Liccardi**,
neuropsichiatra infantile.

Attività in App:

- *Comprensione del testo*
- *Vero o Falso*
- *Completa la frase*
- *Metti in sequenza*



Carte da gioco napoletane versione bambino, per imparare i giochi di carte tradizionali (scopa, briscola, rubamazzetto).

Per ampliare le categorie semantiche, assoceremo ad ogni simbolo una categoria

(3 spade = diremo 3 frutti), o per stimolare la coordinazione motoria (Il re = una camminata regale).



Gioco da tavolo bilingue, stimola competenze grafo-motorie, ricerca visiva, attenzione, capacità di pianificazione, competenze descrittive e conoscenza della lingua inglese.

Ogni giocatore interpreta un personaggio: l'insegnante nel ruolo della **Mamma** dà la lista della spesa, **Cappuccetto** riempie il cestino, il **Lupo** sabotava la spesa di Cappuccetto, il **Cacciatore** lo intrappola. Nella variante "*Staffetta*", ideale per la scuola, dividiamo i bambini in due gruppi: vince la squadra che trova nel tempo stabilito il maggior numero di alimenti!



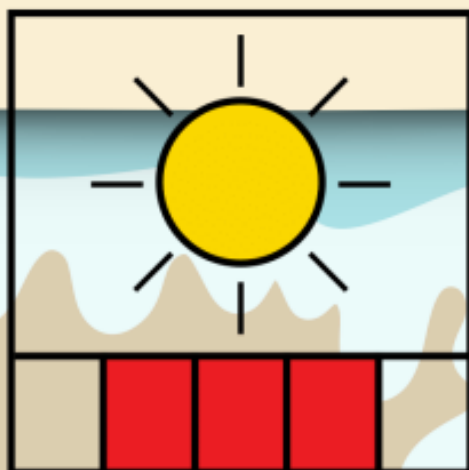
Sul sito **www.tadabook.it** troverai tutti i kit con fiabe e giochi, da acquistare anche con il **Bonus Docente**.

Tadà è una risorsa acquistabile anche sul portale MePa.

Scrivici a: **domande@tadaplay.it** per coordinate d'acquisto e un consiglio personalizzato.



TI RACCONTO LA MIA ESTATE



I simboli pittografici utilizzati sono di proprietà del governo di Aragona e sono stati creati da Sergio Palao per ARASAAC (<http://www.arasaac.org>), che li distribuisce sotto Licenza Creative Commons BY-NC-SA.

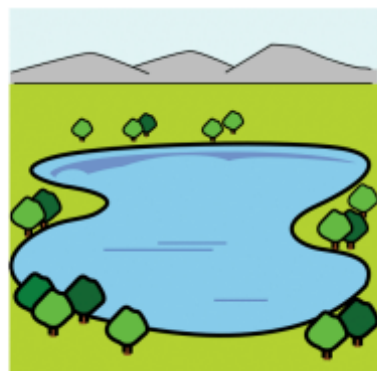
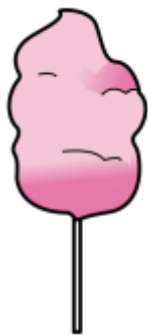
LE PAROLE DELL'ESTATE

Scegliete e ritagliate le parole insieme al bambino/a per descrivere le esperienze più significative vissute durante le vacanze estive!

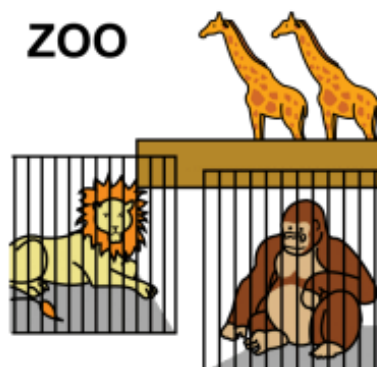
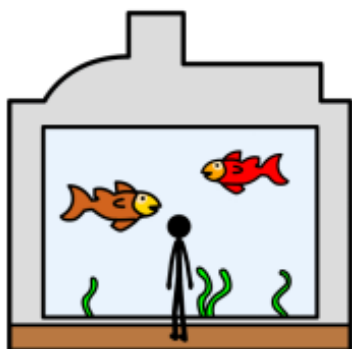
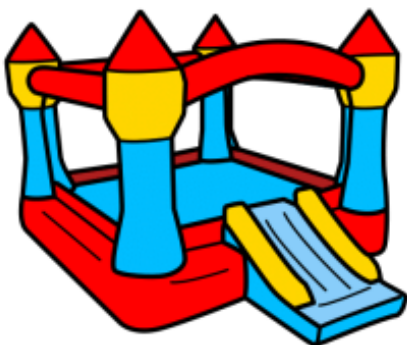
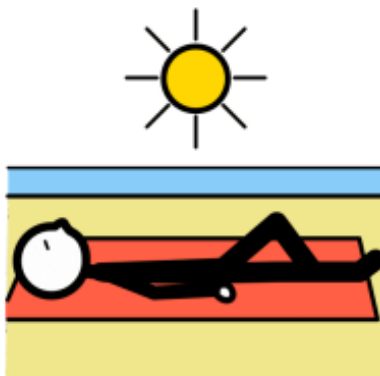
Abbiamo raccolto solo una serie di parole ma potete usare anche disegni, foto, ritagli, biglietti ,piccoli oggetti per raccontare la vostra estate in maniera personalizzata !

Creare un" quaderno dei resti" aiuta il bambino ad auto-narrarsi e offre agli adulti spunti di comunicazione con il bambino.

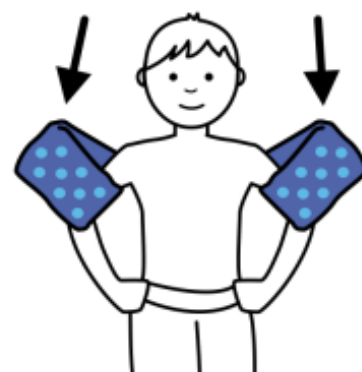
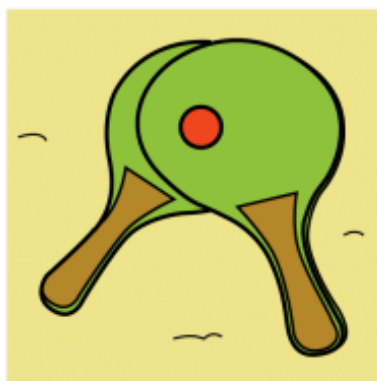
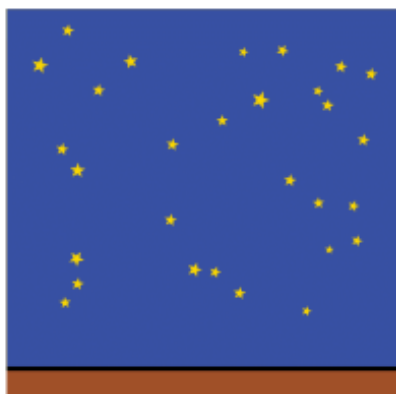
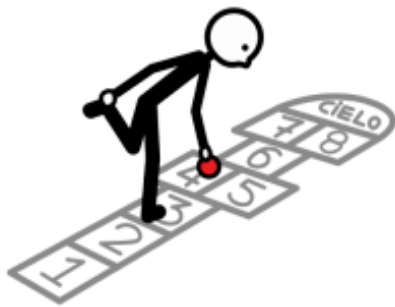
LE PAROLE DELL'ESTATE



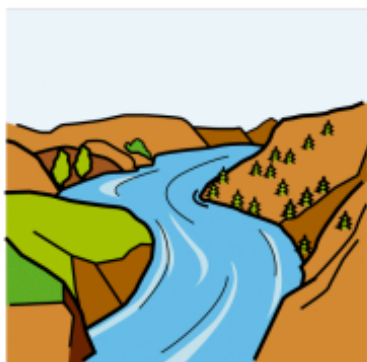
LE PAROLE DELL'ESTATE



LE PAROLE DELL'ESTATE



LE PAROLE DELL'ESTATE



LE PAROLE DELL'ESTATE



COSA MI E' PIACIUTO



LE PAROLE DELL'ESTATE



LE PAROLE DELL'ESTATE

Giorno _____ Data _____

Dove sono andato? _____

Come era il tempo ?



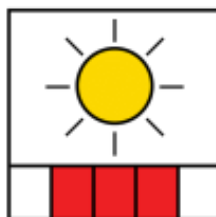
Come ho viaggiato?

☐☐☐☐☐☐

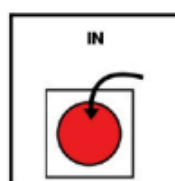
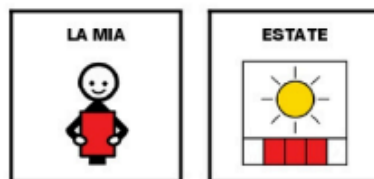
Con chi hai viaggiato?

LE PAROLE DELL'ESTATE

Ti racconto la mia estate



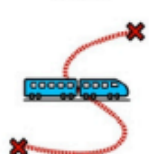
LE PAROLE DELL'ESTATE



MACCHINA



TRENO



AEREO



BARCA



LE PAROLE DELL'ESTATE



NUOVE AMICIZIE



HO VISITATO MUSEI



HO GIOCATO



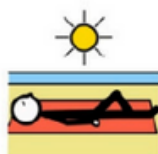
HO NUOTATO



HO MANGIATO AL RISTORANTE



HO PRESO IL SOLE



HO MANGIATO UN GELATO



HO ESPLORATO POSTI NUOVI



TRISTE



FELICE



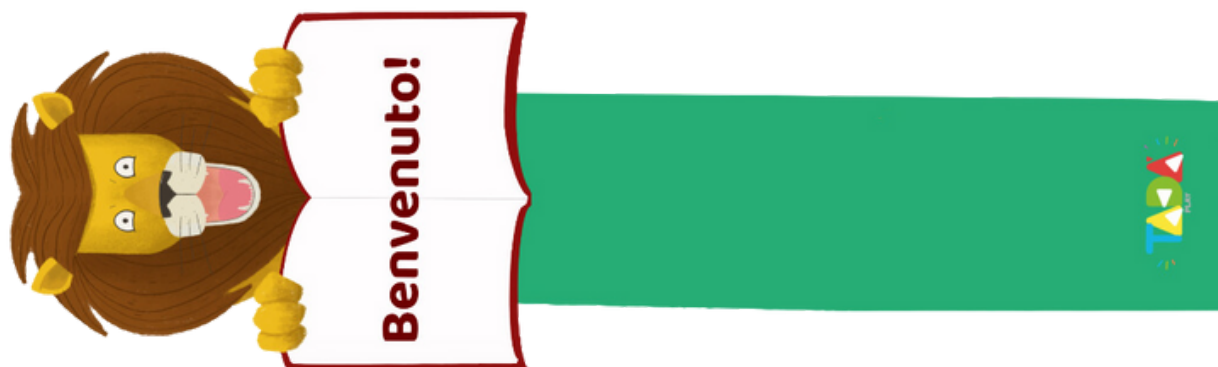
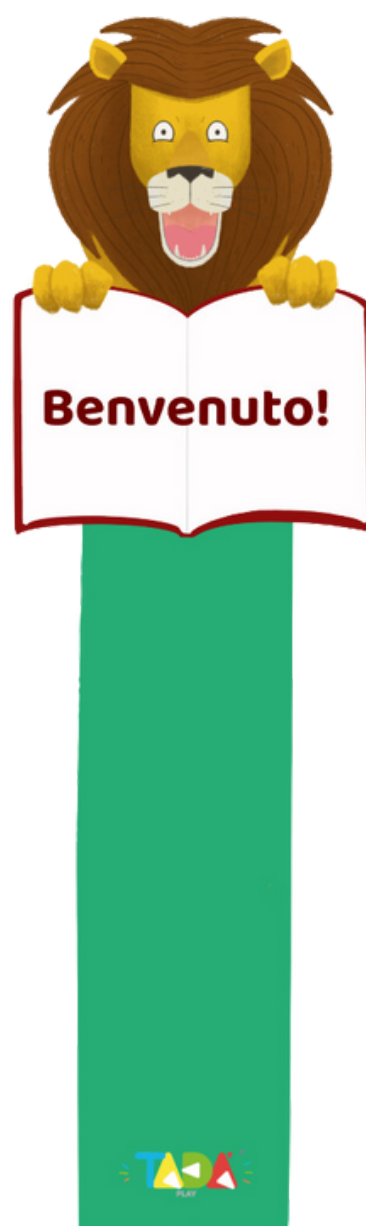
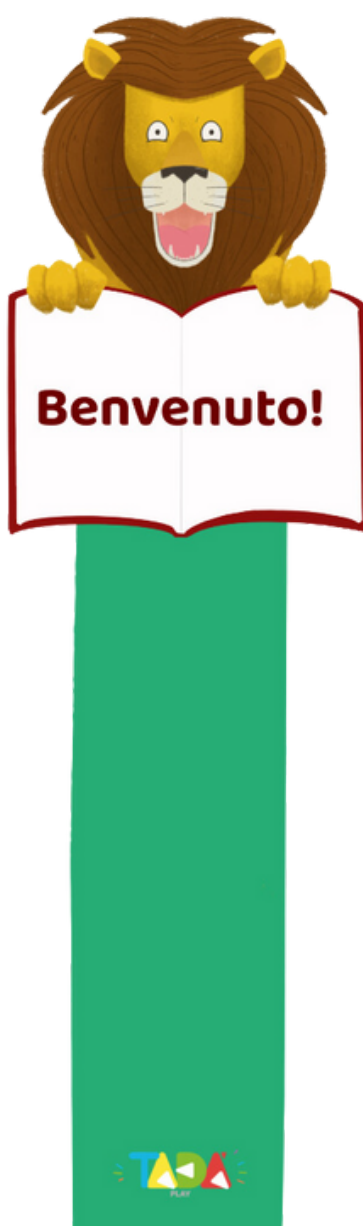
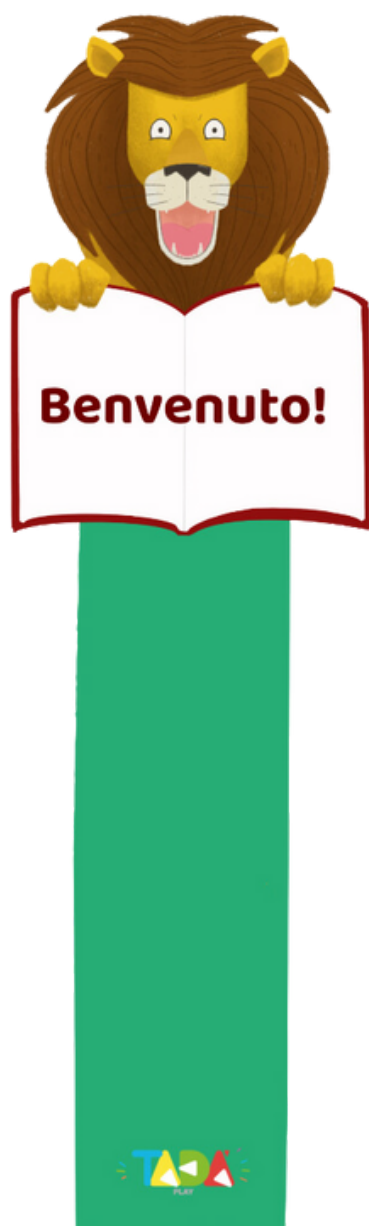
IMPAURITO



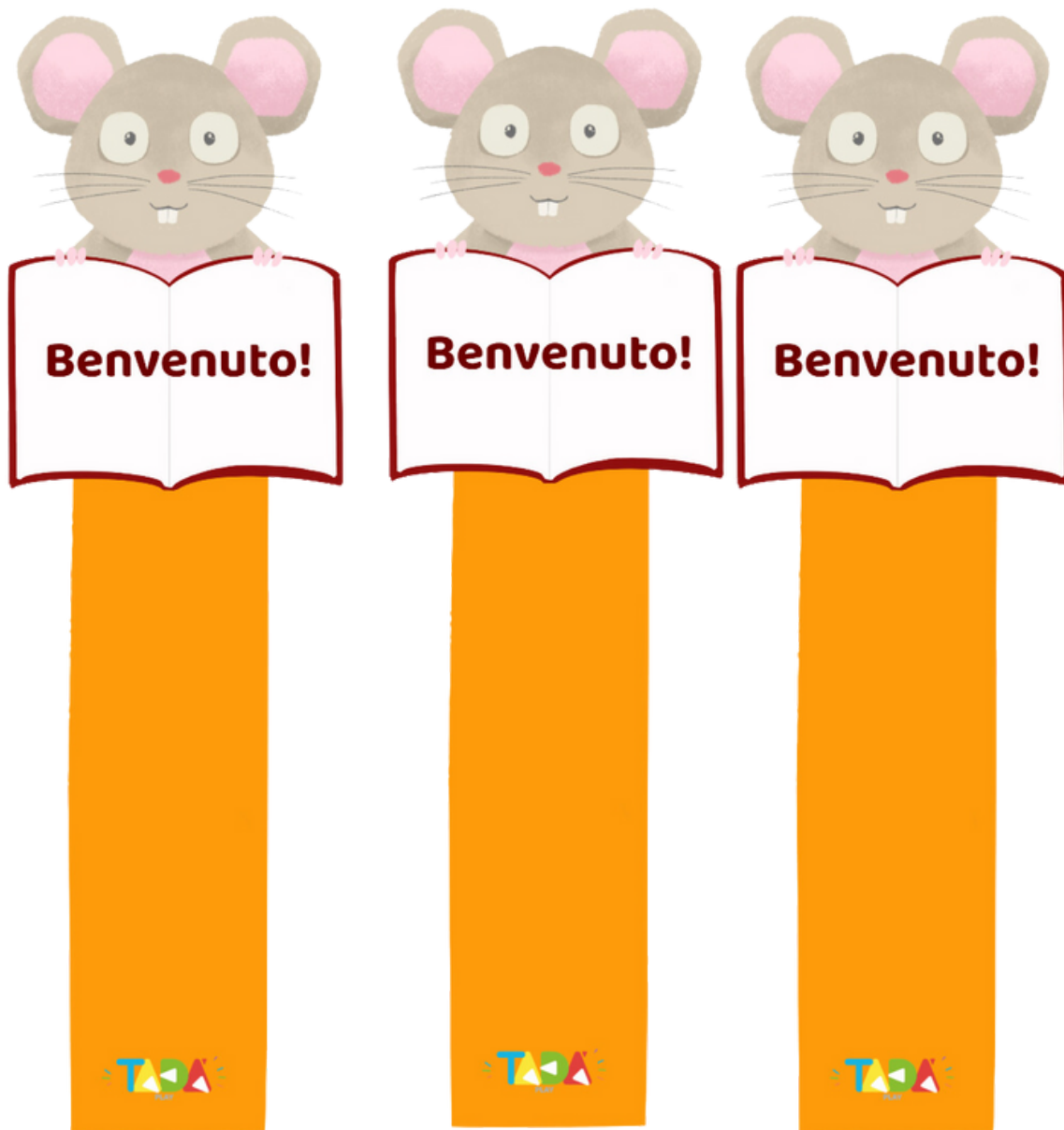
ARRABBIATO



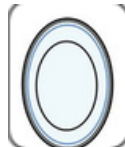
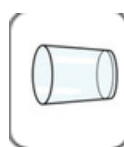
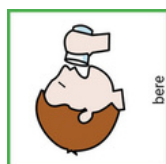
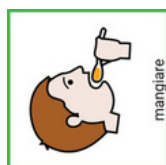
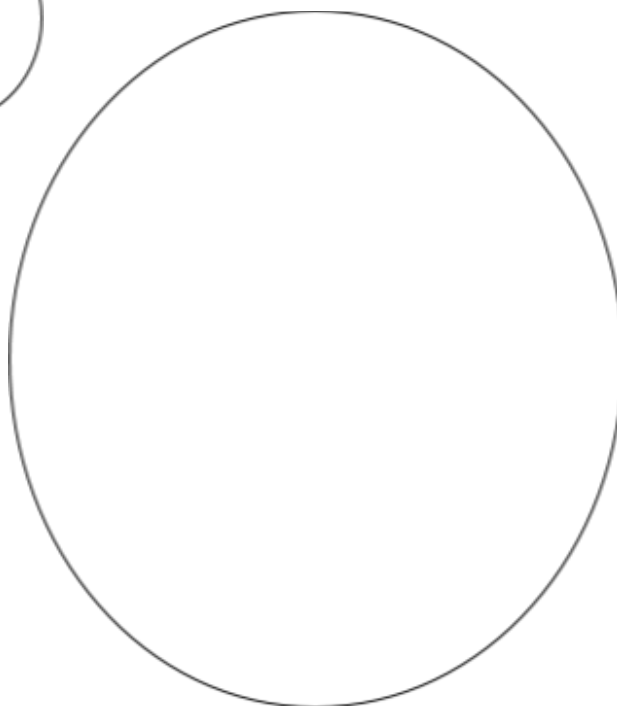
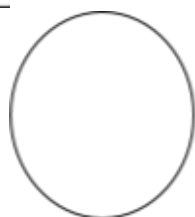
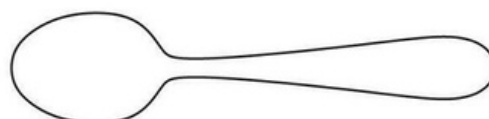
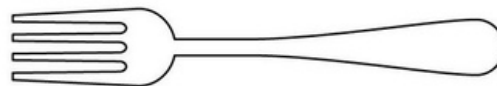
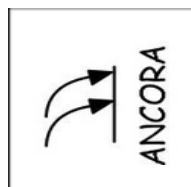
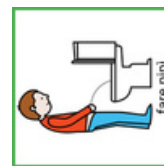
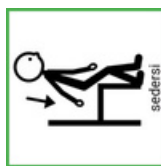
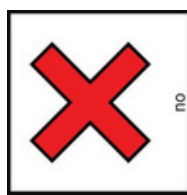
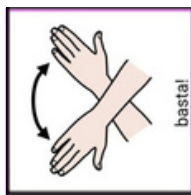
I SEGNALIBRI DE "IL TOPO E IL LEONE"



I SEGNALIBRI DE "IL TOPO E IL LEONE"



LA TOVAGLIETTA IN CAA



LE PALETTINE

