

Prototipo 3

SILLABARIO

Progettare, sviluppare e realizzare un gioco per facilitare l'acquisizione della letto-scrittura

➤ Italiano



IDEATORE

Marianna Di Ciero - Docente
Scuola Primaria - I.C. Porto Mantovano

REALIZZATORE

LTO Mantova | Progetto H-ABLE
Massimiliano d'Angelo - Cristiana Giordano - Alessandro Salvi

APPLICAZIONE

Pensato per le classi delle scuole primarie per aiutare nell'apprendimento della letto-scrittura e nell'esercizio della sillabazione

DESTINATARI

Classe prima della scuola primaria



FUNZIONAMENTO

Il “Sillabario” è costituito da due dischi concentrici che possono ruotare l'uno sull'altro.

Sul disco interno sono incise le consonanti, mentre su quello esterno le vocali.

Superiormente ai due dischi una finestra consente di isolare visivamente la sillaba individuata.

Al centro può essere posizionato una “tessera parola” che dovrà essere scomposta in sillabe con l’aiuto del gioco.

Una volta individuata la sillaba corretta questa può essere posizionata come “tessera sillaba” sull’apposito leggio al fine di formare la parola completa.

SVILUPPO

Inizio dello sviluppo di idee
sulla realizzazione

Creazione del primo prototipo

Arrivo della proposta
mediante il form

Momento aperto di confronto

H A B L E

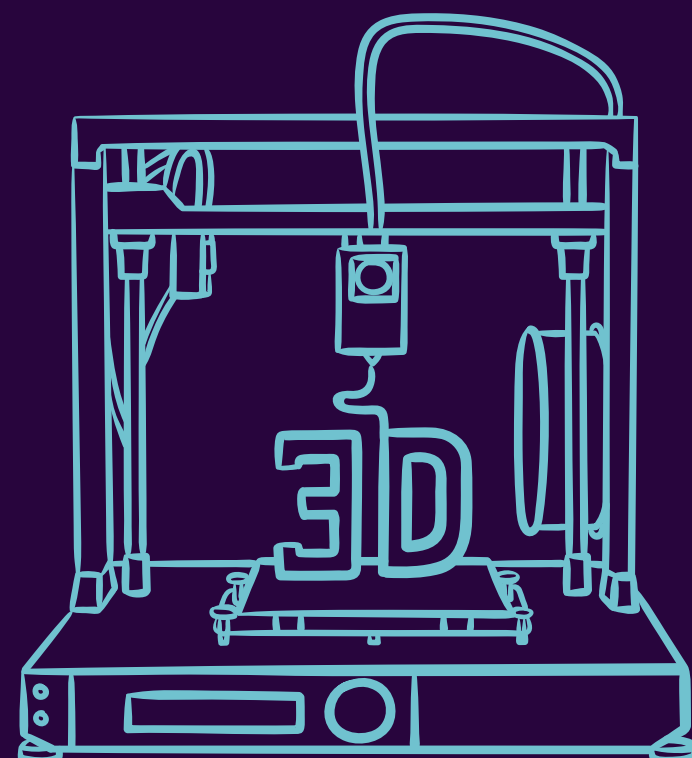
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

STRUMENTAZIONI



TAGLIO LASER



STAMPANTE 3D

H A B L E

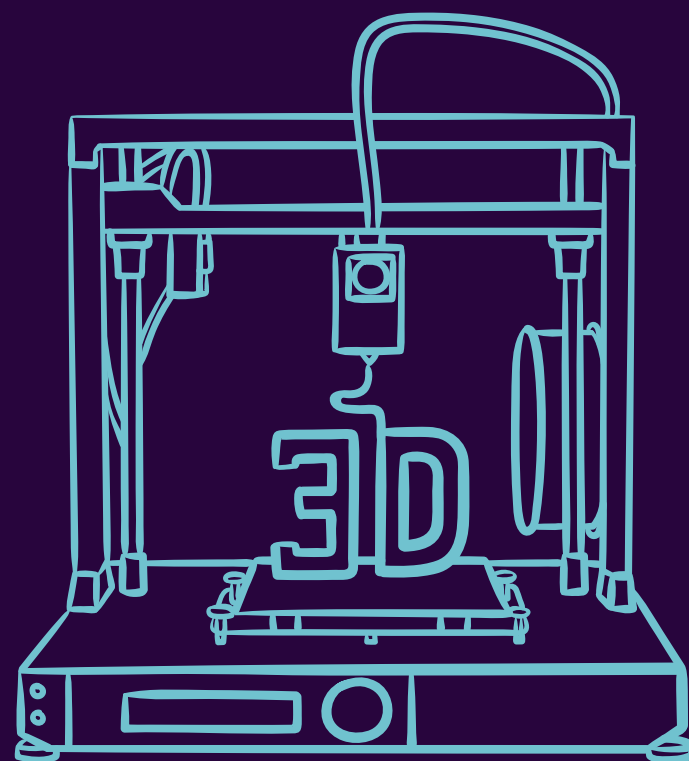
MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

MATERIALI



MDF



PLA



H A B L E

MAKERforDISABILITY

Soluzioni per una Didattica Inclusiva

PROTOTIPO



HACKATHON H-ABLE | Maker for Disability

All'interno del progetto

● ● ● ● ● MANTOVA ● ● ● ● ●

LABORATORIO TERRITORIALE DIFFUSO
PER L'INNOVAZIONE E L'OCCUPABILITÀ

Organizzato da



In collaborazione con



Con il sostegno di



LTO Mantova

Via Spolverina 11, Mantova

info@edu.ltomantova.it

