

Bingo Narrativo

Scheda attività

- **Gruppo Target:** dai 10 anni in su
- **Durata:** 10 minuti
- **Materiali necessari:**
 - Carte Bingo
- **Competenza chiave:** alfabetizzazione

OBIETTIVI GENERALE

- Sviluppare la capacità di associare la parola/segno pronunciata con l'immagine corrispondente;
- Rafforzare il vocabolario specifico della storia *"Hansel e Gretel"* attraverso il gioco;
- Stimolare l'attenzione uditiva e il riconoscimento visivo;
-

REALIZZAZIONE

Il gioco del BINGO sostiene il riconoscimento e l'associazione parola-immagine, capitalizzando sul vocabolario specifico della storia in modo ludico e accessibile a tutti gli studenti, inclusi quelli con Bisogni Educativi Speciali, attraverso l'uso di strumenti CAA (immagini, icone, segni).



Cofinanziato
dall'Unione europea

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

1. Preparazione dei materiali:

- Creare cartelle BINGO con immagini pertinenti tratte dalla storia: Hansel, Gretel, la foresta, la casa di marzapane, la strega, il forno, le briciole, ecc.
- Preparare un elenco di parole corrispondenti alle immagini sulle cartelle (con la possibilità di accompagnarle con icone o segni).

2. Distribuzione del materiale:

- Ogni bambino riceve una cartella BINGO diversa (contenente da 6 a 9 immagini della storia, disposte in modo casuale).
- L'insegnante ha l'elenco delle parole (o icone) corrispondenti alle immagini.

3. Svolgimento del gioco:

- L'insegnante pronuncia o mostra (con pittogramma/segno) una parola.
- L'alunno controlla se l'immagine corrispondente della parola è presente sulla sua cartella. In tal caso, la marca (ad es. con un gettone, adesivo o matita).
- Il gioco continua finché uno studente non copre tutte le immagini sulla propria cartella e dice «Bingo».

4. Fase di riflessione e consolidamento:

- Ripassare le parole estratte e le immagini corrispondenti per rinforzare il vocabolario della storia.
- Gli alunni possono essere invitati a ricostruire la storia, verbalmente o non verbalmente, usando le cartelle completate.



- Lavorare in coppie o in piccoli gruppi per ricostruire l'ordine degli eventi con supporto visivo.

POTENZIALITÀ PER LO SVILUPPO DELLE ABILITÀ CAA

L'attività del BINGO sostiene lo sviluppo delle abilità di Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) attraverso un approccio multisensoriale, accessibile e motivante. Gli alunni sono invitati a partecipare attivamente al gioco utilizzando strumenti di comunicazione adattati alle loro necessità, facilitando così l'apprendimento e l'espressione personalizzati.

- **Carte illustrate:** forniscono un supporto visivo essenziale per la comprensione e il riconoscimento del vocabolario della storia, stimolando la memoria visiva e l'associazione parola-immagine.
- **Parole pronunciate o i loro segni corrispondenti:** per esercitare l'attenzione uditiva, la ricezione del messaggio parlato o la sua identificazione attraverso segni/pittogrammi.
- **Pittogrammi:** possono accompagnare le parole pronunciate, sostenendo gli alunni con difficoltà di elaborazione verbale e aiutandoli a essere inclusi nell'attività.
- **Segni mimico-gestuali:** possono essere usati per nominare le immagini quando vengono marcate sulla cartella, incoraggiando l'espressione non verbale e rinforzando il vocabolario attraverso il gesto.



- **Marcare le immagini sulla cartella (con gettoni, clip, adesivi, matita):** fornisce un riscontro tattile e visivo, sviluppando l'autonomia e la capacità di autovalutare i progressi nel gioco.

Questa combinazione di stimoli uditivi, visivi e motori crea un quadro inclusivo che consente a ciascun bambino di partecipare al proprio ritmo e con i propri strumenti. L'attività diventa così un'opportunità preziosa per costruire vocabolario attivo, allenare le capacità di ascolto e l'espressione funzionale in contesti reali e motivanti.

PER APPROFONDIRE

Due opzioni per ulteriori lavori:

1. Creare la propria cartella BINGO

Dopo aver familiarizzato con il gioco, sfidare gli alunni a creare la propria cartella BINGO scegliendo le immagini preferite dalla storia e disegnandole o incollandole (usando icone, ritagli o segni). In questo modo, i bambini rinforzano il loro vocabolario attivo e sviluppano l'apprendimento indipendente. È stimolata anche l'espressione personalizzata: ciascun bambino può giustificare perché ha scelto determinate immagini.

2. Ricostruzione della storia attraverso il “Bingo Narrativo”

Usando le cartelle completate, i bambini sono incoraggiati a ricostruire il filo narrativo della storia. Possono ordinare le immagini nella sequenza corretta e raccontare (verbalmente, con segni o icone) cosa accade in

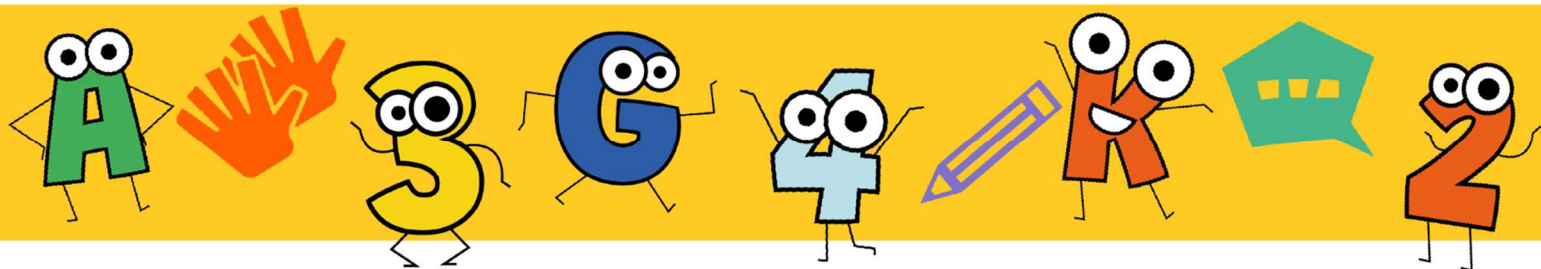


ciascuna scena. L'attività può essere svolta individualmente, a coppie o in piccoli gruppi e aiuta a sviluppare coerenza narrativa, pensiero logico ed espressione funzionale.

Estensione creativa:

È possibile trasformare le cartelle BINGO in personaggi ritagliati e usarle per un collage narrativo su un tabellone tematico o in un gioco teatrale sensoriale in cui i bambini “mettono in scena” la storia utilizzando immagini, gesti e movimento. Questo tipo di attività sostiene l'espressione multimodale e il coinvolgimento emotivo degli alunni.





Cartelle BINGO

DOMANDE

- Gretel
- bosco
- Hansel
- strega
- fuoco
- casa
- gabbia
- uccello
- pietre
- forno
- pane
- padre
- matrigna
- strada
- casa di marzapane
- tesoro

TABELLA 1

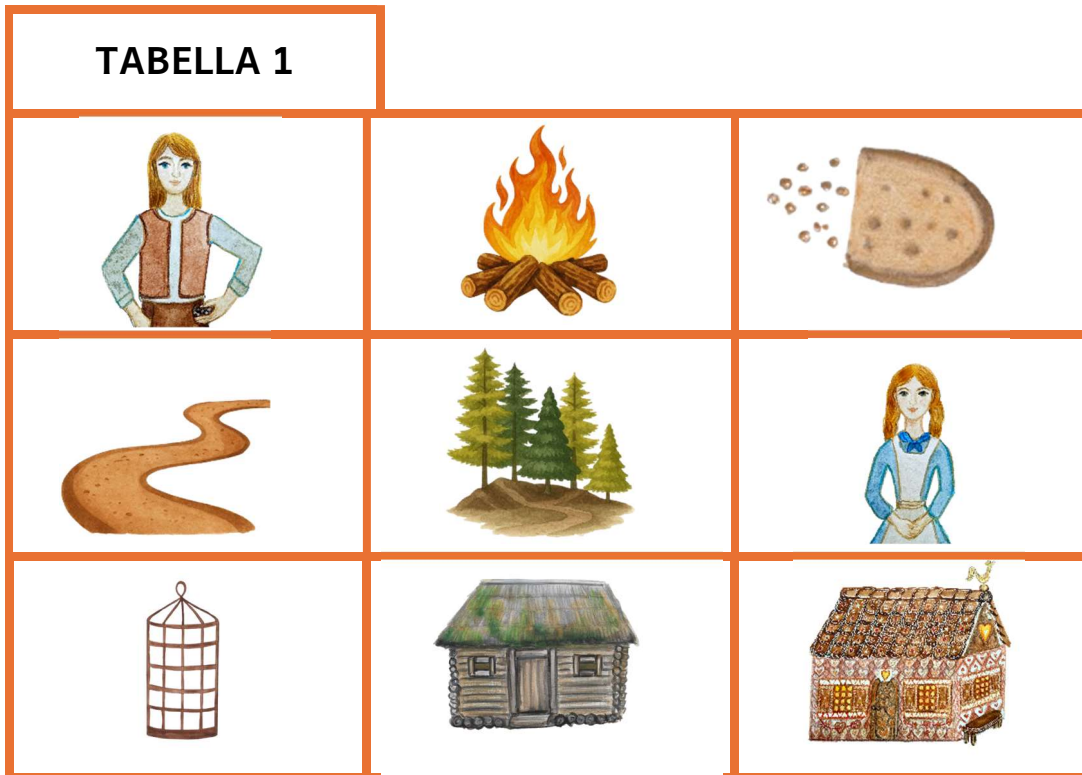


TABELLA 2

TABELLA 3

TABELLA 4



TABELLA 5

