

Alessio Morando e Sofia Cramerotti

ABBECEDARIO INCLUSIVO

Attività e giochi con lettere e linguaggi

Istruzioni



Erickson

Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea. Per una migliore fluidità di lettura e per garantire la piena accessibilità dei contenuti, nel testo si fa perlopiù riferimento al genere maschile. Si specifica, in ogni caso, che le occorrenze al maschile universale sono sempre indirizzate indifferentemente a tutti i generi.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Alessio Morando

Pedagoga e educatore professionale socio-pedagogico. Ha maturato esperienza nel sostegno ed è specializzato in processi educativi e didattici a scuola e in formazione continua. Autore di vari articoli, si occupa di media education. Per il Centro Studi Erickson è coordinatore dei progetti PEI e editor.

Sofia Cramerotti

Psicologa dell'educazione, pedagoga e PhD in Scienze umane. Per il Centro Studi Erickson è responsabile della «Ricerca e Sviluppo – Sezione psicoeducativa e didattica». Autrice di vari articoli e libri, si occupa di programmazione educativa individualizzata e di Teacher Education. Svolge attività di formazione, docenza in ambito universitario e consulenza su tematiche di carattere psicopedagogico e educativo-didattico.

Si ringrazia l'interprete Francesca Nardin di AbilNova Cooperativa Sociale (TN) per i video e foto con il segnato in LIS.

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario
Progetto grafico: Leonardo Michelin
Impaginazione: Andrea Mantica
Illustrazioni: Silvia Benedetti
Direzione artistica: Giordano Pacenza

©2025 Edizioni Centro Studi Erickson S. p. A.
Via del Pioppeto 24
38121 Trento
www.erickson.it
info@erickson.it

ISBN 978-8-859-04227-3



Semplici regole per smaltire e riciclare gli imballaggi
www.erickson.it/it/dove-lo-butto

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



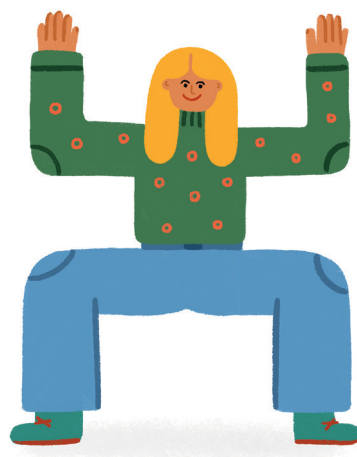
Finito di stampare nel mese di maggio 2025
in Cina per conto di Leo Paper Products Ltd

INDICE

Introduzione	4
Guida all'utilizzo dello strumento	6
Presentazione delle schede didattiche	7
Curiosità su lettere	13

Materiale online per l'alunno/a

L'abbecedario
Grafismi e pregrafismi
Gioco con le lettere
Gioco con il Braille
Gioco con la LIS
Gioco con la CAA
Lettere in movimento
Gioco con le carte



INTRODUZIONE

Smesso che fu di nevicare, Pinocchio, col suo bravo Abbecedario nuovo sotto il braccio, prese la strada che menava alla scuola: e strada facendo, fantasticava nel suo cervellino mille ragionamenti e mille castelli in aria uno più bello dell'altro. E discorrendo da sé solo, diceva: «Oggi, alla scuola, voglio subito imparare a leggere: domani poi imparerò a scrivere, e domani l'altro imparerò a fare i numeri».

Così scrive Carlo Collodi nel suo romanzo fantastico *Le avventure di Pinocchio* narrando le vicende del celebre burattino di legno.

In effetti ancora oggi l'abbecedario (il cui nome deriva proprio dalle prime quattro lettere dell'alfabeto A-B-C-D) è uno strumento fondamentale per l'insegnamento-apprendimento delle lettere e delle basi della lingua, oltre ad essere qualcosa di estremamente affascinante per tutti i bambini e le bambine che si avvicinano all'apprendimento formale della letto-scrittura.

L'*Abbecedario inclusivo* per la scuola primaria offre, oltre a un versatile strumento con schede colorate da appendere in classe, numerosi spunti operativi e proposte su come utilizzarlo nelle varie attività, per rendere l'apprendimento delle lettere un'esperienza coinvolgente e divertente ma anche, e soprattutto, inclusiva.

Lo scopo principale è infatti quello di accogliere diverse forme di rappresentazione delle singole lettere, da quelle

più tradizionali, a quelle che sfruttano la potenza dell'immagine, dal canale uditivo a quello visivo, gestuale, tattile, corporeo, ecc.

Il riconoscere, l'accogliere e il valorizzare tutte le differenze presenti all'interno della classe, qualsiasi esse siano, si declinano infatti con proposte che vanno dalle più classiche (ad esempio il riconoscimento visivo e uditivo delle lettere, il riconoscimento di iniziali di parola e l'associazione alla corrispondente immagine), a quelle più specifiche per i vari bisogni educativi speciali (Braille, LIS – Lingua Italiana dei Segni, CAA – Comunicazione Aumentativa e Alternativa), fino ad abbracciare la molteplicità dei linguaggi e la loro possibilità di comunicare in modi diversi (ad esempio le proposte delle lettere in movimento o relative alle lingue straniere).

Questo abbecedario è un viaggio alla scoperta di ciascuna lettera dell'alfabeto. I bambini e le bambine impareranno insieme a riconoscere, pronunciare e scrivere le lettere, creare parole che permetteranno loro di comunicare e raccontare, utilizzando linguaggi diversi e inclusivi, rispettosi delle differenze che caratterizzano l'eterogeneità delle classi.

La proposta di alcune curiosità sulle lettere (origine, storia, evoluzione, alfabeti antichi) renderà ancora più entusiasmante il viaggio nel meraviglioso mondo delle lettere. A ogni lettera è dedicato uno «spazio speciale», con immagini colorate e giochi divertenti che renderanno l'avvicinamento alla letto-scrittura un'avventura emozionante.





Obiettivi educativo-didattici

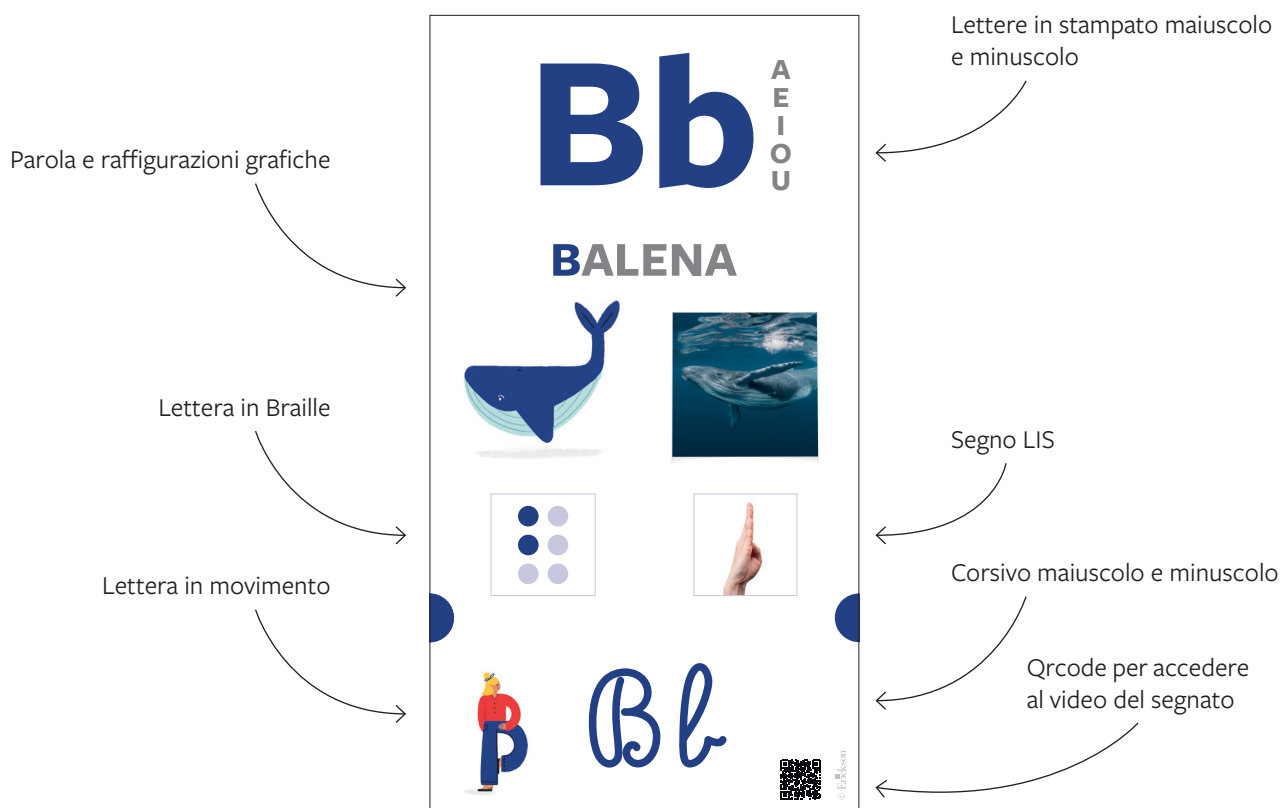
- *Introduzione alle lettere:* presentare una o più lettere, utilizzando le immagini e le parole chiave associate.
- *Riconoscimento delle lettere:* aiutare i bambini/e a riconoscere visivamente e nominare (canale uditivo) le lettere dell'alfabeto.
- *Pronuncia e fonetica:* insegnare la corretta pronuncia delle lettere e dei corrispondenti suoni, associando ogni lettera ai singoli suoni specifici.
- *Sviluppo della comprensione linguistica:* favorire la comprensione delle relazioni tra suoni e lettere, essenziale per l'alfabetizzazione.
- *Sviluppo della scrittura:* apprendere la forma delle lettere, maiuscole e minuscole, e favorirne la scrittura corretta.
- *Creazione di parole:* stimolare la combinazione delle lettere apprese per formare parole semplici.
- *Avvicinamento ai vari linguaggi:* avvicinarsi alla conoscenza di modi alternativi per comunicare come ad esempio il Braille, la LIS, la CAA, facendo così scoprire ai bambini e alle bambine l'importanza di una comunicazione inclusiva volta a favorire la partecipazione di tutti/e e del riconoscimento-valorizzazione delle differenze.
- *Espansione del vocabolario:* introdurre nuove parole attraverso immagini ed esempi, ampliando il lessico.
- *Stimolo alla creatività:* permettere ai bambini e alle bambine di giocare con le lettere e le parole, incoraggiando l'immaginazione e la creatività.
- *Sviluppo delle competenze sociali:* l'abbecedario è uno strumento che appartiene a tutti i bambini e le bambine della classe e che, attraverso attività di

gruppo, promuove il lavoro di squadra, la collaborazione e la comunicazione tra pari.

- *Apprendimento attraverso il corpo e il movimento:* attraverso il movimento e la consapevolezza del proprio corpo, si favorisce lo sviluppo cognitivo, emozionale e sociale. Corpo e movimento sono fortemente interconnessi e svolgono un ruolo fondamentale nei processi di conoscenza e comprensione, poiché sono parte integrante della nostra esperienza e della nostra memoria.

Utilizzare l'abbecedario in modo creativo, aiuterà i bambini e le bambine, oltre a sviluppare una solida base linguistica, anche ad accrescere la loro motivazione ad apprendere. Dobbiamo ricordare che ogni bambino/a apprende in modo diverso. Raccomandiamo quindi ai/docenti di essere flessibili, adattandosi ai bisogni, alle esigenze specifiche e ai ritmi di ogni bambino/a della classe. Sarà infatti compito del/della docente individuare il momento giusto per proporre ciascuna delle attività presenti negli spunti operativi e nei materiali. In questo modo l'*Abbecedario inclusivo* non è uno strumento da utilizzare solo nei primi anni, ma accompagna i bambini e le bambine in tutto il percorso della scuola primaria, soprattutto per quelle attività più complesse (ad esempio la conoscenza e l'avvicinamento a linguaggi diversi e alternativi, le lingue straniere, ecc.) che richiedono l'acquisizione di determinati prerequisiti. Siete pronti a scoprire che cosa si nasconde dietro la A, la B, la C, la D e tutte le altre lettere dell'alfabeto? Iniziamo insieme questo fantastico viaggio tra lettere e parole! Siete tutti/e invitati a esplorare, divertirvi e lasciare che la vostra fantasia e curiosità vi guidino in questa entusiasmante scoperta.

GUIDA ALL'UTILIZZO DELLO STRUMENTO



L'abbecedario qui presentato è costituito da 28 cartelle riportanti ciascuna una lettera dell'alfabeto. Ogni lettera viene proposta in stampato maiuscolo e minuscolo e associata a una parola nella sua versione scritta e nelle sue rappresentazioni grafica e fotografica.

Le fotografie offrono infatti ai bambini e alle bambine una rappresentazione concreta e reale del mondo che li circonda. Le immagini fotografiche possono aiutarli a fare connessioni tra ciò che vedono nell'abbecedario e ciò che osservano nella vita quotidiana. Inoltre, molti bambini e molte bambine sono più motivati, incuriositi e coinvolti quando vedono immagini reali, stimolando al contempo un'osservazione più attenta e una comprensione genuina di ciò che sta intorno a loro.

Ogni scheda dell'abbecedario mostra inoltre il corrispettivo della lettera nella sua raffigurazione in Braille e in LIS (Lingua Italiana dei Segni) in modo da far comprendere agli alunni e alle alunne che esistono diversi modi di comunicare e quindi, attraverso l'abbecedario e le attività ad esso collegate, avere la possibilità di avvicinarsi al riconoscimento di linguaggi alternativi. Questo obiettivo è strettamente connesso a una finalità più ampia ossia quella di sensibilizzare sull'importanza della partecipazione di tutti/e, di un pieno accesso all'apprendimento e del riconoscimento-valORIZZAZIONE di tutte le differenze.

Non viene inoltre dimenticata l'importanza del corpo e della dimensione motorio-cinestetica. Il corpo e il movimento sono infatti importanti mediatori per l'apprendimento, aspetto questo purtroppo ancora troppo trascurato all'interno dei curricoli scolastici. La proposta delle «lettere in movimento» si inserisce sempre nel filone volto a sfruttare tutte le nostre possibilità di comunicazione, anche attraverso simpatiche attività di movimento e posizioni che mimano la conformazione delle diverse lettere dell'alfabeto. Per ogni cartella, l'insegnante ha la possibilità, quando lo ritiene necessario, di completare lo studio dell'alfabeto integrandolo, tramite l'utilizzo della parte inferiore della scheda, oltre alla lettera in movimento anche con:

- la lettera scritta in corsivo maiuscolo e minuscolo;
- un QR-code con il video del segnato LIS di lettera e parola.

La scelta di una così ricca offerta di materiali nasce dalla volontà di proporre uno strumento inclusivo che partendo dall'apprendimento delle lettere dell'alfabeto dia la possibilità di potenziare le conoscenze linguistiche, non limitandosi a quelle più tradizionali e in uso nei contesti scolastici, ma avvicinandosi anche a forme di linguaggio che utilizzano canali diversi per la comunicazione, rispondendo in questo modo ai diversi bisogni e contribuendo a valorizzare le differenze presenti all'interno delle nostre classi.

PRESENTAZIONE DELLE SCHEDE DIDATTICHE ONLINE

Associate all'utilizzo dello strumento, l'insegnante ha a disposizione una serie di schede a colori — oltre a quelle dell'abbecedario riproposte nella versione semplice in linea con le Indicazioni ministeriali per il curricolo della scuola primaria — stampabili dalle risorse online da fornire alle alunne e agli alunni e di seguito descritte e suddivise per argomento.

Attività di pregrafismo e sulle lettere

Sono attività che precedono l'apprendimento della scrittura e favoriscono l'acquisizione delle competenze necessarie a svolgere agevolmente il compito successivo. Esse non si limitano esclusivamente al riconoscimento delle lettere o al movimento/gesto di tracciarle, ma coinvolgono e interessano diverse aree dello sviluppo:

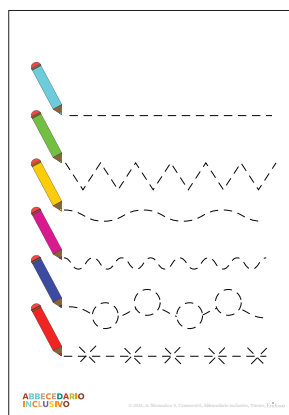
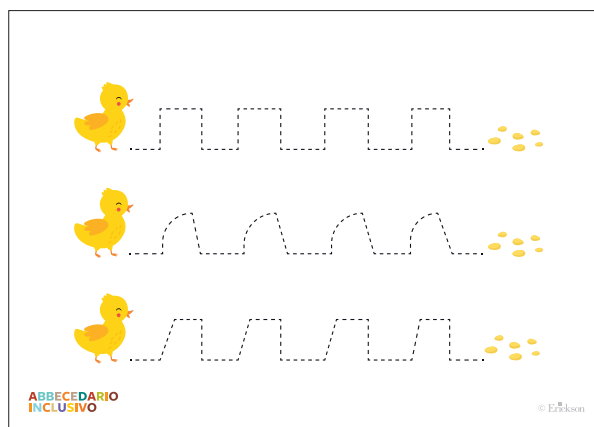
- *abilità fino e grosso motoria e di coordinazione oculo-manuale*, riguardano le capacità di afferrare e utilizzare gli strumenti di scrittura e di eseguire percorsi strutturati;
- *abilità visuo-spaziali*, riguardano le capacità di riconoscere colori, forme e concetti topologici (sopra e sotto, dentro e fuori, davanti e dietro);



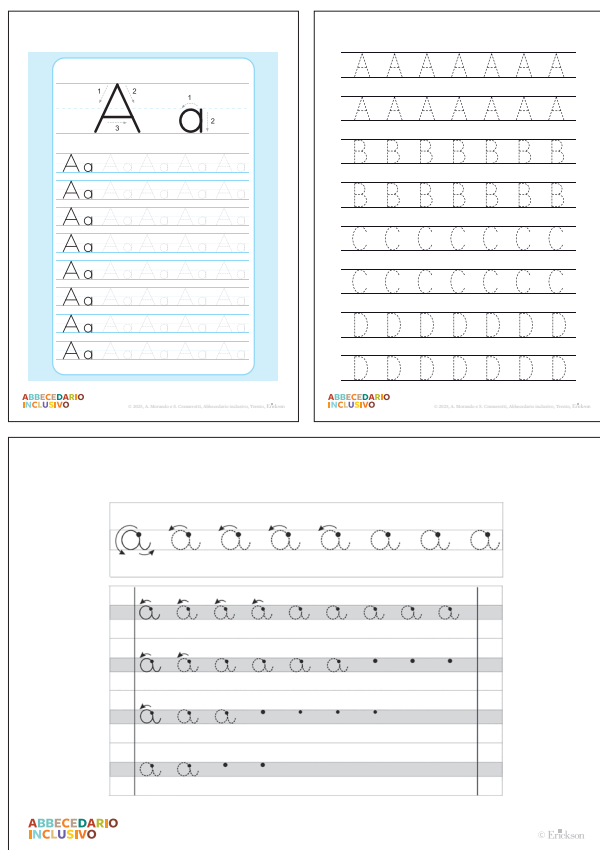
- *abilità attentive* rivolte allo svolgimento del compito dall'inizio alla fine;
- *abilità cognitivo-mnemoniche* concernenti la comprensione e la memorizzazione delle istruzioni e dei passaggi necessari al raggiungimento dell'obiettivo;
- *funzioni esecutive*, che dirigono tutte le precedenti abilità organizzandole in maniera adeguata e funzionale allo svolgimento dell'attività (discriminazione visiva, pianificazione, sequenzialità, ecc.).

Le schede proposte permettono di lavorare su diversi livelli di acquisizione delle competenze, procedendo per esercizi di difficoltà crescente fino ad arrivare al tracciamento delle lettere in stampatello e in corsivo (quando ritenuto opportuno dall'insegnante in un percorso di apprendimento graduale). I percorsi preparatori al tracciamento delle lettere hanno infatti lo scopo di familiarizzare con i singoli movimenti fino-motori che saranno poi quelli concretamente coinvolti nella produzione scritta delle lettere.

Percorsi preparatori al tracciamento delle lettere



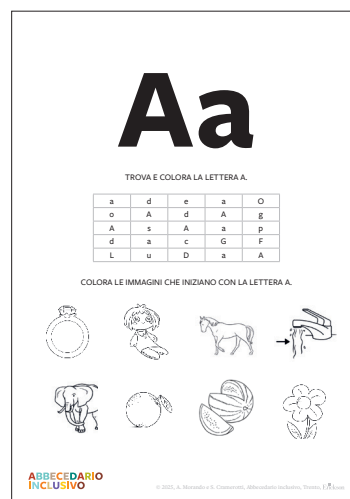
Tracciamento di lettere



Gioco con le lettere

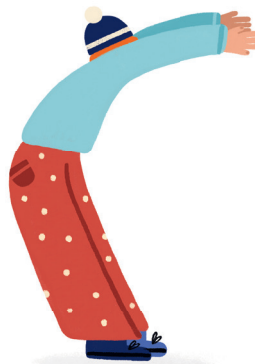
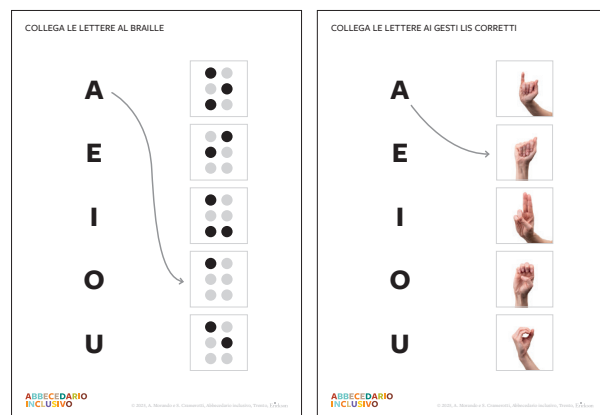
Le attività di questa sezione lavorano sul riconoscimento delle lettere sia dal punto di vista grafico sia fonico, per permettere ai bambini e alle bambine di acquisire consapevolezza sulla corrispondenza grafema-fonema e permettere poi di riuscire a trasformare le parole scritte in codice verbale orale e viceversa. Le schede e i giochi permettono di potenziare l'attenzione e consolidare l'apprendimento delle lettere, arricchire il linguaggio e stimolare la creatività.

Riconoscimento grafema e fonema



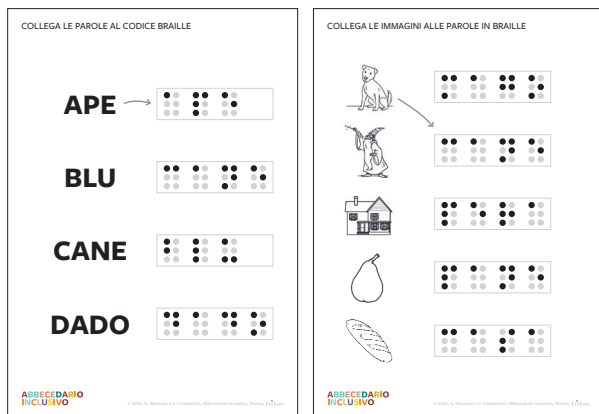
In prospettiva inclusiva, per sensibilizzare e avvicinare alla conoscenza di linguaggi diversi, si procede allo stesso modo con il Braille e la Lingua Italiana dei Segni (LIS). Di seguito i giochi e le attività specifici per entrambi i linguaggi.

Riconoscimento lettere in Braille e in LIS

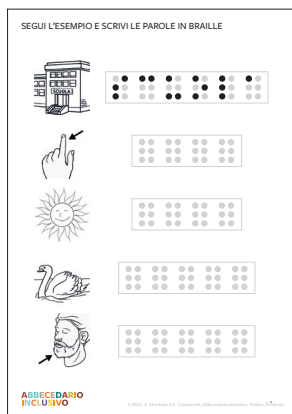


Gioco con il Braille

Dopo un ripasso dell'alfabeto in Braille — un codice basato su simboli definiti e universalmente riconosciuti —, l'insegnante può proporre alla classe le attività di questa sezione che lavorano prima sull'associazione parola-simbolo e, a un livello di difficoltà successivo, sull'abbinamento rappresentazione grafica-codice Braille.



Le attività infine accompagnano gli alunni e le alunne fino alla scrittura in codice Braille di alcune parole, del proprio nome e di quello di compagni, familiari e amici.



Ulteriori giochi e attività

L'insegnante può proporre la sperimentazione e l'esplorazione del Braille attraverso alcune attività pratiche.

1. Si prevede l'utilizzo di cartoni vuoti delle uova che con i loro sei spazi permettono agli alunni e alle alunne di giocare — stimolando anche l'aspetto tattico-sensoriale — creando le celle del Braille con i vuoti (pallini bianchi) e i pieni (pallini neri) per la realizzazione di un alfabeto tattile o di parole. L'insegnante ad esempio può dividere la classe in coppie e proporre esercizi di difficoltà crescente: gli alunni e le alunne devono far indovinare ai compagni

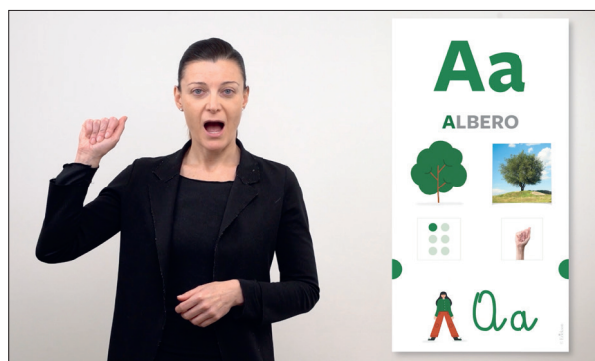
e alle compagne, utilizzando i cartoni delle uova, prima lettere singole e poi la loro combinazione per la costituzione di parole.

L'insegnante può inoltre coinvolgere l'intera classe nella realizzazione di un cartellone murale, con la costruzione di una frase complessa in occasione di una festa o di una celebrazione o per dare il benvenuto a un nuovo compagno o a una nuova compagna di classe.

2. Si può utilizzare il POP-IT, uno strumento che fornisce un supporto manipolativo-spaziale usato anche a scuola per lo studio di alcune discipline, e adeguato in questo caso per «giocare» con un linguaggio alternativo. L'uso da proporre per attività di difficoltà crescente è strutturabile a seconda della dimensione dello strumento.¹

Gioco con la LIS

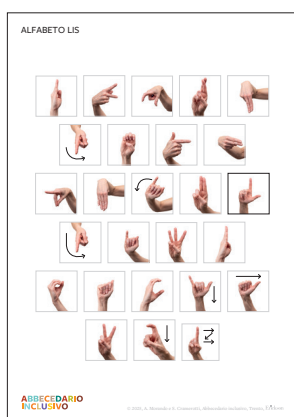
Dopo un ripasso dell'alfabeto in LIS — una lingua naturale veicolata attraverso il canale visivo-gestuale e utilizzata nel territorio italiano —, l'insegnante può proporre alla classe le attività di questa sezione che lavorano prima sull'associazione delle lettere dell'alfabeto con i segni LIS e poi accompagnano nell'apprendimento di un piccolo dizionario LIS. Grazie al QR-code, che contiene per ogni lettera il segnato della stessa e della parola associata (presente nell'abecedario), gli alunni e le alunne possono apprendere i segni e riprodurli, giocando insieme ai pari o svolgendo divertenti attività in classe.



Ulteriori giochi e attività

1. Gli alunni e le alunne possono apprendere a segnare il proprio nome e quello di compagni e compagne. Un gioco divertente da proporre in classe, che può essere svolto a coppie o in piccolo gruppo, è quello di segnare un nome di un/una compagno/a estratto da un sacchetto contenente tutti i nomi della classe e cercare di farlo indovinare agli altri.

¹ L'utilizzo di questa modalità di lavoro è stato suggerito da Flavio Fogarolo e si rimanda al sito dell'associazione Gruppo San Francesco d'Assisi Onlus. Per i ciechi del Togo (www.grupposanfrancesco.org).



2. Nelle risorse online vengono presentati inoltre tutti i QR-code delle lettere e delle parole dell'abecedario segnati in LIS: l'insegnante può utilizzarli per proporre giochi e indovinelli, in modo da stimolare l'apprendimento, il riconoscimento, l'attenzione, la creatività, la memoria, nonché la creazione da parte degli alunni e delle alunne di nuove esperienze in autonomia.

Gioco con la CAA

La CAA – Comunicazione Aumentativa e Alternativa è un insieme di tecniche, strategie e strumenti utilizzati per aiutare le persone con difficoltà di comunicazione a esprimersi in modo più efficace. La CAA non è una lingua, ma un approccio che permette di comunicare con gli altri in modo «alternativo». Si basa sull'utilizzo di immagini e simboli che, insieme, offrono la possibilità di creare frasi e storie o, più semplicemente, esprimere pensieri, richieste, opinioni, informazioni, ecc. Nei casi di difficoltà più complesse le immagini e i segni grafici (pittogrammi) possono essere indicati gestualmente per esprimere richieste o fornire risposte. In questo caso il segno grafico rappresenta l'oggetto visto e non il suono usato per identificarlo (come invece avviene tradizionalmente nelle scritture sillabiche, consonantiche e alfabetiche).

La CAA aiuta quindi a supportare e ad «aumentare» la comunicazione verbale con altri mezzi, per permettere alle persone di esprimersi e partecipare alla vita sociale, scolastica, lavorativa e familiare.

All'interno di questo abecedario abbiamo pensato di avvicinare i bambini e le bambine anche a questa forma di comunicazione alternativa. Sono ormai molti i luoghi (scuole, biblioteche, musei, ludoteche, ecc.) che propongono questa tipologia comunicativa (su cartelli per dare indicazioni, su opuscoli informativi, libri di lettura, ecc.) e quindi gli/le alunni/e possono avere o aver già avuto occasione di vederli in contesti reali e, magari, esserne rimasti incuriositi.

Gli esempi presenti di seguito e nelle risorse online sono relativi a pubblicazioni Erickson che possono avvicinare alunne e alunni anche a questa forma di comunicazione. Utilizzando le schede preimpostate presenti nelle risorse online con le parole e le immagini dell'abecedario, l'inse-

gnante insieme alla classe o gli alunni e le alunne in autonomia possono creare brevi e semplici frasi utilizzando i simboli CAA facilmente scaricabili in rete.



Tratto da Scataglini C. (2017), *I Classici con la CAA – Pinocchio*, Trento, Erickson.

Costruzione di parole, frasi e storie

La CAA offre alla classe la possibilità di costruire (in autonomia o con il supporto dell'insegnante), partendo dalle parole presentate nelle risorse online, altre proposte che vanno a lavorare sugli:

- aspetti grammaticali e sintattici del linguaggio;
- aspetti socio-relazionali, con la creazione di etichette, cartelli o quaderni con istruzioni, indicazioni e suggerimenti per supportare alunne e alunni in difficoltà;
- aspetti ludico-narrativi, con la realizzazione di storie co-costruite e condivise.

Lettere in movimento

Le attività-gioco per promuovere l'apprendimento delle lettere dell'alfabeto possono coinvolgere il movimento del corpo e l'imitazione della forma propria delle singole lettere.



All'interno dell'abecedario e in uno dei mazzi di carte, le lettere in movimento forniscono materiale aggiuntivo

per l'apprendimento delle lettere e delle parole, attraverso l'utilizzo del corpo e della dimensione motorio-cinetica (l'insegnante può utilizzare le carte per giochi e attività di piccolo gruppo, coppia o per l'intera classe).

Giochi e attività con l'utilizzo dei mazzi di carte



I quattro mazzi — composti ciascuno da 26 carte e riportanti rispettivamente le lettere dell'alfabeto (maiuscola e minuscola), i segni LIS, le lettere in Braille e le lettere in movimento — possono essere utilizzati in diversi giochi e attività che favoriscono lo sviluppo di competenze essenziali in questa fase della crescita, coinvolgendo aspetti cognitivi, di riconoscimento percettivo, sensoriale e corporeo-cinestetico. Anche in questo caso ne vengono indicati alcuni che possono essere modificati e adattati o servire da spunto a seconda delle necessità delle proprie alunne e dei propri alunni. Si consiglia di suddividere la classe in piccoli gruppi da far giocare, a rotazione, con i vari mazzi. L'insegnante può assegnare il proprio ruolo (descritto nei giochi proposti di seguito) a un bambino/a e girare tra i gruppi per osservare lo svolgimento dell'attività.

Giochi con un solo mazzo

1. **La lettera corretta:** si posiziona il mazzo delle lettere, coperto, al centro del tavolo. L'insegnante pronuncia una parola e i giocatori devono pescare a turno dal mazzo una carta-lettera: se è presente nella parola pronunciata, la mostrano e ottengono un punto. Si procede poi con nuove parole utilizzando le carte in mano o continuando a pescare.
2. **La lettera nascosta:** un giocatore pesca una carta e la tiene nascosta. Gli altri giocatori devono cercare di indovinare la lettera facendo domande a cui si può rispondere solo «sì» o «no». Ad esempio: «È una vocale?», «Viene prima della lettera G nell'alfabeto?» e così via. Chi indovina pesca la carta successiva e continua il gioco.
3. **Catena di lettere:** un giocatore pesca una carta e dice una parola che inizia con quella lettera (ad esempio, se pesca la C la gira e dice CANE). Il giocatore successivo pesca e deve dire una parola che

inizi con la lettera scelta ma che abbia all'interno la lettera pescata in precedenza, ad esempio se pesca la M deve pronunciare una parola che contiene la C, ad esempio MUCCA, e così via, fino a quando non si trovano più parole o finiscono le carte (è consigliabile togliere le lettere straniere).

4. **Tombola:** ogni giocatore riceve una griglia, preparata in precedenza, di 3x3 con lettere casuali. L'insegnante pesca una lettera dal mazzo e la nomina. Se la lettera è presente sulla griglia del giocatore, questo la segna. Vince chi completa per primo una linea, una colonna o una diagonale sulla propria griglia.
5. **Il più veloce:** tutte le carte vengono disposte sul tavolo a faccia in su. L'insegnante dice una lettera ad alta voce e i giocatori devono toccare la carta giusta. Chi tocca per primo la lettera corretta vince la carta.
6. **L'oggetto conosciuto:** l'insegnante pesca una carta e la mostra e i bambini devono trovare un oggetto nella stanza che inizi con la lettera indicata.
7. **L'alfabeto:** l'insegnante mette le carte in disordine sul tavolo. Ogni bambino, a turno, deve rimettere in ordine le lettere da A a Z nel minor tempo possibile. Può essere una «competizione» amichevole con l'uso del cronometro o semplicemente per vedere chi riesce a mettere più lettere in ordine. L'attività può essere svolta anche a coppie in ottica collaborativa.
8. **La storia:** ogni bambino pesca una carta e deve inventare una piccola storia che inizia con quella lettera e che contenga almeno due nomi o aggettivi che iniziano sempre con quella lettera (ad esempio, se pesca la C: «C'era una volta un cane che voleva fare un giro in canoa»). Ogni bambino aggiunge un pezzo alla storia usando la sua lettera pescata successivamente dal mazzo.
9. **Gioco della riproduzione e dell'imitazione:** estratte alcune «lettere in movimento» dal mazzo di carte, gli alunni e le alunne devono farle indovinare ai compagni e alle compagne imitandone la posizione/forma. Questo può avvenire in una sfida a squadre (sulla falsa riga del gioco dei mimi), a coppie o con l'intero gruppo classe.
10. **Composizione di parole:** in palestra gli alunni e le alunne disponendosi in fila o sdraiandosi per terra e imitando i movimenti/posizioni delle lettere raffigurate sulle carte, possono creare parole o frasi fino alla costruzione di un breve racconto.

Giochi con due mazzi

1. **Memory con abbinamento (alfabeto con LIS o Braille):** l'insegnante dispone le carte dei due mazzi (alfabeto e LIS o Braille) coperte sul tavolo. I bambini devono cercare di abbinare una lettera dell'alfabeto con il simbolo corrispondente in LIS o Braille. Ogni volta che trovano una coppia, ottengono un punto e possono continuare a giocare. Si può anche introdurre una variante con l'utilizzo delle lettere in movimento.

2. **Trova la lettera:** l'insegnante divide la classe in piccoli gruppi e distribuisce tutte le carte del mazzo delle lettere dell'alfabeto dividendole tra i gruppi. L'insegnante gira una carta dal mazzo LIS o Braille o lettere in movimento e i bambini devono trovare tra le carte in loro possesso, la lettera corrispondente.
3. **Mima la lettera:** i giocatori si dividono in due gruppi e si selezionano due mazzi tra lettere, lettere in movimento, Braille o LIS. Un giocatore del primo gruppo pesca una carta dal primo mazzo e, senza mostrarla, deve descriverla usando parole o mimando (rifacendosi alle lettere in movimento). Gli altri componenti del gruppo devono indovinare di quale lettera si tratta e cercare la sua equivalente nell'altro mazzo. Vince il gruppo che indovina più carte.
4. **La parola misteriosa:** l'insegnante crea una parola segreta usando lettere miste da alfabeto e dal Braille, e le dispone sul tavolo. I bambini, osservando le carte, devono cercare di indovinare la parola misteriosa.
5. **Indovina il simbolo:** i bambini a turno pescano una carta dal mazzo LIS o Braille e provano a indovinare la lettera dell'alfabeto corrispondente. Possono osservare le carte e cercare la lettera equivalente. Si ripete con diversi simboli.
2. **Abbinamento a tre/quattro:** l'insegnante divide i bambini in 4 squadre. Ogni squadra riceve un mazzo diverso. A turno, una squadra mostra una carta e le altre squadre devono trovare la carta corrispondente dal loro mazzo. Chi abbina correttamente (e più velocemente) più carte vince.
3. **Catena di lettere:** ogni giocatore/piccolo gruppo riceve un mazzo diverso. Il primo giocatore inizia con una lettera dell'alfabeto. Il secondo giocatore deve trovare la stessa lettera nel suo mazzo (LIS o Braille o lettere in movimento) e piazzarla accanto, e così via. Si continua a creare una catena di lettere con i tre/quattro mazzi, cercando di formare l'alfabeto completo.
4. **Bingo/tombola:** l'insegnante prepara delle cartelle del bingo con le lettere dell'alfabeto. Poi pesca carte dai mazzi LIS o Braille o lettere in movimento e i bambini devono segnare sulla loro cartella la lettera corrispondente. Chi completa una riga, una colonna, o una diagonale vince.
5. **Caccia alle lettere in classe:** l'insegnante nasconde le carte dei tre/quattro mazzi in diversi punti della classe. Poi chiede di cercare la lettera iniziale di una parola, ad esempio «cane». I bambini devono trovare la lettera di ciascun mazzo (alfabeto, LIS, Braille, lettera in movimento) e poi portare tutte le carte per completare la tripletta/quaterna corrispondente.

Giochi con tre e quattro mazzi

1. **Memory a tre/quattro mazzi:** l'insegnante dispone tutte o alcune carte dei tre/quattro mazzi coperte sul tavolo. I bambini devono trovare tre/quattro carte corrispondenti, una di ogni mazzo, per formare una tripletta/quaterna. Quando la trovano (ad esempio, la «A» in alfabeto, in LIS, in Braille, in lettera in movimento), possono tenerla e guadagnano un punto. Vince chi ottiene più triplette/quaterne.
6. **Domanda alfabetica:** ogni bambino riceve una carta da ciascun mazzo (alfabeto, LIS, Braille, movimento). L'insegnante pone alcune domande come: «Qual è la lettera che rappresenta il suono dell'iniziale della parola MELA?» oppure «Qual è la lettera in Braille che corrisponde alla S dell'alfabeto?». I bambini che hanno in mano la carta devono rispondere mostrandola alla classe.



CURIOSITÀ SULLE LETTERE

Questa sezione contiene una serie di fatti, linguaggi e informazioni utili a promuovere la curiosità delle alunne e degli alunni, ma anche per ideare attività aggiuntive e di conoscenza sul mondo delle lettere: le origini, gli alfabeti del passato, l'evoluzione, altri linguaggi, ecc.

Storie sull'alfabeto

Il nostro alfabeto affonda le sue radici nella cultura degli antichi Egizi e in quella dei Fenici.

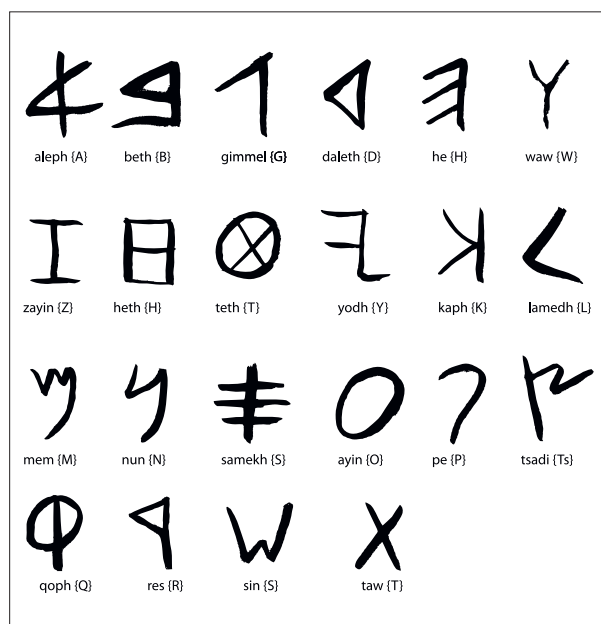
I geroglifici egiziani erano un sistema di scrittura assai complesso, contraddistinto da caratteristiche logografiche e fonetiche: ogni simbolo indicava una lettera, una sillaba o una parola.

I Fenici adattarono questi simboli, semplificandoli e associandoli ai suoni della loro lingua. Solo più tardi, nel IX secolo a.C., i Greci partirono da quell'alfabeto consonantico per associare le lettere anche alle vocali, così da rappresentare i fonemi della lingua greca.

Alfabeto fenicio

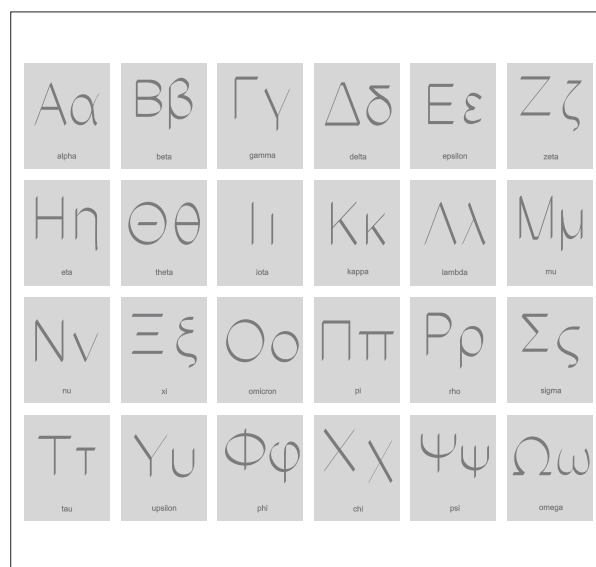
La scrittura fenicia è una scrittura ideografica, ossia un sistema di scrittura che non tiene conto tanto dell'aspetto fonologico del linguaggio, ma fa uso di simboli (ideogrammi) per rappresentare idee e contenuti.

I Fenici individuarono 22 suoni corrispondenti più o meno a quelli che possono emettere le nostre corde vocali e li «trasformarono» in segni grafici, ad esempio delle linee molto semplici da scrivere, leggere e ricordare. Attraverso questi segni, opportunamente combinati tra loro, si poteva riprodurre un numero molto ampio di parole.



Alfabeto greco

L'alfabeto greco è un sistema di scrittura composto da 24 lettere, nello specifico si tratta di 7 vocali e 17 consonanti. Come già accennato, i Greci trasformarono alcune lettere fenicie non usate nel loro alfabeto per i suoni vocalici, basilari nell'alfabeto greco. Nell'antica Grecia le lettere venivano usate anche per scrivere i numeri, come succedeva anche con i numeri romani usati dai Latini. Le lettere dell'alfabeto greco sono ancora presenti nella nostra lingua soprattutto in specifiche discipline, ad esempio vengono utilizzate in matematica, fisica e astronomia.



Conosci la storia della lettera A?

La storia ci racconta che la lettera «A» deriva dall'alfabeto fenicio, attraverso quello greco: il suo nome greco, *alpha* (alfa), infatti deriva dal termine «Aleph» ossia «Testa di bue». Facendo ancora un ulteriore passo indietro, da un antico geroglifico egizio è stato scoperto che, in origine, la sua forma somigliava proprio a una testa di bue stilizzata. Negli anni, con l'evoluzione della scrittura e, nel caso specifico della lettera «A», con una rotazione di 180°, le «corni» del bue hanno preso la forma delle due gambe della nostra lettera in stampatello maiuscolo: «A». Aleph è la prima lettera dell'alfabeto fenicio e di quello ebraico, predecessori prima dell'alfabeto latino e poi dell'italiano.

Se seguiamo lo studio delle lettere, scopriamo infatti che la «B» latina deriva a sua volta dalla B greca (*bēta*), che riproduce la *beth* fenicia. È facile capire a questo punto da che cosa deriva il termine «Alfabeto». Esattamente, dall'unione delle prime due lettere dell'alfabeto greco.

Qual è la lettera più utilizzata dell'alfabeto italiano?

La lettera più utilizzata è la «i», seguita dalla «a», dalla «o» e infine dalla «e». Come si può notare, sono le vocali le più utilizzate nella nostra lingua.

Per capire il perché le vocali sono usate più frequentemente rispetto alle consonanti, si può provare a leggere qualsiasi testo o frase, facendo attenzione proprio a come le vocali rendono la lettura molto più scorrevole e fluida.

Se pensiamo invece alle consonanti, soprattutto quelle meno usate nella lingua italiana (come ad esempio le lettere straniere «j», «x», «w», «k»), ci rendiamo conto come queste rendano veramente difficile la lettura o, comunque, meno fluente. Provare per credere!

Codici di comunicazione internazionali

Codice Morse

Il «Morse», ideato nel 1835 dallo statunitense Samuel Morse, inventore del telegrafo elettrico, è un codice di comunicazione adottato internazionalmente sia per la radiotelegrafia sia per le comunicazioni a breve distanza mediante segnali luminosi, acustici o elettrici. I caratteri alfanumerici vengono fatti corrispondere a determinate sequenze di segnali lunghi chiamati «linee» e di corti detti «punti».

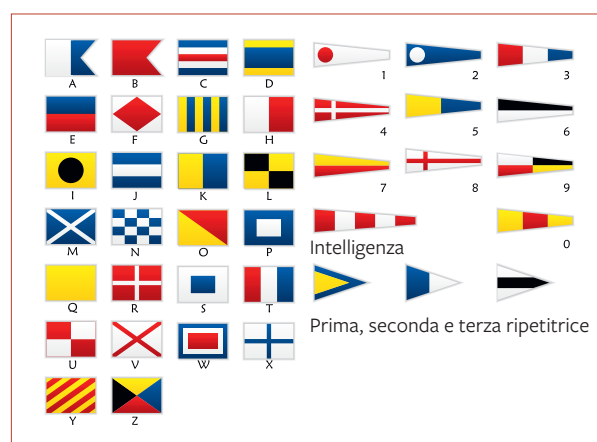
Il codice Morse è diventato lo standard per la codifica delle informazioni per quasi due secoli: un risultato mai raggiunto da altri sistemi alternativi. Infatti è stato usato fino al 1999 nelle comunicazioni marittime.

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

Codice nautico

Il codice internazionale nautico è un sistema di codifica che serve a inviare messaggi attraverso segnalazioni con bandiere, che, issate sulle navi verticalmente a gruppi di quattro, vengono lette dall'alto verso il basso: rappresentano lettere dell'alfabeto, numeri e possono racchiudere il significato di interi messaggi standard.

Si tratta di un vero e proprio alfabeto, un linguaggio che, come tutti gli altri, ha i suoi simboli e le sue regole comunicative: è costituito da 26 bandiere che singolarmente indicano le lettere dell'alfabeto fonetico NATO, 10 bandiere numeriche con cifre da 0 a 9 e altre 4 bandiere utilizzate per indicare punteggiatura, ricezione e risposta dei messaggi (la cosiddetta «intelligenza»), ripetizioni.



Lingue dal mondo

A scuola è importante mettere in atto alcune buone pratiche per promuovere la conoscenza dell'esistenza nel mondo di diverse lingue e per valorizzare — soprattutto nei contesti educativi caratterizzati sempre più da un'arricchente varietà linguistica — il rapporto con le diverse lingue d'origine di alunne e alunni.

In questa tabella viene proposta la traduzione delle parole del nostro abbecedario in varie lingue, compreso il cinese (curiosità: il cinese-mandarino è la lingua più parlata al mondo e offre l'occasione di introdurre all'uso degli ideogrammi in alcune lingue).

Nell'ultima colonna le bambine e i bambini possono scegliere una lingua straniera a loro piacimento oppure originaria di un loro compagno o una loro compagna di classe. Gli alunni e le alunne utilizzeranno dizionari cartacei e/o online, individuando e scrivendo il termine corrispondente a ciascuna parola.



ITALIANO	INGLESE	SPAGNOLO	CINESE		
ALBERO	TREE	ÁRBOL	樹	shù	
BALENA	WHALE	BALLENA	鯨	jīng	
CANE	DOG	PERRO	狗	gǒu	
DELFINO	DOLPHIN	DELFIN	海豚	hǎitún	
ELEFANTE	ELEPHANT	ELEFANTE	大象	dà xiàng	
FIORE	FLOWER	FLOR	花	huā	
GATTO	CAT	GATO	貓	māo	
HOTEL	HOTEL	HOTEL	飯店	fàndiàn	
ISOLA	ISLAND	ISLA	島	dǎo	
JEEP	JEEP	JEEP	吉普車	jípǔchē	
KOALA	KOALA	COALA	無尾熊	wú wěi xióng	
LUNA	MOON	LUNA	月亮	yuèliàng	
MELA	APPLE	MANZANA	蘋果	píngguǒ	
NUVOLA	CLOUD	NUBE	雲	yún	
ORSO	BEAR	OSO	熊	xióng	
PANE	BREAD	PAN	麵包	miànbāo	
QUADRO	PAINTING	CUADRO	繪畫	huìhuà	
RANA	FROG	RANA	青蛙	qīngwā	
SOLE	SUN	SOL	太陽	tàiyáng	
TAVOLO	TABLE	MESA	桌子	zhuōzi	
UVA	GRAPE	UVA	葡萄	pútáo	
VOLPE	FOX	ZORRO	狐狸	húlí	
WINDSURF	WINDSURFING	TABLA A VELA	風帆衝浪	fēngfān chōnglàng	
XILOFONO	XYLOPHONE	XILÓFONO	木琴	mùqín	
YO-YO	YO-YO	YOYÓ	悠悠球	Yōuyōu qiú	
ZAINO	BACKPACK	MOCHILA	背包	bèibāo	



www.erickson.it