



Desirèe Rossi

# TABLOTTO

4-6

Divertiti a giocare e  
imparare con i prerequisiti  
degli apprendimenti!



4+

ANNI

1+

GIOCATORI

15

SCHEDA  
GIOCO



# TABLOTTO

## Contenuto:

- Strumento in bioplastica
- 8 pedine
- 15 schede
- Istruzioni



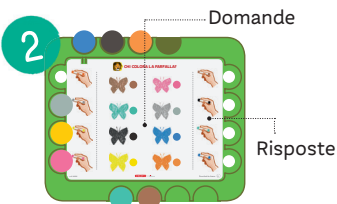
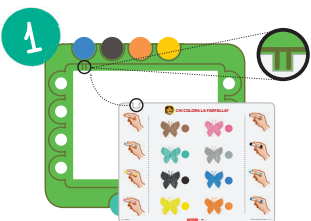
## Obiettivi educativi

Autonomia, problem solving, flessibilità cognitiva, ragionamento, memoria di lavoro, concentrazione, attenzione, autocorrezione.

## Ambiti di competenza sviluppati

Conoscenza corporea, percezione e analisi visiva, metafonologia, associazione logico-causale e logico temporale, precalcolo (classificazione, seriazione, sequenze e ritmi, conteggio), arricchimento del lessico, logica inferenziale e linguaggio socio-emozionale.

## Come funziona



Inserire la scheda nel Tablotto dal lato della domanda, facendo attenzione al taglio posto in alto a sinistra, per posizionarla correttamente (vedi figura). Le pedine all'inizio del gioco possono essere posizionate sul lato lungo dello strumento.

Spostare le pedine colorate inserendole accanto alle soluzioni corrette. La scheda è divisa in due parti, al centro l'area delle domande e dei quesiti da risolvere, sui lati le risposte a cui abbinare il giusto colore.

3

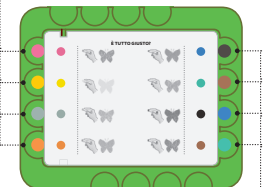
Ruota



Una volta inserite tutte le pedine, girare lo strumento per controllare la correttezza delle risposte date.

4

Risposte corrette



Risposte errate

Si possono verificare gli abbinamenti di colore e leggere le soluzioni corrette. Se qualche colore non è associato correttamente, basta spingere fuori la pedina e ritornare a giocare.

## Imparare giocando

Tablotto sembra un tablet, oggetto conosciuto e apprezzato anche dai piccolissimi, ma non lo è: genera curiosità per il suo utilizzo e, al contrario di uno strumento tecnologico, attiva le risorse strategiche, la motricità fine e non è predefinito. L'obiettivo è quello di offrire un'opportunità di crescita attraverso un'attività ludica adeguatamente finalizzata a obiettivi di maturazione definiti, graduati e che hanno un certo rilievo nella costruzione delle competenze di alfabetizzazione di base (Indicazioni Nazionali, 2025).

Il meccanismo di gioco in cui le bambine e i bambini sfidano le proprie abilità in modo autonomo è «il motore» che genera interesse e che attiva il bambino di fronte alle diverse proposte contenute nelle schede. La logica è intuitiva, grazie a un'attenta osservazione della scheda e all'aiuto nell'indicazione che può essere dato dall'adulto. L'interattività di Tablotto consiste nella possibilità di essere utilizzato insieme ad altri e dove il tutoring viene stimolato dalla particolare strutturazione delle schede e dalla presenza di più quesiti a cui rispondere. Il protagonista è il bambino, con le sue abilità e la voglia di superare «gli ostacoli» che si interpongono alla soluzione dei problemi posti. All'adulto rimane il compito di lasciare lo spazio e il tempo del gioco affinché il bambino possa sperimentarsi e essere il «costruttore» delle proprie competenze.

## CON TABLOTTO OGNI BAMBINA E BAMBINO...

### GIOCA CON GLI AMICI

Tablotto si caratterizza per essere stato pensato anche come strumento per il **gioco cooperativo**. Utilizzato in coppia o a piccoli gruppi, favorisce **l'apprendimento attraverso modeling** soprattutto nella scuola dell'infanzia, dove il gruppo eterogeneo per età e competenze costituisce il luogo ideale per sviluppare le proprie potenzialità. Si può lavorare attraverso stimoli diversi per permettere ad ognuno di poter partecipare con le proprie abilità secondo **un principio di inclusione** e favorire in questo modo il senso di efficacia e di autostima. Tablotto può essere utilizzato anche in piccolo gruppo per **attivare le componenti emotivo-relazionali**: il gruppo sostiene, rassicura e motiva. Uno «spazio» supportante dove ci può essere un rispecchiamento alla pari, anche nelle difficoltà.

### IMPARA IN AUTONOMIA

Dopo un primo utilizzo, accompagnato se necessario da qualche indicazione dell'adulto, Tablotto è stato pensato per essere utilizzato dal bambino in modo autonomo. Proprio per questo, il suo meccanismo di risposta è ripetuto e il procedimento di associazione attraverso il colore permette anche ai bambini in fase prescolare di dare delle risposte **che non richiedano lettura e scrittura**. La varietà degli esercizi consente a ciascuno di trovare il proprio ambito di personale preferenza in un clima di sicurezza che permette di «affrontare sfide nuove» in settori meno conosciuti (aree di sviluppo prossimale). Con Tablotto si **sperimenta l'errore in tutta tranquillità**, per imparare a considerarlo come elemento imprescindibile dal quale ripartire per costruire modalità di soluzione che portino alla costruzione di un ragionamento corretto.

## SI DIVERTE

Il primo obiettivo di Tablotto è quello di divertire il bambino. La componente ludica stimola la motivazione ad intraprendere attività che richiedono impegno e che non sono immediate. **Il gioco diventa uno spazio privilegiato per apprendere dove la sfida**, il divertimento e l'immaginazione creativa si mescolano. Quando poi le sfide coinvolgono anche amici e compagni l'interesse aumenta.

## VERIFICA LE RISPOSTE CON L'AUTOCORREZIONE

Tablotto è basato sul meccanismo dell'autocorrezione e stimola l'autonomia di pensiero: è attraverso l'errore che si arriva alla comprensione «di ciò che non funziona e di come potrebbe funzionare» e quindi è importante lasciare la possibilità ai bambini di **scoprire i propri errori e di imparare da essi**. Questo li farà sentire autonomi e competenti, il controllo finale può essere sperimentato facilmente girando lo strumento e verificando la corrispondenza colore-pedine. Inoltre apprendere attraverso l'errore favorisce la memorizzazione dei contenuti e delle strategie efficaci di lavoro.

## GIOCA E SVILUPPA I PREREQUISITI SCOLASTICI

Le schede di Tablotto si basano sui prerequisiti dell'apprendimento scolastico che il bambino, già a partire dai quattro anni, può iniziare a sviluppare. L'intento non è quello di anticipare l'insegnamento, bensì quello di **stimolare gradualmente lo sviluppo dei piccoli**, perché le loro strutture cognitive siano in grado di elaborare in maniera significativa i contenuti proposti in futuro, conservando il **piacere di apprendere**. Il gioco è un contesto privilegiato per favorire lo sviluppo progressivo di **competenze cognitive e socio-emozionali** indispensabili anche per il successo scolastico.

## SI METTE ALLA PROVA

Tablotto è realizzato con una logica di associazione domanda-risposta che funziona attraverso i colori. L'idea che c'è alla base di Tablotto è quella di un bambino che ha le sue competenze e che deve trovare lo spazio per poterle attivare: a lui il compito di intuire qual è la consegna che viene accennata da un breve titolo su ogni scheda. L'intento è di **stimolare «l'esplorazione cognitiva»** oltre che di risolvere il «problema» posto dal gioco; un'attenta osservazione guida il ragionamento relativo alla comprensione della consegna che non viene completamente spiegata. Il focus di Tablotto non è centrato solo sui concetti, ma anche sul metodo di apprendimento (esplorazione, ragionamento, risoluzione di problemi).

### Scopri la web app Tablotto 4-6 anni

Allenare i prerequisiti base dell'apprendimento divertendosi



PROVALA!

La web app *Tablotto 4-6 anni* è uno strumento facile e intuitivo pensato per **potenziare l'apprendimento nell'ambito linguistico, logico-matematico e della lingua straniera inglese di bambini e bambine alla scuola dell'infanzia**. Presenta **più di 100 attività** da svolgere in classe o in autonomia: dopo aver trascinato le pedine colorate, lo strumento si anima e fornisce ai più piccoli un immediato riscontro sulla correttezza della risposta.

## Autrice

Desirèe Rossi, laureata in Scienze dell'educazione e in Psicologia Clinica, insegnante di scuola primaria e precedentemente insegnante della scuola dell'infanzia. Esperta nei processi di apprendimento, autrice di testi per la scolastica e di giochi didattici basati sull'autocorrezione. Formatrice per la fascia 0-6 nelle tematiche dell'inclusione, della progettazione didattico-educativa e degli ambienti di apprendimento, collabora con il settore Ricerca e Sviluppo Erickson.



## Crediti

Coordinamento e editing: **Sara Lisa Di Mario**

Progetto grafico: **Leonardo Michelon**

Illustrazioni di copertina: **Roberta Terracchio**

Direzione artistica: **Giordano Pacenza**

© Erickson 2026

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

info@erickson.it

www.erickson.it





## Edizioni Centro Studi Erickson

---

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698  
N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

