





Desirèe Rossi



TABLOTTO

6plus

Sfide divertenti per
apprendere in autonomia



6+

ANNI

1+

GIOCATORI

20

SCHEDA
GIOCO



Erickson

TABLOTTO

Contenuto:

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



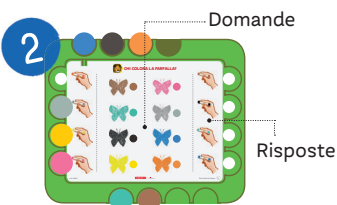
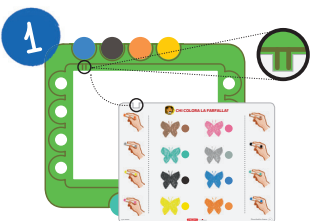
Obiettivi educativi

Autonomia, problem solving, flessibilità cognitiva, ragionamento critico, metacognizione e autocorrezione.

Ambiti di competenza sviluppati

Competenze di letto-scrittura e italiano (competenza alfabetica funzionale), area logico-matematica e calcolo, i processi di ragionamento logico, abilità percettive, competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

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

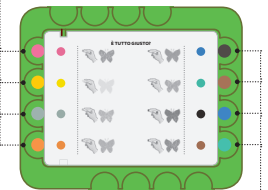
Ruota



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 gioco che promuova **l'autonomia nel comprendere le consegne e nel fare collegamenti** con ambiti disciplinari appresi a scuola e impari ad applicarli ovunque. La logica di risposta è intuitiva ma non scontata o data una volta per tutte: il bambino è portato a concentrare l'attenzione su ogni consegna. Tablotto punta a essere anche uno strumento dove **«l'interattività»** sta nella possibilità di essere utilizzato insieme ad altri: i protagonisti sono i bambini e le bambine, con le loro abilità abilità.

Tablotto sfrutta le potenzialità del gioco per **ampliare e consolidare le conoscenze** attraverso un'attività ludica adeguatamente finalizzata a obiettivi di maturazione definiti, graduati e che hanno un certo rilievo nella costruzione delle competenze (come da Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2025). Il meccanismo di gioco è semplice e intuitivo, dotato di **autocorrezione**: le bambine e i bambini sfidano le proprie abilità in modo autonomo, sperimentano l'errore senza ansia e con la possibilità di autocorreggersi, senza l'intervento dell'adulto.

CON TABLOTTO OGNI BAMBINA E BAMBINO...

GIOCA CON GLI AMICI

Tablotto si caratterizza per essere stato pensato anche come **strumento per il gioco cooperativo**. Le schede possono essere svolte con un compagno e 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

Tablotto è stato pensato per essere utilizzato in modo autonomo, il suo **meccanismo è semplice e intuitivo**: una cornice dove vengono inserite le schede di contenuto da risolversi attraverso l'incastro della pedina colorata accanto alla risposta corretta. Le schede sono graduate per difficoltà e per età, sono numerate ma non è necessario seguire l'ordine indicato! Suggeriamo di partire dalle proprie inclinazioni e abilità personali in un clima di sicurezza che consenta poi di «affrontare sfide nuove» in settori meno conosciuti. Tablotto è dunque uno strumento che può essere utilizzato anche in ambito scolastico in modo personalizzato, adattandosi alle esigenze di individualizzazione di alunne e alunni.

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 bisogna 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.

PUÒ SCEGLIERE TRA TANTI ARGOMENTI

Gli ambiti principali sviluppati attraverso le schede sono: **le competenze di letto-scrittura e l'italiano, l'area logico-matematica e il calcolo, i processi di ragionamento logico e le abilità percettive**. Oltre alle conoscenze di base, le schede hanno l'obiettivo di aiutare i bambini a sviluppare la **flessibilità cognitiva, l'abilità di problem solving e allenare il pensiero critico**. Le attività sviluppate attraverso il gioco **potenziano la concentrazione e l'attenzione, la memoria di lavoro** (sviluppando l'argomento scheda e tenendo sempre presente il criterio di associazione per colore) e le abilità di coordinazione oculo-manuale (attraverso l'uso delle pedine).

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 è quella di un bambino che ha le sue competenze e che deve trovare le modalità 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 contenuti disciplinari, ma anche sul metodo di apprendimento (esplorazione, ragionamento, risoluzione di problemi).

SCEGLIE ESERCIZI ADATTI ALLA SUA ETÀ

Le schede di Tablotto sono state realizzate pensando alle competenze che i bambini maturano con gradualità nel corso della loro crescita. Gli esercizi e la tipologia degli stimoli sono calibrati per età, la proposta dei diversi pacchetti è stata fatta con un criterio **di incremento delle competenze richieste e difficoltà**. I simboli posti alla base della scheda indicano la classe consigliata e l'ambito disciplinare di attività della scheda.

SI ESERCITA SIA A CASA CHE A SCUOLA

Tablotto è uno strumento di gioco che può essere **utilizzato in diversi contesti**, da casa a scuola o in ambienti di relax-svago. È un gioco, ma può servire per ripassare, recuperare e potenziare. Attraverso i pacchetti, differenziati per ambito, i bambini rivedono o consolidano conoscenze già acquisite, colmano lacune, riformulano le proprie conoscenze in nuovi contesti concettuali e memorizzano quanto appreso perché il bambino si è attivato cognitivamente di fronte alle proposte e ha imparato anche attraverso i suoi errori.

Scopri la web app **Tablotto 6-8 anni**

Allenare l'italiano, la matematica e l'inglese divertendosi



PROVALA!

La web app *Tablotto 6-8 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 primaria**. Presenta **più di 200 attività** da svolgere in classe o in autonomia: dopo aver trascinato le pedine colorate, lo strumento si anima e fornisce 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 Michelin**
Illustrazioni di copertina: **Roberta Terracchio**
Direzione artistica: **Giordano Pacenza**

© Erickson 2026





Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

