

italiantoy®

Max Mi

GIOCARE CON L'ALFABETO

OBIETTIVI

1. **Osservare le caratteristiche delle lettere.**
2. **Acquisire familiarità con le lettere dell'alfabeto.**
3. **Promuovere il riconoscimento delle lettere negli oggetti, nella natura, nei segni.**
4. **Favorire un primo approccio verso il mondo della scrittura e della lettura.**
5. **Incoraggiare la composizione e la capacità di costruire senso da ciò che vede e manipola.**
6. **Aiutare il bambino a condurre una ricerca personale sui segni.**
7. **Incoraggiare l'espressione dei bambini esplorando le 277 schede.**
8. **Promuovere attività e scambi linguistici tra i bambini e le bambine.**
9. **Apprendere come classificare diversi tipi di immagini (10 immagini per ogni lettera dell'alfabeto).**
10. **Sensibilizzazione alla diversità delle forme e dei formati delle lettere dell'alfabeto.**

ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE

1. Scopri le lettere del tuo nome

Ogni bambino utilizza le piccole scatole (contenute nella scatola di Max Mi) di lettere che contengono le lettere del suo nome e le usa per scriverlo più volte. Sarà così possibile lavorare anche su diverse combinazioni possibili. Max Mi contiene 277 lettere e segni per scrivere: ad esempio, per scrivere "Anna" il bambino cercherà le due scatole contenenti le A e le N e cercherà di utilizzare tutte le lettere (10 A e 10 N) per scrivere il suo nome almeno 5 volte.

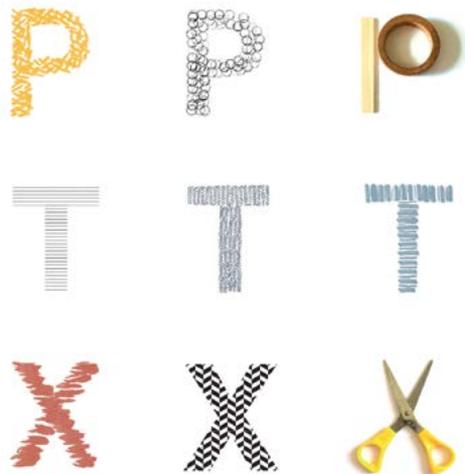


In piccolo gruppo, i bambini compongono una parola insieme: dovranno cercare le scatole di lettere, comporre la parola, trovare più combinazioni grafiche possibili (stessa attività con il nome, ma in piccoli gruppi i bambini saranno facilitati nel nominare le lettere, nel passarselle chiamandole). Un gioco che i bambini fanno con piacere è quello di indovinare di che lettera si tratta: se alcune sono facilmente riconoscibili, altre (ad esempio la cipolla, la sezione del tronco...) richiedono al bambino un lavoro di riconoscimento non banale.

2. Trovare le famiglie di lettere

L'insegnante mescola le lettere e chiede ai bambini di ricomporre le diverse famiglie: si può dare una scatola ad ogni bambino (ogni scatola ha stampata la sua lettera) e chiedere ai bambini di riempire la loro scatola con le lettere uguali. In alcuni casi, il bambino deve sovrapporre le lettere per riconoscerle.

3. Costruire le proprie lettere



Max Mi ci propone idee per usare la fotocopiatrice in modo non stereotipato: i bambini possono appoggiare sul piano della fotocopiatrice l'elemento (o gli elementi) che formano la lettera (lasciandosi ispirare, per capire il gioco, dallo stesso Max Mi: forbici che diventano una X, tan-

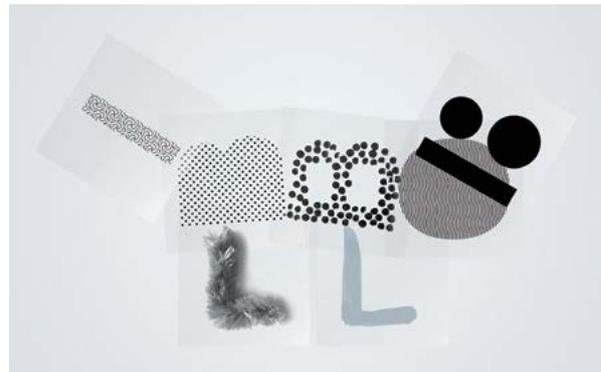
italiantoy®

Max Mi

GIOCARE CON L'ALFABETO

ti bottoncini che diventano una M o i sassolini che possono servire a creare la L) e usando gli acetati nel cassetto della carta A4 (verificare però la tipologia di acetati, non tutti i tipi e le marche possono essere fotocopiati) si realizzano le nuove lettere che andranno ad aggiungersi a quelle proposte da Max Mi.

L'insegnante può proporre ai bambini di fotografare le lettere in caso non sia possibile usare una fotocopiatrice. Può essere usato anche uno scanner: le immagini andranno salvate in jpg o pdf e potranno essere stampate sempre su acetato.



4. Giochi di ritmi

Su un tavolo luminoso (ma anche sulla carta bianca), i bambini potranno comporre immagini usando le lettere come segni. Anche in questo caso, è importante fotografare il risultato per ottenere, per esempio, un libro per la classe (e immaginare una storia per collegare le diverse immagini), oppure creare un libro personale per ogni studente. L'attività del leggere le immagini può essere molto stimolante.



6. Inventare mondi alfabetici

Si suggerisce di usare il video "Typolution" (youtu.be/zVPfTlpCKaw o www.obeaudoain.com/#/typolution) mostrandolo ai bambini e chiedendo loro di riconoscere le lettere che l'artista Olivier Beaudoin ha usato. Successivamente si può suggerire ai bambini di inventare un mondo abitato solo dalle lettere dell'alfabeto.

Il personaggio (che mostriamo come esempio) è stato creato con le lettere di Max Mi:



5. Inventare parole e provare a leggere

I bambini possono inventare parole e giocare a leggerle. L'attività può essere proposta anche a coppie o in piccolo gruppo: i bambini giocano a comporre le parole usando le lettere e familiarizzano con i segni grafici che compongono le parole. Nel caso di bimbi (almeno) di prima elementare possono inventare un vocabolario fantastico con parole inventate, nate dall'avvicinamento giocoso delle lettere. Che significato avranno?



italiantoy®

Max Mi

GIOCARE CON L'ALFABETO

7. L'invenzione dell'abecedario di classe

Partendo dalle lettere di Max Mi, i bambini potranno cercare sui giornali, nei manifesti, in vecchi libri, nei depliant,.... le lettere per costruire il proprio alfabeto. Ogni gruppo cercherà la più grande tipologia possibile di caratteri. Se possibile, l'insegnante propone una passeggiata nel quartiere per fotografare le lettere in architettura, ma anche le lettere della città (ad esempio, la segnaletica stradale).

8. Il mio lavoro di arte alfabetica

I bambini compongono la loro immagine sulla lavagna luminosa e sulla parete di fronte l'insegnante pone un grande foglio di carta per disegnare in piccolo gruppo. Le lettere diventano molto grandi, i bambini lavorano sui segni grafici e ridisegnano l'immagine nata con Max Mi. Nell'esempio, i bambini di una quarta elementare di Rimini hanno progettato una città con le case, i negozi, un circuito con le macchine:

Max Mi può essere utilizzato per cominciare a giocare con le parole, anche in modo artistico. Perché non realizzare un laboratorio installazione (con i bambini della scuola primaria) dove



su grandi fogli di carta da pacco con le righe i bambini possono scrivere una filastrocca con le lettere di Max Mi? Una grande pagina di quaderno, piena di segni grafici molto belli, che dia ai bambini il gusto della composizione tipografica.

