



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > IL VISO GAME

---

## Project Location

**Country:** Italy

**City:** OVADA

## Organization

**Organization Name:** INSEGNANTE PAOLA MANCUSO

**Organization Type:** School

**Specify:** in parte a mie spese in parte con materiale tecnologico acquistato con il bonus docenti

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:** I do authorize the FMD to the

## Project Type

Education up to 10 years

## Project Description

### Description Frase (max. 500 characters):

E' la risposta alle esigenze dei bimbi che presentano difficoltà linguistiche, meta-fonologiche, di motricità fine, ma è utile per tutti i bimbi che imparano giocando e, attraverso questo semplice software, sperimentano e superano le difficoltà divertendosi in uno spazio dove l'insegnante li accompagna in modo giocoso nel loro percorso di crescita. Il software si prefigge di adeguare gli obiettivi alle esigenze dei bimbi, stimolando l'esplorazione e la arricchendo, consolidando e migliorando le abilità linguistiche in maniera gratificante.

### Project Summary (max. 2000 characters):

Per realizzare il software mi sono avvalsa di un periodo iniziale di osservazione dei bimbi (griglie sistematiche e giochi) per individuare le loro difficoltà: tutto ciò si è rivelato

fondamentale per permettermi di creare un percorso che comprendesse attività adeguate ed efficaci. Il software si ripropone di aiutare i bimbi a migliorare la produzione verbale, correggere i difetti di pronuncia, arricchire il lessico; il computer è utilizzato come strumento che offre ai bimbi la possibilità di interagire attivamente con esso sperimentando e diventa una risorsa didattica utile, soprattutto nei bimbi con disabilità, permettendo loro di avvicinarsi ad esso attraverso un apprendimento attivo e collaborativo; non è stato inserito nessun file audio (se non l'applauso al momento dell'uscita dal gioco) perché per i bimbi con problemi (autismo, dsa, ritardo) l'inserimento di indicazioni vocali disturba e ho notato quanto sia coinvolgente e produttivo l'intervento diretto dell'insegnante che funge da "voce" fuori campo utilizzando un linguaggio semplice.

## How long has your project been running?

2016-11-01 00:00:00

## Objectives and Innovative Aspects

Lo scopo primario del software è quello di permettere a ciascun bimbo di acquisire fiducia nelle proprie capacità di parlante e interlocutore, cercando di farsi capire sempre meglio dagli altri, attraverso una pronuncia corretta di parole e frasi. Gli incontri hanno cadenza quindicinale della durata di un'ora; le attività si svolgono in piccolo e grande gruppo: ho abbinato al software la costruzione di un libro personale creato da ogni bimbo inerente il viso e le parti che lo compongono, tenendo conto degli input suggeriti dai bimbi: utilizzando il software ho avuto modo di osservare nei bimbi il piacere e la consapevolezza in crescita del loro fare; stabilendo un rituale rassicurante per loro sono riuscita a suscitare curiosità, interesse vivo e partecipazione ma soprattutto **inclusione** dei bimbi con difficoltà che sono diventati i LEADER ai quali i compagni facevano riferimento. Il progetto proseguirà nei prossimi anni. In una frase questo progetto è: semplice, stimolante e divertente!

## Results

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):** I risultati  
metà per  
proposte  
migliorato  
linguistic  
ancora il  
stata la c

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):** utilizzano  
la mia co

## Sustainability

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:** From 1 to 3 years

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:** Less than 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:** Grants

**Specify:** scuola infanzia

**Is your project economically self sufficient now?:** Yes

**Since when?:** 2016-11-01 00:00:00

**When is it expected to become self-sufficient?:** 2016-11-01 00:00:00

## Transferability

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:** No

**Where? By whom?:** condiviso con le mie colleghe e sto progettando di condividerlo anche come continuo  
orizzontale e verticale

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**


Riuscire a divertire i bambini  
bimbi che spesso " si perdono  
miglioramento delle capacità  
gruppo aiutandosi senza

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:** Yes

## Background Information

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):** La mancanza di un'aula computer con macchine idonee  
abbiamo due, uno dono dei genitori, uno acquistato con i fondi  
abbiamo partecipato, ma ne servirebbero almeno altri due

**Future plans and wish list (max. 750 characters):** Il progetto è stato così ben accolto che, parlandone  
gli incontri di continuità con le altre scuole dell' istituto  
fatto in passato, sarò molto contenta di poterlo condividerlo  
nostra scuola sarà nuovamente inserito all'interno del gruppo  
linguistico .

**Attachments:**  [software per recupero linguistico](#) [1]

[DISABILITA'](#) [2] [RECUPERO LINGUISTICO](#) [3]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482  
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

---

**Source URL:** <https://gjc.it/en/progetti/il-viso-game>

### Links

[1] <https://gjc.it/sites/default/files/il-viso-game-ins.te-paola-mancuso.pps.ppt>

[2] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/disabilita>

[3] <https://gjc.it/en/keywords-separate-commas/recupero-linguistico>