



Next Generation Classrooms - Labs



LA STANZA LOGO-MOTORIA®
The Learning-in-Motion Room

Bisogni Formativi

1. Miglioramento della **comprensione della lingua italiana** con percorsi per l'ampliamento del lessico, competenza trasversale a tutte le discipline scolastiche.
2. Inserimento alunni e alunne NAI (Nuovi Arrivati in Italia) con sessioni di SLM per l'apprendimento del vocabolario di contesto; rientrano in questa categoria anche gli studenti e le studentesse inseriti nel contesto scolastico da un paio di anni, ma che presentano ancora esigenze didattiche specifiche a causa di difficoltà di tipo linguistico. Inserimento della SLM nel **protocollo di accoglienza** dell'alunno/a straniero/a.
3. Aumento dei tempi di **attenzione e concentrazione** con ricaduta su tutte le discipline scolastiche.
4. Miglioramento delle **dinamiche relazionali** con percorsi che prevedono la collaborazione tra pari per l'esecuzione delle attività.
5. Valorizzazione dei diversi stili di apprendimento con la presentazione dei contenuti attraverso la **didattica multimodale** (metodologia che coinvolge più di un canale percettivo).
6. **Inclusione** degli alunni e delle alunne con certificazione di disabilità (anche grave) grazie alla possibilità di creare sessioni personalizzate e di coinvolgerli facilmente nell'attività assieme ai loro compagni e compagne.
7. Favorire il successo scolastico degli alunni e delle alunne con **DSA** (Disturbi Specifici di Apprendimento). (Difficoltà di Apprendimento, dislessia, discalculia, disortografia e disgrafia) utilizzando la SLM come **strumento compensativo**.
8. Potenziamento della **creatività** e dell'**immaginazione** attraverso la possibilità di inventare nuove e originali sessioni di SLM.
9. Apprendimento delle lingue con attività che utilizzano contenuti realizzati da madrelingua.
10. Implementazione di percorsi che favoriscono la **conoscenza di sé** e l'auto-valutazione finalizzati allo sviluppo e al rinforzo dell'**autostima**.

La Stanza Logo-Motoria (SLM) è un sistema hardware e software (Resonant Memory) che consente di trasformare un'aula scolastica, o un qualsiasi spazio affine, in un Ambiente Interattivo Multimodale per l'apprendimento e la comunicazione: l'aula, senza sedie, banchi e cattedra, si trasforma in un contenitore di suoni, musiche, parole, rumori che vengono attivati dai movimenti nello spazio degli alunni.

Qui gli studenti, per imparare, devono muoversi, spostarsi, esplorare lo spazio e ascoltare i suoni attivati dal loro movimento, recuperando così la capacità di apprendere attraverso il corpo e le potenzialità dei loro gesti (conoscenza motoria).

Piano Nazionale
di Ripresa e Resilienza

#NEXTGENERATIONITALIA



Tutti i servizi sono distribuiti da:

BLUE DIGIT



presenti nel circuito MePA

Contattaci al nostro ufficio commerciale

348 0916041 - commerciale@digitgo.it