

Carlo Scataglini

MARILÙ E I 5 SENSI

ATTIVITÀ DIGITALI E LABORATORI PERCETTIVI



Erickson

Guida alla navigazione

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app Marilù e i 5 sensi, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

IL LOGIN

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra», sarà possibile creare il profilo dell'utente. Il bambino dovrà scrivere il suo nome utente e scegliere un avatar che lo accompagnerà nel corso delle attività.



Fig. 3 – Creazione di un nuovo profilo.

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati; selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia» si accede alla relativa area personale.



Fig. 4 – Lista profili.

È possibile modificare o eliminare i profili già creati attraverso la funzione «Opzioni utente», rappresentata dall'icona della matita. Da questa schermata l'utente ha inoltre la possibilità di crearne di nuovi cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni utente si vedrà il relativo avatar, un riepilogo del numero di attività svolte e del punteggio medio, e si potrà iniziare a giocare o accedere alle statistiche.

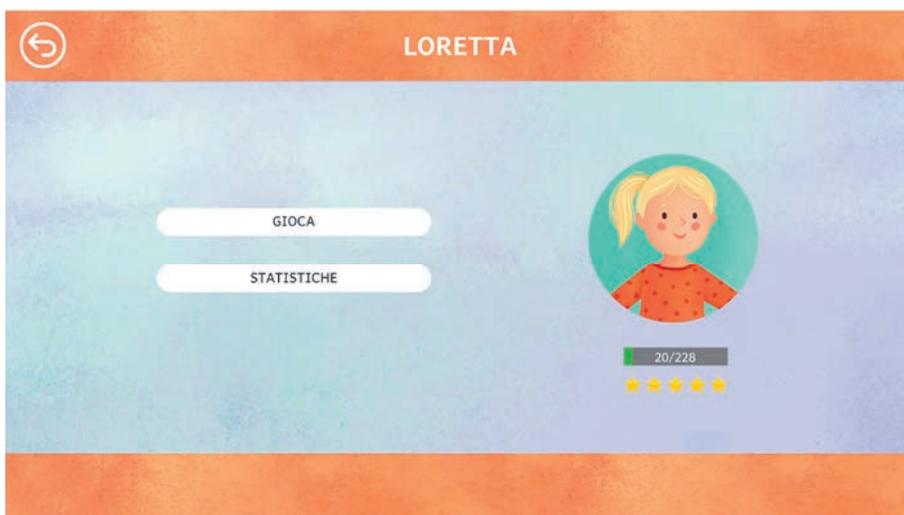


Fig. 5 – Area personale dell'utente.

IL MENU – SCELTA DELLE ATTIVITÀ

Dopo aver creato o selezionato il proprio utente e cliccato «Gioca» si accede al menu principale, dove sono presenti le varie sezioni in cui è suddivisa la web app.

4 ambienti liberamente cliccabili, corrispondenti alle attività sui 5 sensi

1. *Il Bosco Belvedere – La vista*
2. *Uditopoli (la città dei suoni) – L'udito*
3. *Tutto Tatto Beach – Il tatto*
4. *Market «Profumi & Saponi» – L'olfatto e il gusto.*

Cliccando su ciascun ambiente si accede alla videata in cui è possibile selezionare gli esercizi e visualizzare quelli già svolti e quelli ancora da svolgere.



Fig. 6 – Menu.

La storia di «Marilù e i 5 sensi»

In questa sezione è possibile ascoltare e leggere la storia di Marilù alla scoperta dei cinque sensi, aiutata da un saggio consigliere, l'albero delle filastrocche. È possibile modificare la dimensione del testo, il colore dello sfondo, mandare avanti o indietro l'audio e stopparlo.

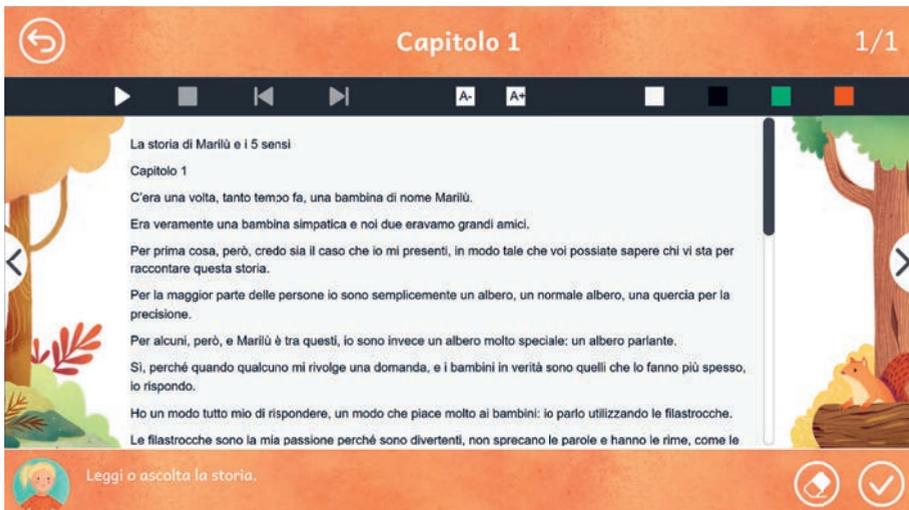


Fig. 7 – La storia di Marilù e i 5 sensi.

OPZIONI

L'area «Opzioni» consente all'utente di personalizzare la propria esperienza modificando le impostazioni della web app. Le voci personalizzabili sono le seguenti:

- Testo maiuscolo: consente di impostare una preferenza tra testo a schermo in stampato maiuscolo e minuscolo; in questo caso di default sarà minuscolo.
- Istruzioni sempre visibili: consente di impostare una preferenza, durante lo svolgimento delle attività, tra consegna sempre visibile e consegna a scomparsa.
- Risposta automatica dopo 3 tentativi: di default, dopo 3 risposte errate, il sistema mostra la risposta corretta; è però possibile disattivare tale funzione.

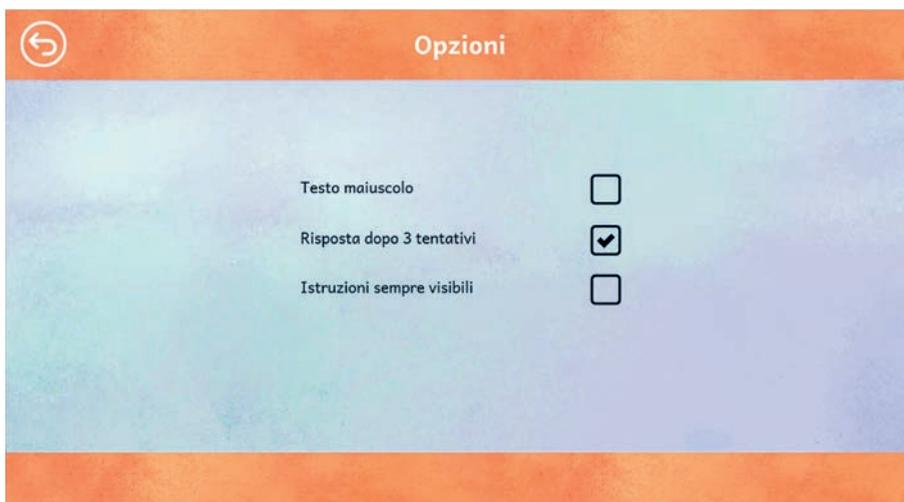


Fig. 8 – La sezione «Opzioni».

PREMI

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni sezione, esclusa quella che contiene la storia di Marilù, apparirà la parte del corpo relativa al senso a cui sono riferiti gli esercizi.

ATTIVITÀ

Tutte le attività della web app hanno l'obiettivo di allenare i bambini, dai 4 ai 7 anni, in esercizi inerenti ai cinque sensi. In questa sezione vengono descritte nel dettaglio le singole attività con i loro obiettivi.

1. Il Bosco Belvedere – La vista

La prima sezione è articolata in 11 attività:

1.1 Riconosci i colori

Obiettivo: distinguere gli stimoli – i colori

Il bambino deve cliccare nell'ambiente del bosco gli elementi di ogni colore richiesto. Alla risposta corretta, si attiva l'istruzione successiva, per un totale di 11 istruzioni.

1.2 Grande e piccolo — 1.3 Alto e basso — 1.4 Regolare e irregolare — 1.5 Le forme

Obiettivo: distinguere gli stimoli – le qualità e le forme

In questi esercizi il bambino deve cliccare tra 4 carte contenenti immagini quelle con gli elementi grandi/piccoli, gli alberi alti/bassi, le foglie con il margine regolare/irregolare. Nell'esercizio sulle forme il bambino clicca gli elementi circolari, rettangolari e triangolari presenti nel bosco.



Fig. 9 – Videata dell'esercizio 1.2.

1.6 Sopra, sotto, vicino, lontano...

Obiettivo: distinguere gli stimoli – i rapporti topologici

In 10 videate il bambino deve scegliere tra quattro carte quella con lo scoiattolo nella posizione richiesta rispetto all'albero (sopra/sotto il ramo, dentro/fuori la tana, ecc.).

1.7 Cosa c'è nel bosco? — 1.8 Gli elementi del bosco

Obiettivo: conoscere l'ambiente e sviluppare concetti sulle cose.

Nel primo esercizio, il bambino deve dimostrare di riconoscere gli elementi del bosco specificati nelle consegne, mentre nel secondo si allena a classificare gli elementi del mondo animale, vegetale e minerale.

1.9 Cosa mi piace nel bosco...

Obiettivo: esprimere le proprie sensazioni e preferenze.

In tre videate il bambino è libero di assegnare alle immagini del bosco il suo personale giudizio di gradimento, trascinando le faccine corrispondenti alle espressioni «Mi piace», «Mi è indifferente», «Non mi piace».



Fig. 10 – Videata dell'esercizio 1.9.

1.10 Memory visivo

Obiettivo: esercitare la memoria sensoriale.

Il Memory visivo è il classico gioco del ritrovamento di coppie di carte (gli elementi disegnati sono sempre quelli del bosco), con difficoltà crescente (4, 5, 6, 8, 12 coppie). Il gioco si conclude quando tutte le carte sono state accoppiate nel modo esatto.

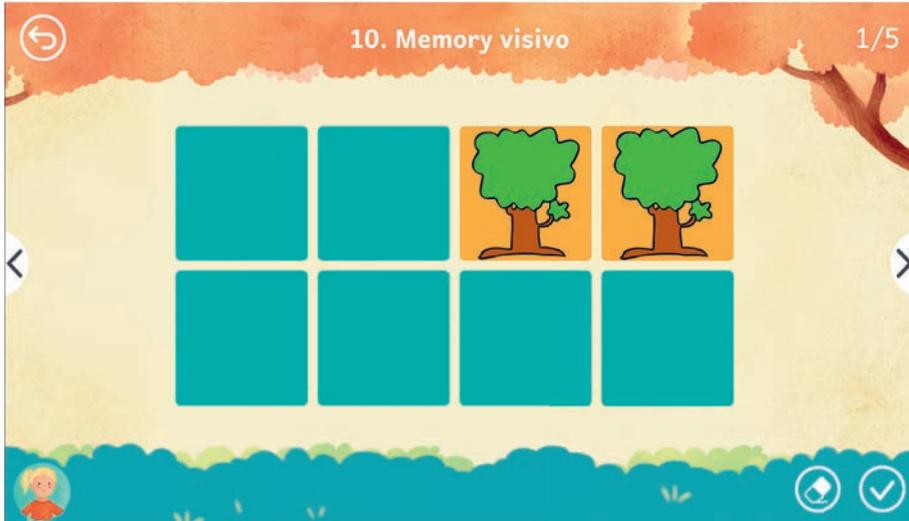


Fig. 11 – Videata dell'esercizio 1.10.

1.11 Dov'erano gli animali?

Obiettivo: esercitare la memoria sensoriale.

Nell'esercizio seguente, 3 animali disposti in una determinata posizione nel bosco vengono tolti, il bambino deve ricollocarli al posto giusto.

2. Uditopoli (la città dei suoni) – L'udito

La seconda sezione è articolata in 8 attività:

2.1 Riconosci i suoni e i rumori

Obiettivo: distinguere gli stimoli – i suoni e i rumori.

Sullo sfondo di una città, al clic su un pulsante «play» viene proposto un suono: fra 3 o 4 immagini il bambino deve scegliere quella che ha emesso lo stesso suono.

2.2 Suono lungo e suono corto — 2.3 Suono forte e suono debole — 2.4 Suono acuto e suono grave — 2.5 Ritmo veloce e ritmo lento

Obiettivo: distinguere gli stimoli – suono lungo/corto, forte/debole, acuto/grave, e ritmo veloce/lento.

In tutti questi esercizi vengono presentati due elementi che, al clic sul relativo pulsante, emettono il proprio suono (fischio del treno, campane, aeroplano, ecc.). In base alla consegna il bambino deve cliccare sul tipo di suono

richiesto, in modo da allenarsi a riconoscere le caratteristiche dei diversi stimoli sonori.

2.6 A ciascuno il suo suono...

Obiettivo: conoscere l'ambiente e sviluppare concetti sulle cose.

Il bambino deve trascinare gli elementi nel box relativo al suono corrispondente.



Fig. 12 – Videata dell'esercizio 2.6.

2.7 I suoni della città che mi piacciono...

Obiettivo: esprimere le proprie sensazioni e preferenze.

Come per l'esercizio 1.9, anche qui il bambino può assegnare il suo parere, in questo caso sui suoni, secondo le preferenze personali.

2.8 Memory uditivo

Obiettivo: esercitare la memoria sensoriale.

Nel Memory uditivo sono presenti solo i pulsanti con i suoni (senza immagini), in modo che il bambino si alleni a ricordare gli stimoli sonori in

assenza di aiuti visivi. Anche qui la difficoltà del gioco è crescente: da 2 coppie di suoni si passa a 3, per arrivare infine a 4.

3. Tutto Tatto Beach – Il tatto

La terza sezione è articolata in 11 attività:

3.1 Solido e liquido — **3.2 Freddo e caldo** — **3.3 Morbido e duro** — **3.4 Liscio e ruvido** — **3.5 Pesante e leggero** — **3.6 Pieno e vuoto** — **3.7 Bagnato e asciutto** — **3.8 Appuntito e arrotondato**

Obiettivo: distinguere gli stimoli: solido/liquido, freddo/caldo, morbido/duro, liscio/ruvido, pesante/leggero, pieno/vuoto, bagnato/asciutto, appuntito/arrotondato.

I primi sette esercizi della sezione presentano in due videate 5 carte. Il bambino deve cliccare quelle che rappresentano le caratteristiche richieste dalla consegna, nell'alternanza tra le due caratteristiche opposte.

3.9 Di che materiale è fatto?

Obiettivo: conoscere l'ambiente e sviluppare concetti sulle cose.

Il bambino deve cliccare tra 6 carte quelle che contengono l'elemento costituito dalla materia specificata nella consegna («Clicca sull'oggetto di cotone/di gomma/di legno/di vetro», ecc.), per un totale di 9 consegne.



Fig. 13 – Videata dell'esercizio 3.9.

3.10 Le mie sensazioni tattili preferite.

Obiettivo: esprimere le proprie sensazioni e preferenze.

Come nei precedenti esercizi 1.9 e 2.7, il bambino esprime le sue sensazioni tattili riferite a una serie di oggetti della spiaggia di cui sicuramente ha avuto esperienza (canotto, ombrellone, secchiello, ecc.).

3.11 Metti in ordine le sensazioni tattili

Obiettivo: esercitare la memoria sensoriale.

In 4 videate il bambino deve inserire in una tabella, secondo un ordine preciso, tre elementi (dal più freddo al più caldo, dal più morbido al più duro, dal più liscio al più ruvido, dal più leggero al più pesante).

4. Market «Profumi & Sapori» – L'olfatto e il gusto

La quarta sezione è articolata in 8 attività:

4.1 Cose commestibili e non commestibili — 4.2 Riconosci l'odore? — 4.3 Dolce, amaro, salato e acre — 4.4 Cibi molli e duri, crudi e cotti

Obiettivo: distinguere gli stimoli – elementi commestibili/non commestibili, gli odori, i sapori, la consistenza dei cibi.

Vengono presentati 6 riquadri tra i quali il bambino deve selezionare quelli che rappresentano cibi commestibili o non commestibili, quelli di cui può dichiarare di conoscere l'odore, e i cibi dai vari sapori (dolce, amaro, salato, acre) e consistenza (duri, molli, cotti, crudi).

4.5 Tanti tipi di cibi...

Obiettivo: conoscere l'ambiente e sviluppare concetti sulle cose.

Da una serie di 5 alimenti, il bambino deve trascinare quelli corretti nel box della «pasta e pane», poi in quello della «frutta e verdura», della «carne e salumi», dei «dolci» e, infine, delle «bevande».



Fig. 14 – Videata dell'esercizio 4.5.

4.6 Gli odori che mi piacciono... — 4.7 I sapori che mi piacciono...

Obiettivo: esprimere le proprie sensazioni e preferenze.

Come nei precedenti esercizi, il bambino esprime le sue preferenze in fatto di odori e di sapori riferite a una serie di elementi che sicuramente conosce (rose, aceto, pizza, formaggio, ecc.).



Fig. 15 – Videata dell'esercizio 4.7.

4.8 Metto in ordine i sapori

Obiettivo: esercitare la memoria sensoriale.

In 6 videate il bambino deve inserire in una tabella tre alimenti, secondo un ordine richiesto (dal più dolce al più amaro, dal più salato al meno salato, dal più molle al più duro).

STATISTICHE

In quest'area è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. La schermata principale fornisce informazioni sul completamento e il punteggio medio (che può andare da una a cinque stelle) delle quattro sezioni; cliccando su una sezione specifica, è possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singola attività.



Fig. 16 – La sezione «Statistiche».

Nella tabella dei singoli esercizi sono riportati i seguenti dati:

- il titolo dell'esercizio
- il numero di videate corrette sul totale
- la data e l'ora di svolgimento
- la percentuale di correttezza dell'esercizio.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Scarica statistiche» nella sezione «Statistiche». Non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa.



www.erickson.it

Nella guida vengono analizzati diversi aspetti della percezione, con particolare riguardo ai fattori che ne determinano la qualità e la specificità in ciascun individuo. Per aiutare anche i più piccoli a sviluppare una funzionale consapevolezza percettiva, l'autore presenta quattro laboratori riferiti ai quattro ambiti sensoriali (vista, udito, tatto, olfatto-gusto), con semplici e divertenti attività pratiche da proporre in classe, a casa o in altri contesti quotidiani. Per ciascuno di essi vengono descritti gli obiettivi, i materiali occorrenti, le modalità di esecuzione e le possibili varianti. Una proposta operativa finale conclude il percorso dell'integrazione sensoriale, in modo che i bambini arrivino a considerare i cinque sensi non più come ambiti distinti che agiscono in modo separato, ma piuttosto come una modalità integrata di avvicinarsi al mondo.

Chiude il volume una parte di guida operativa all'uso della web app, con la descrizione dettagliata dei contenuti e dello svolgimento di ciascun esercizio.



9 788859 038870

Guida +
Web app