

Carlo Scataglini

100 NUOVE LETTURE IN STAMPATO MAIUSCOLO

STORIE E ATTIVITÀ
PER LA DIDATTICA INCLUSIVA



Erickson

**100 NUOVE LETTURE
IN STAMPATO MAIUSCOLO**



Con il progetto Pluralità visibili, Erickson si impegna a promuovere una narrazione e rappresentazione equa delle differenze. Ciò significa assicurare che i libri rappresentino in maniera realistica e significativa le diverse identità sociali e politiche delle persone, e siano privi di stereotipi e pregiudizi. Comporta anche l'utilizzo di un linguaggio inclusivo. Il manifesto Pluralità visibili illustra le ragioni, le sfide e gli impegni che Erickson assume per rappresentare le pluralità che caratterizzano la società contemporanea.

Per approfondire
erickson.it/pluralita-visibili

Progettazione/Editing
Angela Cattoni

Impaginazione
Antonella Gozzi

Progetto grafico
Alessandro Stech

Direzione artistica
Giordano Pacenza

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4178-8

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel mese novembre 2024
da Digital Team S.r.l - Fano (PU)

100 NUOVE LETTURE IN STAMPATO MAIUSCOLO

Storie e attività per la didattica inclusiva

Carlo Scataglini

 Erickson

Carlo Scataglini

Insegnante specializzato di L'Aquila, è formatore sulle metodologie inclusive di recupero e sostegno. Per le Edizioni Erickson è autore di numerosi testi di didattica facilitata e di narrativa, tra cui *I Classici facili*, tradotti in diversi Paesi. Ha curato la *Guida Facilitare e semplificare libri di testo* ed è autore del libro *Il sostegno è un caos calmo e io non cambio mestiere*.

INDICE

Introduzione	7
Come è fatta questa web app	15
Guida alla navigazione	20
Materiali aggiuntivi	28

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *100 letture in stampato maiuscolo*, 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 proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 2).



Fig.2 - Creazione nuovo profilo

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 3); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.

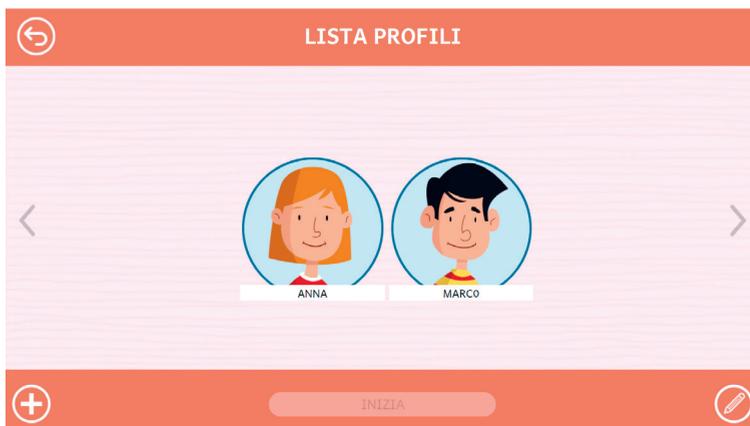


Fig.3 - Lista profili

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando il pulsante «Opzioni utente». Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni utente si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 4).

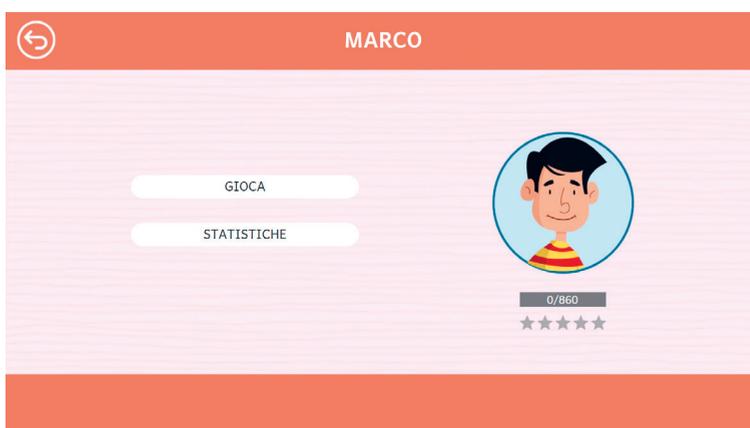


Fig.4 - Area personale

Il menu - Scelta delle attività

Nel mappa appaiono le sezioni contenute nella web app (figura 5):

- Livello 1
- Livello 2
- Livello 3
- Livello 4
- Livello 5

Ogni livello contiene una serie di attività di diverso tipo e difficoltà.



Fig.5 - Mappa

Alla fine dell'attività, sarà presentato un riepilogo in cui verrà mostrata la percentuale di correttezza (figura 6).



Fig.6 - Esercizio completato

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul maiuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni storia e dei relativi esercizi, l'utente riceve come ricompensa un premio che ricorda la relativa sezione; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Struttura della web app

I cinque livelli sono strutturati nello stesso modo, ovvero:

- Testo della storia, che permette di ascoltare o leggere la storia;

- Rispondi alle domande, per verificare la comprensione del testo;
- Colora il disegno (Disegna per il Livello 5), per stimolare la creatività;
- Sai cosa significa?, permette di collegare le immagini al testo corrispondente;
- Cosa ne pensi?, permette infine di esprimere la propria opinione rispetto al gradimento della storia

Può essere utile chiedere all'utente, prima di iniziare, come sarà secondo lui l'esercizio e, alla fine, come gli è sembrato il livello di difficoltà e di efficacia. Si può anche domandare quali strategie ha utilizzato per svolgerlo. In tal modo si stimola nell'utente una riflessione metacognitiva e il contenuto dell'esercizio rimarrà più impresso nella mente di chi lo ha eseguito. Di seguito, viene presentata nel dettaglio la struttura del primo livello.

Livello 1 - storie di 50 parole

In questo livello vengono proposte storie composte da 50 parole.

Testo della storia

Selezionando il primo livello e il titolo della storia si può ascoltare la storia oppure leggerla (figura 7).

The screenshot shows a digital reading application interface. At the top, a red header bar contains a back arrow icon on the left, the title "AL MARE TUTTI CERCANO QUALCOSA" in white capital letters in the center, and "1/4" on the right. Below the header is a black control bar with play, stop, and next buttons, and two sliders for "Volume" and "Velocità". The main content area is divided into two sections: "Inizio" (Start) and "Sviluppo" (Development). The "Inizio" section features an illustration of a crab on a rock and the text "Al ma re tut ti cer ca no qual co sa." with a small wave icon. The "Sviluppo" section features an illustration of a boy sitting at a table and the text "I bam bi ni cer ca no le con chi glie per gio ca re. Le lu cer to le cer ca no il so le per" with a small butterfly icon. At the bottom, a red bar contains a small cartoon character icon on the left and two circular icons (a magnifying glass and a checkmark) on the right.

Fig.7 - Esempio di esercizio «Al mare tutti cercano qualcosa»

Rispondi alle domande

Nella schermata successiva, per verificare la comprensione de testo, viene chiesto di rispondere ad alcune domande riguardanti la storia letta precedentemente, scegliendo l'opzione corretta (figura 8).



Fig.8 - Esempio di esercizio «Rispondi alle domande»

Colora il disegno

Per stimolare la creatività e far divertire l'utente, dopo le domande viene proposto un disegno da colorare, con illustrazioni attinenti al tema della storia (figura 9).



Fig.9 - Esempio di esercizio «Colora il disegno»

Sai cosa significa?

L'attività successiva richiede di collegare delle immagini alla parola corrispondente al loro significato (figura 10)



Fig.10 - Esempio di esercizio «Sai cosa significa?»

Cosa ne pensi?

L'ultimo livello chiede di esprimere un parere personale riguardo il gradimento della storia e il suo livello di difficoltà (figure 11-12).

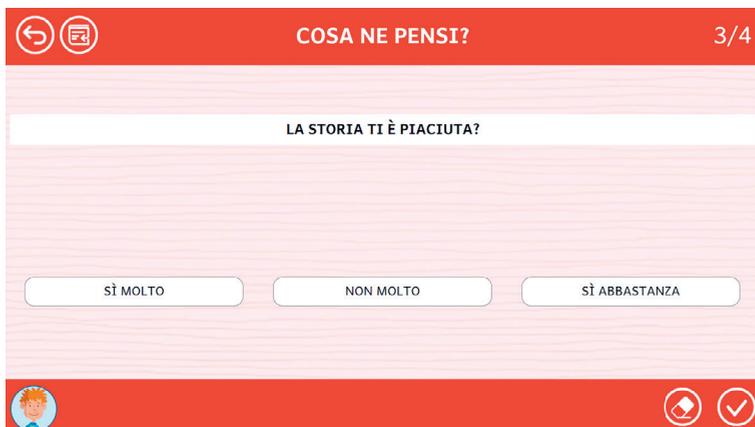


Fig.11 - Esempio di esercizio «Cosa ne pensi?»

Fig. 12 - Esempio di esercizio «Cosa ne pensi?»

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) dei cinque livelli; cliccando su una sezione specifica, è possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singola attività.

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

La narrazione ha insito in sé il divertimento, che è uno dei più potenti facilitatori per imparare nuove competenze, ed è quindi uno degli strumenti più efficaci per stimolare qualsiasi apprendimento significativo. Lo stratagemma iniziale è proprio il gusto della narrazione, il piacevole flusso di personaggi, eventi e parole che ogni storia ci regala, in modo che tutto il resto possa venire da sé.

100 nuove letture in stampato maiuscolo utilizza la forte valenza inclusiva delle storie per attivare un percorso di sviluppo della capacità di lettura e comprensione del testo, sicuramente utile per chi fa più fatica a leggere, ma nello stesso tempo coinvolgente per tutti gli alunni e le alunne della classe.

L'introduzione alle 100 letture in stampato maiuscolo mostra la loro suddivisione in cinque sezioni, in base a lunghezza e grado di difficoltà, presente nella web app.

In coda al volume, sono proposte delle attività aggiuntive di riflessione metacognitiva nonché i brevetti per lettori e lettrici e la guida alla navigazione.



9 788859 041788

Guida +
Web app