

Emanuele Gagliardini

# LEGGERE LEGGERE 2

ATTIVITÀ DI LETTURA, RAGIONAMENTO  
E COMPrensIONE PER BAMBINI DI 8-10 ANNI



Erickson

## **LEGGERE LEGGERE 2**



## PLURALITÀ VISIBILI

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](http://erickson.it/pluralita-visibili)**

*Progettazione/Editing*  
Angela Cattoni

*Impaginazione*  
Mirko Pau  
Fabiano Bosetti

*Rendering immagini*  
Emanuele Gagliardini

*Progetto grafico*  
Alessandro Stech

*Direzione artistica*  
Giordano Pacenza

---

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.  
Via del Pioppeto 24  
38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it)  
[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

ISBN: 978-88-590-4151-1

Tutti i diritti riservati.

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



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

# **LEGGERE LEGGERE 2**

---

Attività di lettura, ragionamento  
e comprensione per bambini di 8-10 anni

---

**Emanuele Gagliardini**

### **Emanuele Gagliardini**

Psicologo specializzato in psicoterapia dell'età evolutiva e psicoterapia comparata. Si occupa di diagnosi e trattamento dei disturbi specifici dell'apprendimento e del comportamento. Co-fondatore del Centro educativo-didattico per bambini e ragazzi con disturbi del linguaggio e dell'apprendimento «Liberamente», con sede a Jesi (AN). Svolge attività di docenza e formazione.

# INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	11
Materiali aggiuntivi	21



# GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Leggere leggere 2*, 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 1).



Fig. 1 Nuovo profilo.

Dal secondo accesso in poi la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili (figura 2). Selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia» si accede alla relativa area personale.



Fig. 2 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 3).



Fig. 3 Area personale.

A questo punto, la guardia forestale Giorgio invita l'utente a completare tutte le sezioni della web app per scoprire cos'hanno visto i ragazzi e le ragazze in gita. Alla fine di ogni sezione comparirà una delle fotografie scattate da loro (figura 4).



Fig. 4 Introduzione.

## Il menu – Scelta delle attività

Nella mappa appaiono diverse sezioni e gli argomenti contenuti nella web app (figura 5):

- Sezione 1 - Indovina dove
- Sezione 2 - Cloze immagini
- Sezione 3 - Causa - effetto
- Sezione 4 - Inferenze connettive
- Sezione 5 - Deduzioni sillogistiche
- Sezione 6 - Esopo
- Sezione 7 - Animali
- Sezione 8 - Mitologia

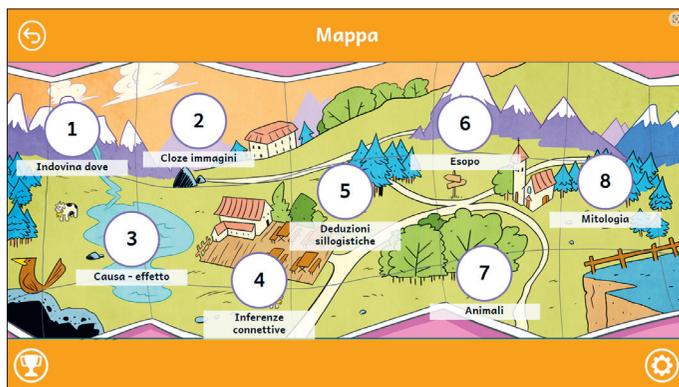


Fig. 5 Mappa.

### Opzioni

Clickando 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

Clickando 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

Clickando 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

In questa sezione verranno mostrati degli esempi di esercizi presenti nelle otto sezioni della web app. Ognuna di esse contiene una serie di attività di diverso tipo.

### Sezione 1 - Indovina dove

La prima sezione contiene esercizi che richiedono di indovinare il contesto nel quale si sono svolti dei dialoghi (figura 6).



Fig. 6 Esempio di esercizio «Indovina dove 1».

### Sezione 2 - Cloze immagini

La seconda sezione richiede di completare la storia inserendo le lettere corrispondenti alle parole adatte al contesto (figura 7).

**Al parco**

Eleonora e Gianni sono seduti sulla  del parco; davanti a loro c'è un  e su di esso una . La luce del  illumina i loro volti sorridenti. Un colpo di vento sposta i rami dell' proprio sopra le loro teste e l' ancora aperto inizia a vibrare. Il fruscio delle foglie e il rumore dell'acqua che sgorga dalla  coprono per un momento le loro voci, poi torna il silenzio, pronto ad accogliere il canto dei grilli.

A B C D E F G H

Completa la storia inserendo le lettere corrispondenti alle parole adatte.

Fig. 7 Esempio di esercizio «Cloze immagini 1».

### Sezione 3 - Causa - effetto

La terza sezione propone esercizi di lettura e in seguito chiede di rispondere alle domande scegliendo l'opzione corretta (figura 8).

**Giacomo è sul trampolino da cinque minuti pronto a tuffarsi.  
Giacomo scende dal trampolino.**

**Perché Giacomo scende dal trampolino?**

Ha avuto paura di tuffarsi      Vuole andare a fare il bagno      L'acqua è troppo fredda

Leggi e rispondi alla domanda cliccando la risposta esatta.

Fig. 8 Esempio di esercizio «Causa - effetto 2».

### Sezione 4 - Inferenze connettive

La quarta sezione chiede all'utente di leggere dei brani e rispondere a domande di comprensione del testo (figura 9).



Fig. 9 Esempio di esercizio «Inferenze connettive 4».

### Sezione 5 - Deduzioni sillogistiche

La quinta sezione richiede di scegliere la conclusione corretta di alcune frasi (figura 10).

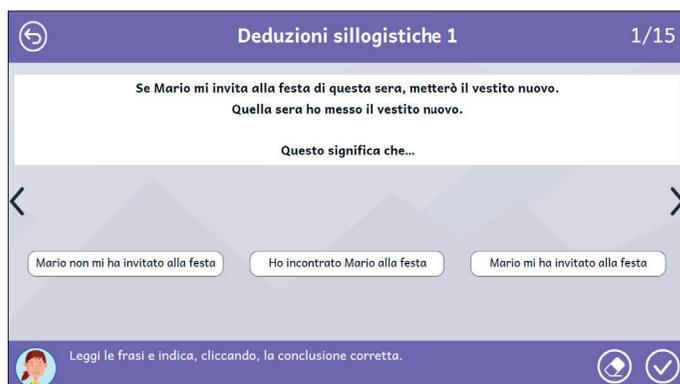


Fig. 10 Esempio di esercizio «Deduzioni sillogistiche 1».

### Sezione 6 - Esopo

La sesta sezione richiede di leggere otto storie e rispondere a domande di comprensione del testo, vero o falso e riordinare le sequenze degli eventi (figura 11).



Fig. 11 Esempio di esercizio «Storia».

### Sezione 7 - Animali

Anche la settima sezione richiede di leggere otto storie e rispondere a domande di comprensione, vero o falso e riordinare le sequenze degli eventi (figura 12).



Fig. 12 Esempio di esercizio «Vero o falso».

### Sezione 8 - Mitologia

Anche l'ultima sezione chiede di leggere otto storie e rispondere a domande di comprensione, vero o falso e riordinare le sequenze degli eventi (figura 13).

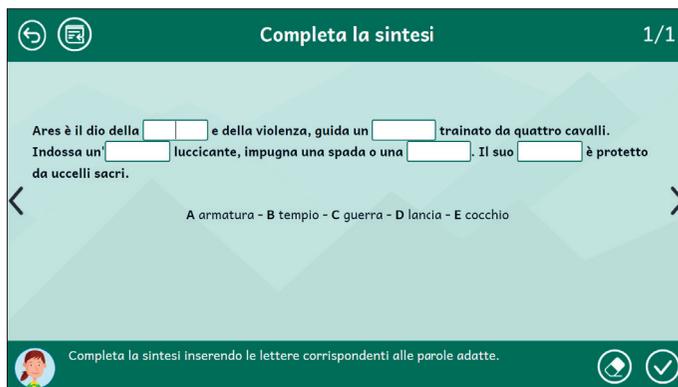


Fig. 13 Esempio di esercizio «Completa la sintesi».

## 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 otto sezioni; 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.



*Leggere leggere 2* è un percorso pensato per bambine e bambini della scuola primaria, con attività utili a promuovere e consolidare abilità di lettura, ragionamento e comprensione del testo.

Nell'ideazione degli esercizi, è stata prestata particolare attenzione a sviluppare le capacità di inferire informazioni, a partire da testi brevi con alto contenuto informativo; sostenere la motivazione, tenendo conto dei principali interessi e proponendo situazioni divertenti, vicine alle esperienze quotidiane; favorire un approccio alla lettura in cui bambine e bambini diventano costruttori attivi di significato, anziché esecutori orientati prevalentemente a memorizzare e rievocare passivamente informazioni.

Gli esercizi permettono all'operatore di impostare piani di intervento calibrando forma e contenuto sulle effettive competenze e abilità dell'utente per aiutarlo ad acquisire modalità di analisi e comprensione del testo sempre più efficaci e flessibili.



9 788859 041511

Guida +  
Web app