Emanuele Gagliardini

LEGGERE LEGGERE 1

ATTIVITÀ DI LETTURA, RAGIONAMENTO E COMPRENSIONE PER BAMBINI DI 6-8 ANNI

Erickson

LEGGERE LEGGERE 1

PLURALITA`
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

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 – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4150-4

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 1

Attività di lettura, ragionamento
e comprensione per bambini di 6-8 anni

Emanuele Gagliardini

Erickson

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 1*, 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.

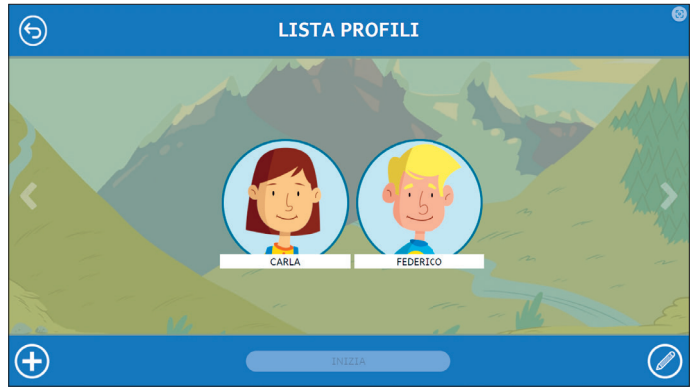

Fig. 2 Lista profili.

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, due alpinisti chiedono all'utente di aiutarli a recuperare alcuni oggetti smarriti dai loro amici durante una gita in montagna. Per trovarli sarà necessario portare a termine le attività della web app (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 - Morfosintassi
- Sezione 2 - Abbina domande e risposte
- Sezione 3 - Completa le frasi
- Sezione 4 - Proverbi e modi di dire
- Sezione 5 - Ambienti e luoghi
- Sezione 6 - Mestieri
- Sezione 7 - I soliti sospetti
- Sezione 8 - Chi dice cosa?

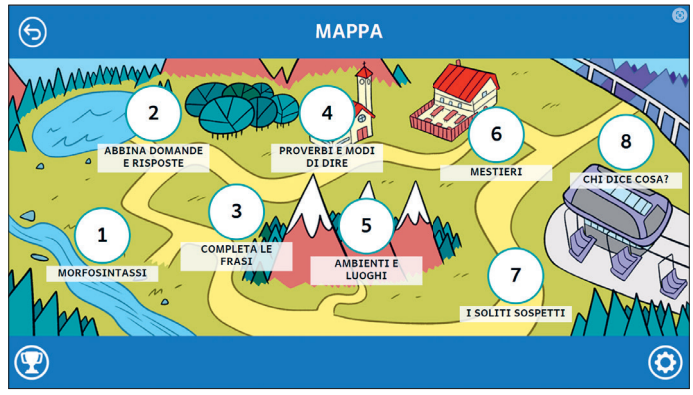

Fig. 5 Mappa.

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

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 - Morfosintassi

La prima sezione contiene esercizi che richiedono di associare una frase all'immagine che la rappresenta (figura 6).

Fig. 6 Esempio di esercizio «Livello base - prima parte».

Sezione 2 - Abbina domande e risposte

La seconda sezione contiene esercizi che richiedono di abbinare domande e risposte corrispondenti (figura 7).

Fig. 7 Esempio di esercizio «Abbina 3».

Sezione 3 - Completa le frasi

La terza sezione contiene esercizi che richiedono di completare le frasi abbinandole all'alternativa corretta (figura 8).

Fig. 8 Esempio di esercizio «Completa 2».

Sezione 4 - Proverbi e modi di dire

La quarta sezione contiene esercizi che richiedono di identificare il significato dei proverbi (figura 9).

Fig. 9 Esempio di esercizio «Osserva e rispondi 1».

Sezione 5 - Ambienti e luoghi

La quinta sezione contiene esercizi che richiedono di leggere la descrizione e scegliere tra le opzioni il luogo corretto (figura 10).

Fig. 10 Esempio di esercizio «Leggi e clicca 2».

Sezione 6 - Mestieri

La sesta sezione contiene esercizi che richiedono di scegliere il mestiere giusto, corrispondente alla descrizione (figura 11).

Fig. 11 Esempio di esercizio «Leggi e clicca 3».

Sezione 7 - I soliti sospetti

La settima sezione contiene esercizi che richiedono di scegliere la lettera corrispondente alla descrizione del personaggio descritto dalla frase (figura 12).

Fig. 12 Esempio di esercizio «Osserva, leggi e clicca 3».

Sezione 8 - Chi dice cosa?

L'ottava sezione contiene esercizi che richiedono di scegliere il personaggio che pronuncia la frase proposta (figura 13).

Fig. 13 Esempio di esercizio «Leggi e clicca 2».

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 1 è un percorso pensato per bambine e bambini della scuola primaria, con attività utili a promuovere e consolidare le 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 041504

Guida +
Web app