

Patrizia Gaudiano e Bruno Rebuttini

AVVIAMENTO ALLA COMPRENSIONE DEL TESTO

ATTIVITÀ DI RECUPERO
SULLE COMPETENZE DI BASE



Erickson

AVVIAMENTO ALLA COMPRESIONE DEL TESTO



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

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: 978-88-590-4146-7

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)

AVVIAMENTO ALLA COMPrensIONE DEL TESTO

Attività di recupero sulle competenze di base

Patrizia Gaudiano e Bruno Rebutini

 Erickson

Patrizia Gaudiano

(Genova 06/10/65) laureata in Pedagogia presso l'Università di Genova. Ventennale esperienza nell'ambito della riabilitazione neuropsicologica, con particolare attenzione all'età evolutiva. Negli ultimi anni si è dedicata ai disturbi di apprendimento e di relazione nei bambini con spettro autistico e ai disturbi specifici dell'apprendimento. Formatrice per corsi e attività in ambito pedagogico rivolto a insegnanti, educatori e genitori. Attualmente è insegnante di sostegno presso una scuola primaria.

Bruno Rebuttini

(Alessandria 20/01/69) perito informatico; coordinatore della Comunità Educativa Territoriale CET «L'isola di Arturo»; coordinatore tecnico di progetti di educativa territoriale e di strada; educatore professionale in strutture educative residenziali e semiresidenziali in convenzione con i servizi sociali del Comune di Genova. I progetti educativi riguardano bambini e ragazzi con difficoltà: socio economiche, educative, di relazione e di apprendimento.

INDICE

Premessa	7
Introduzione	11
Guida alla navigazione	15
Materiali aggiuntivi	25

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Avviamento alla comprensione del testo*, 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).

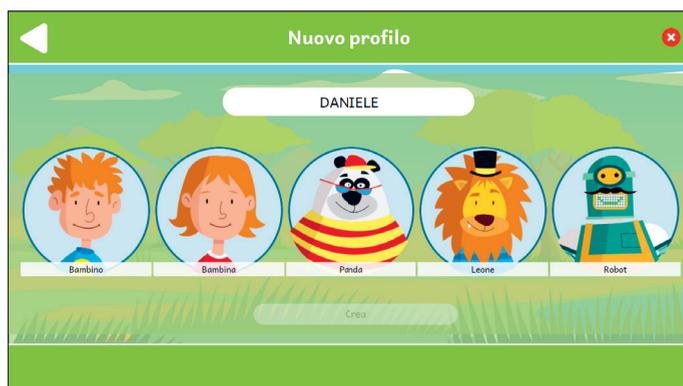


Fig. 1 Nuovo profilo.

Dal secondo accesso in poi la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (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.

Il menu – Scelta delle attività

Nella mappa appaiono diverse sezioni e gli argomenti contenuti nella web app (figura 4):

- Sezione 1 - Esploriamo!
- Sezione 2 - Il significato delle parole
- Sezione 3 - Classifica, ordina e completa
- Sezione 4 - Leggere per capire.

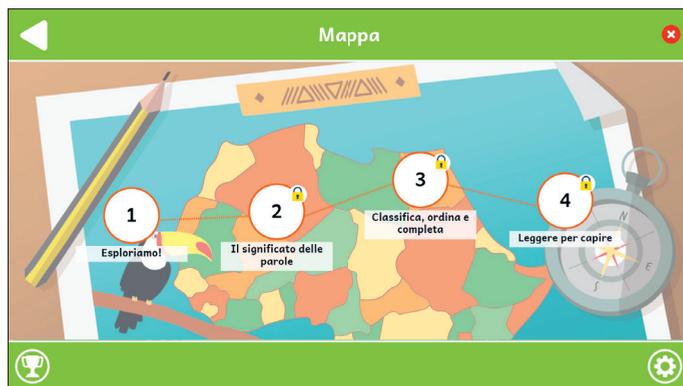


Fig. 4 Mappa.

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 quattro sezioni della web app. Ognuna di esse contiene una serie di attività di diverso tipo.

Sezione 1 - Esploriamo!

La prima sezione propone esercizi di collegamento tra immagini e figure geometriche (figura 5), esercizi di disposizione degli oggetti seguendo le indicazioni (figura 6), completamento di storie con parole mancanti e identificazione delle immagini richieste.



Fig. 5 Esempio di esercizio «La casa».



Fig. 6 Esempio di esercizio «La macchina e il bosco».

Al termine di tutte le attività di ogni missione comparirà la percentuale di risposte corrette fornite (figura 7) e una volta completati gli esercizi di ogni sezione si riceverà un premio (figura 8) che verrà conservato nella sezione «Premi» (figura 9).



Fig. 7 Esercizio completato.



Fig. 8 Esercizio completato.

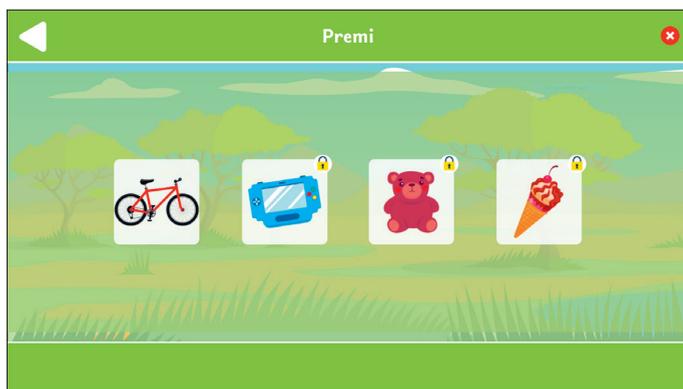


Fig. 9 Sezione «Premi».

Sezione 2 - Il significato delle parole

La seconda sezione propone esercizi di individuazione delle parole corrette all'interno di un testo, completamento di testi con parole mancanti, indovinelli, esercizi di riscrittura di parole scritte al contrario e segnalazione di parole fuori contesto (figure 10-11).

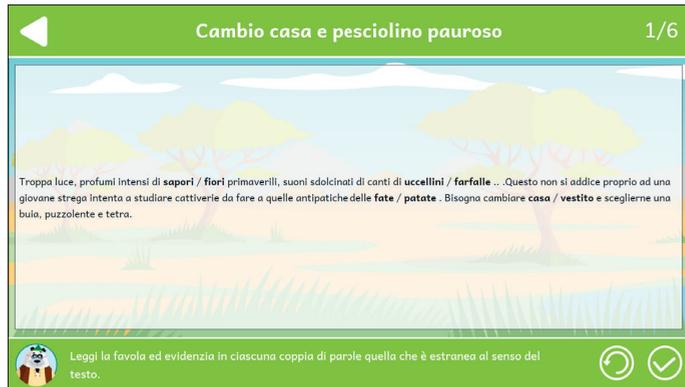


Fig. 10 Esempio di esercizio «Cambio casa e pesciolino pauroso».



Fig. 11 Esempio di esercizio «Aiuta orsetto Serafino».

Sezione 3 - Classifica, ordina e completa

La terza sezione propone esercizi di comprensione del testo, risoluzione di indovinelli e esercizi all'interno dei quali è necessario identificare gli intrusi. (figure 11-12).



Fig. 12 Esempio di esercizio «Gli indovinelli di Serafino».



Fig. 13 Esempio di esercizio «Un pomeriggio al parco».

Sezione 4 - Leggere per capire

La quarta sezione presenta esercizi di vero o falso, comprensione del testo, esercizi di animali e paesaggi a confronto e di riordino di sequenze di testo (figure 14-15).



Fig. 14 Esempio di esercizio «Due animali a confronto».

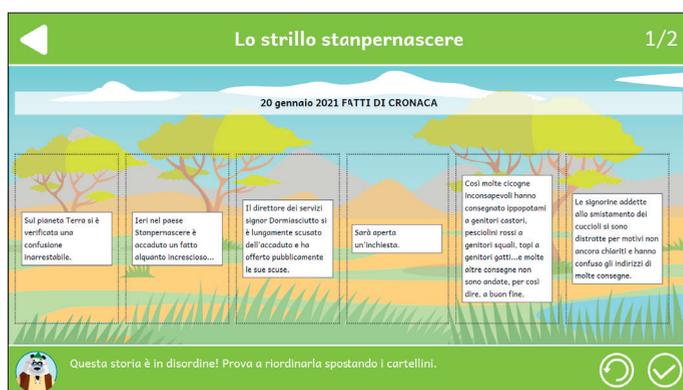


Fig. 15 Esempio di esercizio «Lo strillo stanpernascere».

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.

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.



www.erickson.it

Avviamento alla comprensione del testo introduce alla raccolta di storie e attività di approfondimento pensate per potenziare le abilità di comprensione del testo, di analisi percettiva, inferenziale-lessicale, sintattico-testuale e analisi pragmatica, in bambine e bambini della scuola primaria.

Il percorso è utile a tutti coloro che lavorano nell'ambito dell'apprendimento, pedagogisti, insegnanti di sostegno e curricolari e educatori professionali.

I racconti, presenti nella web app, costituiscono un valido supporto per allenare le capacità di apprendimento e analisi tramite giochi e la lettura di storie dotate di illustrazioni accattivanti che catturano l'attenzione degli utenti.



9 788859 041467

Guida +
Web app