Ilaria Pagni

# COMPRENSIONE E PRODUZIONE VERBALE 2

ALTRE STORIE E ATTIVITÀ
PER IL RECUPERO E IL POTENZIAMENTO



# COMPRENSIONE E PRODUZIONE VERBALE 2



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: 978-88-590-4144-3

Tutti i diritti riservati.

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



# COMPRENSIONE E PRODUZIONE VERBALE 2

Altre storie e attività per il recupero e il potenziamento

Ilaria Pagni



# Ilaria Pagni

Logopedista dal 1994, ha operato in questi anni in strutture private convenzionate con l'ASL, nell'hinterland milanese e attualmente svolge attività privata. Si occupa di disturbi del linguaggio e di apprendimento.

# INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	11
Materiali aggiuntivi	25

# **GUIDA ALLA NAVIGAZIONE**

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Comprensione e produzione verbale 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 degli utenti creati (figura 2), selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia» si accede alla relativa area personale.

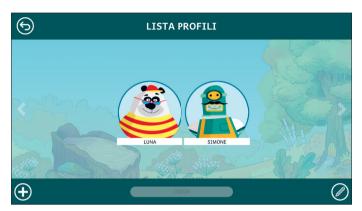


Fig. 2 Lista profili.

È possibile modificare o eliminare gli utenti già creati cliccando il pulsante «Opzioni utente». Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo utente cliccando sul pulsante «Nuovo». Entrando nell'area personale di ogni utente si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 3).

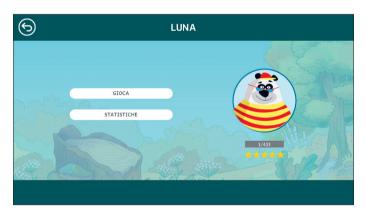


Fig. 3 Area personale.

A questo punto l'utente fa la conoscenza di Scrabbi e viene invitato a essere di aiuto nell'organizzare la festa di compleanno per i 100 anni del gufo saggio (figura 4).

In ogni sezione ci sono delle storie da leggere e degli esercizi da completare, alla fine dei quali si riceverà un premio.



Fig. 4 Introduzione.

#### Il menu – Scelta delle attività

Nel menu principale appare la mappa con le sezioni contenute nella web app (figura 5).

- Sezione 1
- Sezione 2
- Sezione 3
- Sezione 4
- Sezione 5
- Sezione 6
- Sezione 7

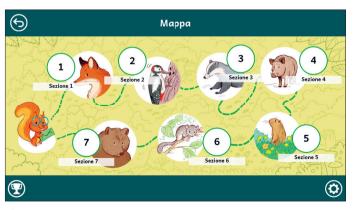


Fig. 5 Mappa.

#### 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 sette sezioni. Ognuna di esse contiene delle sottocategorie di storie e relativi esercizi (figure 6-7).



Fig. 6 Sezione 1.



Fig. 7 Sezione «Una corsa in piscina».

In questa sezione vengono proposte tre storie seguite da esercizi di comprensione del testo (figure 8-9).



Fig. 8 Esempio di esercizio «Lettura».



Fig. 9 Esempio di esercizio «Comprensione figurata».

Al termine delle attività di ogni unità comparirà la percentuale di risposte corrette fornite (figura 10).



Fig. 10 Esercizio completato.

Anche in questa sezione vengono proposte tre storie seguite da esercizi di comprensione del testo (figure 11-12).



Fig. 11 Esempio di esercizio «Riordina le immagini».



Fig. 12 Esempio di esercizio «Seleziona gli elementi».

La terza sezione inizia nuovamente con tre testi, seguiti dai relativi esercizi come domande di comprensione del testo (figure 13-14).



Fig. 13 Esempio di esercizio «Racconta».



Fig. 14 Esempio di esercizio «Rispondi alle domande».

La quarta sezione presenta tre testi, seguiti dai relativi esercizi come domande di comprensione del testo (figure 15-16).

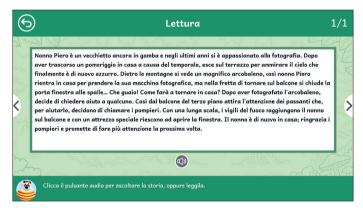


Fig. 15 Esempio di esercizio «Lettura».



Fig. 16 Esempio di esercizio «Finale».

Anche la quinta sezione presenta tre testi, seguiti dai relativi esercizi come domande di comprensione del testo (figure 17-18).



Fig. 17 Esempio di esercizio «Comprensione figuratai».



Fig. 18 Esempio di esercizio «Riordina le immagini».

La sesta sezione presenta tre testi, seguiti dai relativi esercizi come domande di comprensione del testo (figure 19-20).



Fig. 19 Esempio di esercizio «Rispondi alle domande».



Fig. 20 Esempio di esercizio «Seleziona gli elementi».

La settima, ultima sezione presenta due testi, seguiti dai relativi esercizi come domande di comprensione del testo (figure 21-22).

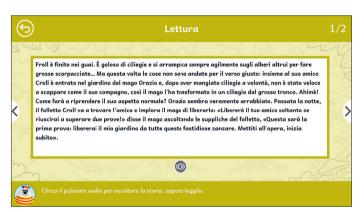


Fig. 21 Esempio di esercizio «Lettura».



Fig. 22 Esempio di esercizio «Comprensione figurata».

# **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 sette 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.



www.erickson.it

Prosegue quanto iniziato nella prima opera di *Comprensione e produzione verbale*, con un'introduzione al percorso di sviluppo e potenziamento delle capacità espressivo-linguistiche, di produzione e di comprensione verbale in bambini e bambine dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della scuola primaria.

I racconti a difficoltà crescente, presenti nella web app, costituiscono infatti un valido supporto per allenare le capacità di ascolto e di comprensione verbale, la narrazione e la ricostruzione di eventi narrativi e dei nessi logico-temporali.

Il percorso didattico non è pensato solo per alunne e alunni con difficoltà, ma rappresenta un valido strumento anche per esercitare la capacità di ascolto, la rielaborazione e la riflessione personale di tutti i bambini e le bambine della scuola dell'infanzia.



Guida + Web app