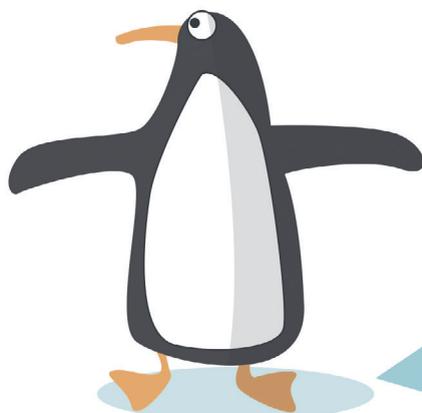


Emma Perrotta e Marina Brignola

GIOCARE CON LE PAROLE

TRAINING FONOLOGICO PER PARLARE MEGLIO
E PREPARARSI A SCRIVERE



Erickson

**GIOCARE
CON LE PAROLE**



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: 978-88-590-4147-4

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)

GIOCARE CON LE PAROLE

Training fonologico per parlare meglio
e prepararsi a scrivere

Emma Perrotta e Marina Brignola

Emma Perrotta

Laureata in Logopedia, ha lavorato per oltre 30 anni presso il Dipartimento Cure Primarie – Assistenza Consultoriale ASL 3 «Genovese», occupandosi di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva, di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della lettura e della scrittura.

Marina Brignola

Psicologa, ha lavorato per oltre 30 anni presso il Dipartimento Cure Primarie – Assistenza Consultoriale della ASL 3 «Genovese», dove si è occupata di valutazione diagnostica e riabilitazione di disturbi cognitivi e di disturbi specifici di apprendimento, per cui ha pubblicato alcuni software.

INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	15
Materiali aggiuntivi	25

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Giocare con le parole*, 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).

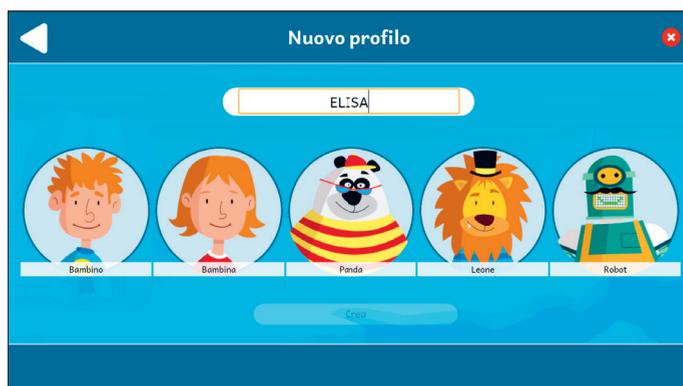


Fig. 1 Nuovo profilo.

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 Area personale.

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 Lista profili.

Il menu – Scelta delle attività

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

- Sezione 1 - Gioca con le sillabe
- Sezione 2 - Gioca con i fonemi
- Sezione 3 - Gioca con le parole.

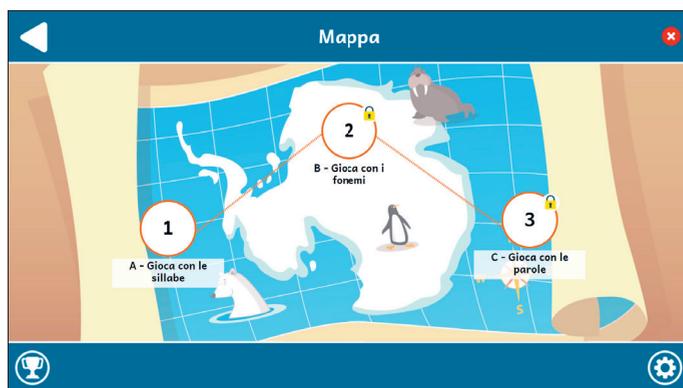


Fig. 4 Mappa.

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

Sezione 1 - Gioca con le sillabe

La prima sezione propone diverse tipologie di esercizi per conoscere le sillabe e identificare quante ce ne sono all'interno di ogni parola (figure 5-7).



Fig. 5 Esempio di esercizio «Lunghezza delle parole».



Fig. 6 Esempio di esercizio «Raggruppa le parole».



Fig. 7 Esempio di esercizio «Sillaba iniziale (trova intruso)».

Al termine di tutte le attività di ogni sezione comparirà la percentuale di risposte corrette fornite (figura 8) e una volta completati gli esercizi di ogni sezione si riceverà un premio (figura 9) che verrà conservato nella sezione «Premi» (figura 10).



Fig. 8 Esercizio completato.



Fig. 9 Esercizio completato.

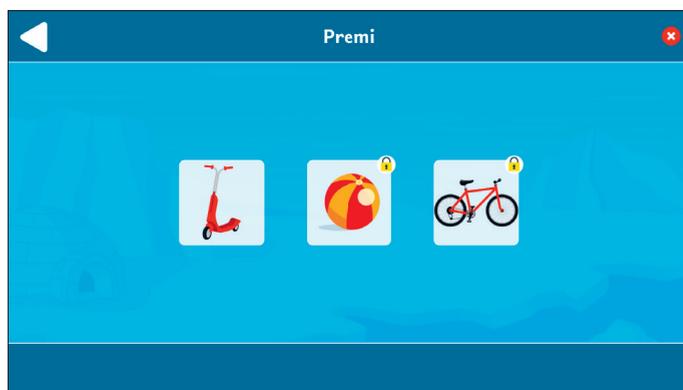


Fig. 10 Sezione «Premi».

Sezione 2 - Gioca con i fonemi

La seconda sezione presenta esercizi che riguardano i fonemi (figure 11-12).



Fig. 11 Esempio di esercizio «Fonemi iniziali».

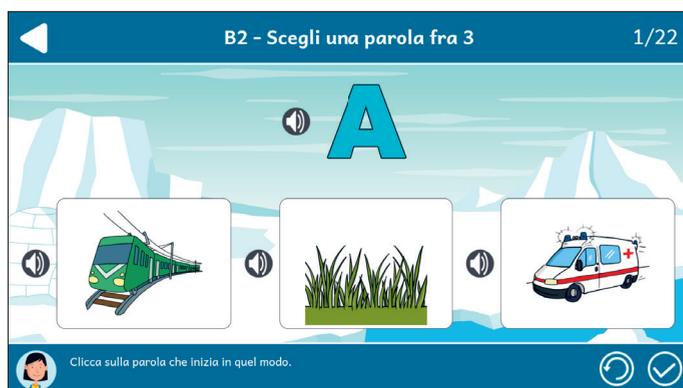


Fig. 12 Esempio di esercizio «Scegli una parola fra 3».

Sezione 3 - Gioca con le parole

La prima sezione propone diverse tipologie di esercizi che chiedono all'utente di creare parole composte, associare immagini e parole, risolvere dei rebus, identificare le rime e scrivere delle parole che terminano allo stesso modo (figure 13-14).

Al termine di tutte le attività, l'utente riceve un attestato e ha la possibilità di stamparlo (figura 15).



Fig. 13 Esempio di esercizio «Risolvi i rebus!».



Fig. 14 Esempio di esercizio «Raggruppa con le rime».



Fig. 15 Attestato.

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 tre 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

L'attenzione rivolta in ambito scolastico e riabilitativo ai disturbi dell'apprendimento comporta la necessità di intervenire a livello preventivo sui prerequisiti linguistici nei bambini e nelle bambine che si avviano all'apprendimento della letto-scrittura.

È quello che si propone di fare *Giocare con le parole*, le cui attività sviluppano un completo e graduale training fonologico. Si tratta di un ottimo e pratico ausilio per insegnanti, riabilitatori e genitori in diversi contesti, in quanto stimola la consapevolezza fonologica del bambino guidandolo a: riconoscere sillabe e suoni posti all'inizio e alla fine delle parole; riconoscere la «forma» delle parole, differenziandole tra lunghe e corte; riconoscere la somiglianza fonetica tra due parole in rima; distinguere i suoni che compongono le parole della nostra lingua.



9 788859 041474

Guida +
Web app