

Sabrina Campregher

# DIGITAL MONSTER ENGLISH LEVEL 2

ATTIVITÀ DIGITALI PER DIVENTARE  
MOSTRI IN INGLESE



Erickson

# **DIGITAL MONSTER ENGLISH LEVEL 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](http://erickson.it/pluralita-visibili)**

*Progettazione/Editing*  
Angela Cattoni

*Impaginazione*  
Antonella Gozzi

---

© 2025 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: 978-88-590-4046-0

Tutti i diritti riservati.

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

# **DIGITAL MONSTER ENGLISH LEVEL 2**

---

Attività digitali per diventare mostri in inglese

---

Sabrina Campregher

 Erickson

## **Sabrina Campregher**

Insegnante di inglese e docente a contratto di Pedagogia speciale presso l'Università degli Studi di Trento. Da sempre impegnata nella formazione degli insegnanti, è esperta in area linguistica, innovazione didattica, metodologie attive e tecnologie, con una particolare specializzazione nell'uso dell'intelligenza artificiale nella didattica. Collabora da anni con il Centro Studi Erickson come docente e autrice di libri per bambini, tra cui la collana *Monster English*, oltre a volumi per insegnanti e giochi didattici pensati per l'apprendimento della lingua inglese e in CLIL. La sua produzione scientifica comprende articoli pubblicati a livello nazionale e internazionale. Ha lavorato con IPRASE e il Dipartimento istruzione e cultura della Provincia autonoma di Trento, contribuendo alla progettazione di politiche scolastiche innovative. La sua formazione accademica include una laurea in Scienze della formazione primaria, un dottorato di ricerca trilingue in Pedagogia generale, Pedagogia sociale e Didattica generale, un Master universitario in Didattica delle lingue straniere (MaDiLs) e la certificazione CELTA di Cambridge, riconosciuta a livello internazionale per l'insegnamento dell'inglese a parlanti di altre lingue.

# INDICE

Introduzione	7
Descrizione del metodo	9
Guida alla navigazione	12
Materiali aggiuntivi	23

## INTRODUZIONE

*Digital Monster English Level 2* propone un percorso per aiutare i bambini ad apprendere e a esercitarsi con la lingua inglese in modo semplice e divertente, attraverso un percorso graduale di apprendimento dei principali argomenti che si affrontano nella scuola primaria: dal lessico alle funzioni comunicative.

La web app va incontro ai diversi bisogni educativi presentando una serie di esercizi a difficoltà crescente, nei quali la comprensione e la memorizzazione dei vocaboli e delle funzioni comunicative sono agevolate da numerose rappresentazioni grafiche di facile lettura.

Per ogni unità sono proposte attività e giochi divertenti che possono essere svolti individualmente, a coppie o in piccolo gruppo, in modo da soddisfare i diversi stili di apprendimento.

Il bambino è motivato e invogliato in modo giocoso a svolgere gli esercizi di tutte le unità e viene supportato nell'autovalutazione del proprio apprendimento, sempre attraverso il gioco e la gratificazione. Accrescere nel bambino la consapevolezza di cosa e come stia apprendendo è molto importante per lo sviluppo di un metodo di studio, basilare nell'apprendimento di una lingua straniera.



## DESCRIZIONE DEL METODO

*Digital Monster English Level 2* si basa su un approccio alla lingua inglese di tipo comunicativo, ovvero sulla consapevolezza che la lingua è uno strumento di comunicazione e che quindi viene fatta propria solo nel momento in cui viene parlata e utilizzata in un contesto di vita reale e divertente come quello di un gioco tra amici. Ogni argomento è sviluppato attraverso la presentazione graduale di vocaboli e di funzioni comunicative. Man mano che si sale di difficoltà, aumenta il numero di vocaboli e le funzioni comunicative vengono presentate in forma interrogativa, affermativa e negativa, dando al bambino la possibilità di apprendere un linguaggio funzionale per esprimere i propri pareri circa gli argomenti trattati. L'obiettivo dei materiali è quello di supportare il bambino nel raggiungimento del livello A1 del Quadro Comune Europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue, ovvero di renderlo in grado di comprendere espressioni di uso quotidiano e di utilizzarle nelle esperienze concrete, interagendo in modo semplice con altre persone.

## Hi, we're Nosy, Greedy e Cheeky!

Ciao, siamo Nosy, Greedy e Cheeky e veniamo da un pianeta mooolto lontano. Per sbaglio siamo atterrati con la nostra astronave sulla Terra, più precisamente a Londra, che si trova in Inghilterra. Adesso è il nostro turno di visitare questa meravigliosa città e di imparare l'inglese, non vediamo l'ora! I nostri fratelli Fluffy e Stinky sono già stati qui e si sono divertiti un mondo. Quando avremo imparato bene la lingua inglese e avremo ricomposto la nostra astronave (eh già, durante l'atterraggio è andata in mille pezzi!), torneremo sul nostro amato pianeta per raccontare a tutti quello che di bello avremo visto e assaggiato di gustoso, slurp!



**Sei pronto a iniziare?  
Let's start!**



## GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Digital Monster English Level 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 Creazione nuovo profilo.

In seguito, l'utente avrà la possibilità di personalizzare il proprio avatar, scegliendo le caratteristiche che preferisce in «Impostazione del personaggio» (figura 2).



Fig. 2 Impostazione del personaggio

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 3); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.



Fig. 3 Lista profili

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando l'icona della matita, in basso a destra. Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni profilo si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 4).



Fig. 4 Area personale

## Il menu – Scelta delle attività

Nella mappa appaiono le otto sezioni contenute nella web app (figura 5):

1. Time
2. My day
3. Clothes
4. Sport
5. Hobby
6. Description
7. Furniture
8. City

Ogni sezione contiene attività di diverso tipo che possono essere svolte a tre livelli di difficoltà: *Livello 1* (Facile), *Livello 2* (Medio) e *Livello 3* (Difficile). L'utente può selezionare il livello dalla mappa, tramite i tre pallini con i numeri nella parte bassa dello schermo.

Di default, il programma proporrà automaticamente gli esercizi al livello facile.

Questa struttura delle sezioni consente di scegliere il livello più adatto alle competenze dell'utente, rendendo l'apprendimento più efficace e personalizzato.



Fig. 5 Mappa con livelli di difficoltà

### 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 sezione 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

Le sezioni della web app analizzano argomenti che vengono trattati attraverso esercizi per diverse competenze. Ogni sezione è suddivisa in: picture dictionary, reading, writing, listening e speaking. Di seguito verranno presentate, nel dettaglio, le sottosezioni e alcuni esempi delle attività che l'utente può svolgere per ognuna di esse.

- *Picture dictionary*: dizionario illustrato che permette all'utente di fare un ripasso dei vocaboli e della pronuncia delle parole target relative all'argomento trattato (figura 6). L'utente può accedere al *picture dictionary* in qualsiasi momento, cliccando sull'icona situata in alto a sinistra, disponibile in tutte le schermate degli esercizi.



Fig. 6 Esempio di *picture dictionary*

- *Reading*: gli esercizi di lettura si concentrano sullo sviluppo della capacità di collegare un termine in lingua inglese con un'immagine che lo descrive. Un esempio di esercizio di *reading* è «Collega ogni attrezzatura al nome dello sport corretto» (figura 7).

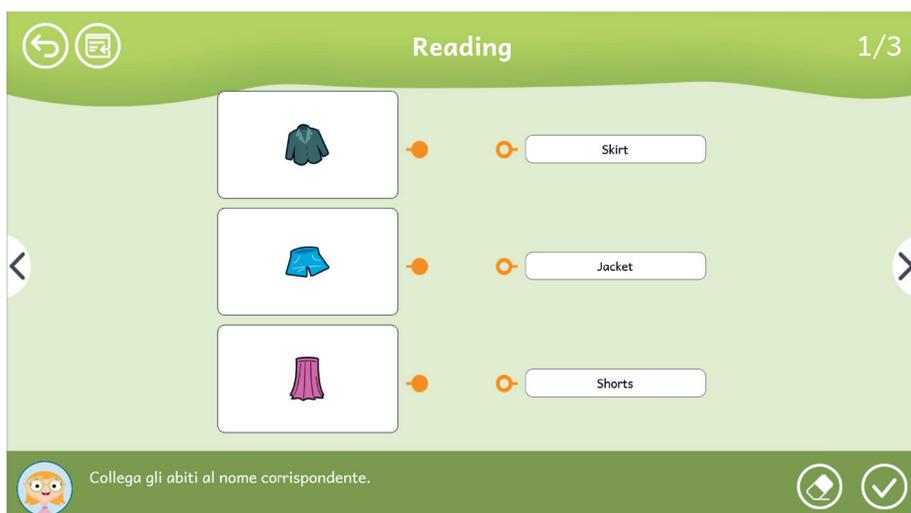


Fig. 7 Esempio di esercizio di *reading*

- *Writing*: in questa sottosezione gli utenti imparano a scrivere correttamente le parole in inglese. Osservando immagini già incontrate nella sottosezione precedente, lo studente dovrà scriverne la descrizione e non commettere errori ortografici. Un esercizio di *writing* è «I nostri vicini hanno organizzato una vendita di mobili usati nel loro giardino. Scrivi sotto ciascun mobile il nome corrispondente» (figura 8).



Fig. 8 Esempio di esercizio di *writing*

- *Listening*: per sviluppare la competenza di ascolto e di riconoscimento dei vocaboli, la web app propone diversi esercizi che chiedono all'utente di individuare, in mezzo ad altri, gli oggetti di cui sente il nome, imparando a distinguere le pronunce delle diverse parole. Un esercizio di *listening* è «Clicca il pulsante audio e seleziona l'attività corrispondente» (figura 9).

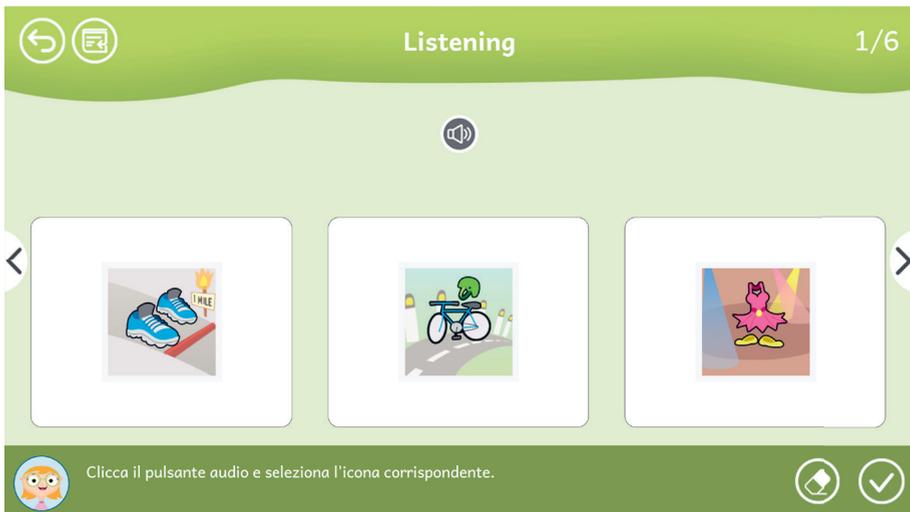


Fig. 9 Esempio di esercizio di *listening*

- *Speaking*: l'ultima sottosezione ha lo scopo di insegnare all'alunno la competenza del parlato, formulando e rispondendo a domande semplici sulla base di strutture elementari. Le attività della sezione *speaking* sono piuttosto varie, un esempio è l'esercizio «Un blackout! Clicca tutte le porte e guarda cosa stavano facendo le persone, poi dillo ad alta voce» (figura 10).

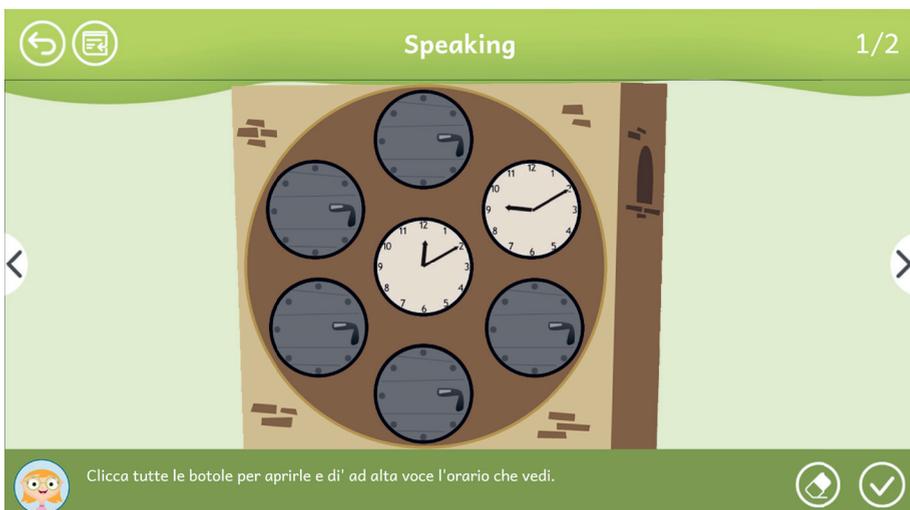


Fig. 10 Esempio di esercizio di *speaking*

Alla fine di ciascuna attività, sarà presentato un riepilogo in cui verrà mostrata la percentuale di correttezza (figura 11).



Fig. 11 Esercizio completato

## Statistiche

In quest'area (figura 12) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singolo esercizio. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il numero dell'esercizio;
- le opzioni impostate per l'esercizio;
- la data e l'ora di svolgimento;
- la percentuale di correttezza dell'esercizio;
- il numero di risposte corrette sul totale.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa).



Fig. 12 Statistiche



[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

Attraverso una serie di attività graduali, ludiche e divertenti, *Digital Monster English Level 2* propone un percorso di apprendimento della lingua inglese attraverso lo sviluppo delle quattro competenze: *reading, writing, listening* e *speaking*.

Oltre alla guida alla navigazione, nel volume sono presenti numerose schede operative che consentono all'intera classe di partecipare alle attività proposte secondo un'ottica inclusiva. In questo modo, l'insegnante è supportato nel progettare un ambiente di lavoro che coinvolge, motiva e aiuta la classe a ottenere ottimi risultati.



9 788859 040460

Guida +  
Web app