

Beatrice Pontalti

# ITALIANO IN GIOCO

44 GIOCHI DIDATTICI PER ALLENARSI  
CON LA LINGUA ITALIANA



**Guida**

**Erickson**

I bambini che frequentano la scuola primaria dimostrano molto entusiasmo quando l'insegnante propone di lavorare con il computer. Vivono l'approccio ai contenuti disciplinari con maggiore serenità, provano e riprovano senza mostrare insofferenza. Collaborano volentieri in coppia per potersi confrontare sulle modalità di lavoro e sono incuriositi dalle strategie adottate dal compagno. Pari entusiasmo lo dimostrano quando si accostano ai contenuti didattici tramite il gioco o la simulazione, largamente riconosciuti infatti come metodologie formative che facilitano l'apprendimento.

Proprio queste tematiche — l'importanza del gioco dal punto di vista didattico e l'utilizzo del computer come strumento efficace di apprendimento — sono approfondite in questo volume in cui vengono proposti, oltre a indicazioni e valutazioni teorico metodologiche, dei percorsi operativi per la scuola primaria. Il volume, che accompagna il software *Italiano in gioco*, contiene anche un'esauriente guida operativa all'uso del software con il dettaglio dei giochi e delle attività e gli obiettivi didattici.



9 788859 034032

Guida +  
Software

# Guida alla navigazione

## Il login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome sulla plancia di comando della navicella spaziale o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il pulsante «Vai» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante con la nuvoletta «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarle è sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse. Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche, le opzioni e la sezione per creare e assegnare i giochi personalizzati, si deve cliccare l'ingranaggio con il «Gestionale» o comporre la combinazione di tasti «Ctrl + o». Per uscire dal programma, si clicca il pulsante «Esci» in alto a destra e si conferma.

## Il menu – Scelta delle attività

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle opzioni principali (come i materiali stampabili e le attività personalizzate) e ai 44 giochi, descritti da Yuri, il viaggiatore intergalattico:

a) *I 44 edifici/personaggi di Cyberlandia (le 44 sezioni di gioco)*

Al clic su ciascuno degli elementi attivi di Cyberlandia (edifici o personaggi) si accede ai 44 giochi:

1. Domino
2. Dov'è finita?
3. Yeti schiacciasillabe
4. Salva il robot
5. Ricostruisci le parole
6. Parole a posto
7. La mia voce è...
8. Chi sarà mai?
9. È arrivato un robot carico di...
10. Memory di parole
11. DJ Trovasuoni
12. La casa dell'Enigmista
13. La turbina dispettosa
14. Officina robotica
15. Robotgrammi e robotgrifi
16. Raccolta differenziata
17. Il giardino botanico
18. L'Investigattone
19. Impresa di pulizie
20. Crazymarket
21. Il Lunapark
22. Marisa Pignola
23. Sinonimi e contrari
24. L'uva gigante
25. Le rovine di Magitron
26. Letter Casinò
27. Ufficio anagrafe
28. Galleria cifrata
29. L'Isola dei Pappagalli
30. Il Circolo della poesia
31. La cripta
32. Lavori in corso

- 33. Ingegnere Castoro
- 34. Il ritorno dello Yeti
- 35. Playa Negra
- 36. Il filastroccaio disordinato
- 37. Il filastroccaio pigro
- 38. La fattucchiera Piera
- 39. La casa del fotografo
- 40. La vecchia stazione
- 41. La centrale nucleare
- 42. Tombola!
- 43. Robotont

*b) A/a/c (Testo maiuscolo, Testo minuscolo e Testo corsivo)*

Se si vuole visualizzare e scrivere i testi degli esercizi in stampato maiuscolo si deve cliccare la «A» maiuscola, mentre se si vuole lo stampato minuscolo la «a» minuscola. Per utilizzare la scrittura corsiva si deve cliccare la «c» corsiva. Su alcuni computer la font corsiva può mostrare anomalie nella visualizzazione: in questo caso si consiglia di modificare l'impostazione di default, cambiando la font nel gestionale.

*c) Il punto interrogativo (Spiega pulsanti)*

Cliccando sul punto interrogativo si apre la videata con la spiegazione dei pulsanti e delle funzioni principali del programma. La videata è stampabile.

*d) La sfera con la «P» (Attività personalizzate)*

Se nella parte gestionale sono stati creati e assegnati all'alunno dei giochi personalizzati, questi saranno visualizzabili cliccando sulla sfera di vetro con la lettera «P». Se non ce ne sono, il pulsante non è attivo.

*e) La freccia curva (Dov'ero?)*

Al clic sulla freccia curva l'alunno può riprendere l'attività direttamente dall'ultimo gioco svolto nella sessione precedente.

*f) Il Software*

Cliccando sul software, si accede al sottomenu di gestione dei 3 maxigiochi stampabili: *Robotont – Battaglia navale, Centrale nucleare – Gioco dell'oca e Tombola! – Gioco della tombola.*

g) *Il creatore di ologrammi (Attestato personale)*

L'attestato, che si materializza sullo strumento per creare ologrammi, viene sbloccato al completamento del 100% dei giochi. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

h) *La freccia avanti e la freccia indietro*

Cliccando sulla freccia avanti e sulla freccia indietro si può avanzare o tornare indietro nello scorrimento del menu. In alternativa si può trascinare la schermata del menu verso destra o verso sinistra agendo direttamente sullo schermo con il mouse, oppure usando le frecce avanti/indietro sulla tastiera.

i) *Pulsante «X»*

Cliccando sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

## Tasti di scelta rapida

Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

## Struttura del software

Il programma è articolato in 44 giochi didattici raggruppabili, come si accennava in precedenza, in 3 grandi aree: A. Giochi su suoni, lettere, sillabe e singole parole; B. Giochi su gruppi di parole collegate a campi semantici diversi; C. Giochi su frasi e testi di complessità crescente.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Esci dal software sì/no	s/n

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
Guida	F1
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo	Ctrl + m
Testo minuscolo	Ctrl + m
Testo corsivo	Ctrl + c
Spiega pulsanti	F1
Scorri menu	Frecce avanti/indietro
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista giochi</i>	
Scrolla lista su/giù	Ctrl + Frecce alto/basso
<i>Giochi</i>	
Scrolla testo su/giù	Ctrl + Frecce alto/basso
Informazioni utili	Ctrl + s
Ho finito	Ctrl + invio
Avanti/indietro	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Stampa	F10

In ognuno di essi l'alunno, oltre a giocare con alcuni significativi temi della lingua italiana, potrà sperimentare e allenare le sue abilità nel leggere e nello scrivere in stampatello (maiuscolo e minuscolo) e in corsivo.

Ecco nel dettaglio la descrizione delle caratteristiche principali e gli obiettivi fondamentali di ogni singolo gioco.

## Domino



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Riprende il classico gioco del domino, ma con le sillabe delle parole. Lo scopo è quindi quello di formare catene di parole.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper riconoscere i suoni che compongono le sillabe; saper riconoscere suoni uguali in parole diverse; saper scandire in sillabe; saper individuare parole che contengono le stesse sillabe; saper comporre, scomporre, ricomporre parole diverse con lo stesso gruppo di sillabe; ampliare il lessico.

## Dov'è fnita?



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** È un labirinto in cui sono distribuite delle lettere bersaglio. Ha due livelli di difficoltà: facile, in cui si deve riconoscere e seguire la lettera data; difficile, in cui bisogna saper riconoscere e seguire la stessa lettera scritta però in caratteri diversi.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper riconoscere grafemi uguali; saper riconoscere le lettere dell'alfabeto scritte in caratteri diversi.

## Yeti schiacciasillabe



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Dato un indizio bisogna ricostruire la parola corretta, nascosta tra i distrattori, cliccando le sillabe che la compongono.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper assemblare le sillabe per costruire parole di senso compiuto.



### Salva il robot



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Questa attività rivisita il classico gioco dell'impiccato. Partendo da una definizione, bisogna indovinare la risposta corretta per salvare il piccolo robotino.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper formulare ipotesi per decodificare parole; saper scandire una parola nei fonemi che la compongono; saper associare a ogni fonema il grafema corrispondente.

### Ricostruisci le parole



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Riordinando le piastrelle come tasselli di un puzzle, si riuscirà a ricostruire la parola nascosta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare una parte per ricostruire l'intero e viceversa; saper formulare ipotesi per ricomporre parole/frasi.

### Parole a posto



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Il gioco consiste nell'aiutare un fioraio a sistemare le parole (come se fossero dei bulbi di fiori) nei vasi-casellario sulla base della quantità di lettere che le compongono.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper discriminare la lunghezza delle parole; saper contare le lettere; saper riordinare in base a un criterio dato.

### *La mia voce è...*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Per svolgere il gioco bisogna ascoltare con attenzione e associare correttamente i suoni, i rumori o i versi ai rispettivi oggetti, persone o animali rappresentati nelle immagini.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper discriminare suoni, rumori e versi di animali; saper associare uno stimolo uditivo a uno stimolo visivo.

### *Chi sarà mai?*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Partendo da un indizio enigmatico e con il suggerimento della lettera iniziale di parola, l'utente deve trovare la parola nascosta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper ragionare sull'ordine delle lettere che compongono una parola; saper elaborare ipotesi di soluzione; ampliare il lessico; saper utilizzare punti di vista diversi.

### *È arrivato un robot carico di...*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** È un gioco simile al tradizionale «È arrivato un bastimento carico di...», in cui l'alunno deve trovare le parole che iniziano/finiscono con la lettera data.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper riconoscere i suoni che compongono le parole; saper riconoscere suoni uguali in parole diverse; saper scandire i suoni che compongono una parola; saper individuare parole che contengono gli stessi suoni; ampliare il lessico.

### *Memory di parole*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** Si tratta di un memory con due livelli di difficoltà: facile, in cui bisogna associare la parola e l'immagine relativa; difficile, in cui bisogna trovare coppie di parole scritte in caratteri diversi.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper associare immagini e parole; saper discriminare caratteri diversi; saper leggere parole scritte in caratteri diversi; saper associare parole scritte in caratteri diversi.

### *DJ Trovasuoni*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno deve riconoscere il suono pronunciato dal disco del DJ e cliccare, nella lista data, le parole che lo contengono.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper ascoltare; saper discriminare suoni diversi; saper individuare suoni uguali scritti con caratteri diversi; saper riconoscere parole scritte con caratteri diversi; saper classificare parole in base a un suono o a un gruppo di suoni.

### *La casa dell'Enigmista*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** L'alunno deve risolvere dei giochi enigmistici a più livelli di difficoltà: i cruciverba con definizioni e gli incroci con immagini al posto delle definizioni.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper suddividere una parola nelle lettere o nelle sillabe che la compongono; saper completare una parola a cui mancano alcune lettere; saper attribuire a un'immagine l'esatta etichetta testuale.

### *La turbina dispettosa*



**LIVELLO:** Sillabe

**DESCRIZIONE:** L'alunno in questo gioco deve ricomporre la parola nascosta, riordinando i pezzettini che la compongono (divisioni non sillabiche).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare; saper formulare ipotesi; saper ricomporre le parole.

### *Officina robotica*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questa attività l'alunno deve individuare il falso alterato della parola data (ad es. «cane - cãnone», ecc.).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper riconoscere le particelle alterative; saper riconoscere parole alterate e falsi alterati; saper seriare; saper scegliere in base alla non appartenenza alla categoria data; saper modificare una parola mantenendo la stessa radice; ampliare il lessico.

### *Robotgrammi e robotgrifi*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questo ambiente l'alunno deve provare a comporre gli anagrammi delle parole date (usando tutte le lettere disponibili per creare parole nuove); i logogrifi (in cui non è necessario utilizzare tutte le lettere); gli anagrammi con scambio di vocale (in cui

deve comporre nuove parole invertendo solamente l'ordine delle vocali).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper comporre parole diverse usando lo stesso gruppo di lettere (anagrammi); saper creare logogrifi; saper distinguere le vocali dalle consonanti; ampliare il lessico.

*Raccolta differenziata***LIVELLO:** Parole**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno deve riconoscere la parola che non rientra nel gruppo semantico delle altre.**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper classificare parole in base al loro significato; trovare l'intruso nella sequenza logica; ampliare il lessico.*Il giardino botanico***LIVELLO:** Parole**DESCRIZIONE:** Data una radice morfemica, l'alunno deve trovare le parole che si possono ottenere completandola.**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper individuare relazioni tra parole; saper modificare una parola in base al genere e al numero; saper operare passaggi semantici (ad es. «mela - melo»).*Fanta rebus***LIVELLO:** Parole**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno dovrà risolvere dei rebus e affrontare il gioco del «Chi è?», in cui deve scoprire la parola nascosta nell'immagine aiutandosi con indizi progressivi.**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare i dettagli; saper comprendere una domanda; saper collegare più elementi; sviluppare le abilità di problem solving.

## *L'Investigattone*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questa attività l'alunno deve trovare le parole nascoste nella griglia con più livelli di difficoltà (livello facile: con elenco di parole da cercare; livello medio: con elenco di immagini da cercare; livello difficile: senza elenchi).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper identificare parole in un insieme di lettere sparse e scritte in direzioni differenti; attribuire a un'immagine l'etichetta testuale corretta; saper dedurre la soluzione da pochi indizi.

## *Impresa di pulizie*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questa sezione l'alunno dovrà riordinare le parole in base a diversi criteri: dalla più breve alla più lunga (per numero di lettere); dalla più lunga alla più breve (per numero di lettere); in ordine alfabetico.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper contare; saper confrontare; saper riordinare in base a un criterio predeterminato.

## *Crazymarket*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** Si tratta di un gioco di arricchimento lessicale in cui, vista un'immagine riferita a un argomento specifico, l'alunno deve trovare la parola ad essa corrispondente.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper classificare parole in base al significato; arricchire il lessico.

## *Il Lunapark*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno deve ricostruire la corretta catena di parole, riordinando i cartellini secondo criteri logici prestabiliti.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper collegare parole in base a una serie di criteri dati (rima, anagramma, assonanza, collegamenti logici, categorie lessicali...).

## *Marisa Pignola*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** L'alunno in questo gioco deve individuare e correggere gli errori contenuti nelle parole date.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper riconoscere un errore ortografico; saper correggere un errore ortografico.

## *Sinonimi e contrari*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno deve prima trovare il sinonimo e poi il contrario delle parole date. La difficoltà aumenta con l'inserimento progressivo di più distrattori o di distrattori sempre più simili alla soluzione corretta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Arricchire il lessico con sinonimi e contrari; saper scegliere la soluzione corretta anche tra ipotesi simili.

### *L'uva gigante*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questa sezione si devono inserire nello schema parole di senso compiuto, ottenute sottraendo una lettera alla parola precedente.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper comporre parole diverse usando lo stesso gruppo di lettere; saper creare logogrifi; ampliare il lessico.

### *Le rovine di Magitron*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** L'alunno in questa serie di attività dovrà inserire le parole nello schema, che sono soluzioni ai quesiti dati, in modo che si possano leggere sia

in verticale che in orizzontale.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare; saper manipolare le parole disponendole correttamente nello spazio; saper risolvere quesiti.

### *Letter Casinò*



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno deve completare correttamente i metagrammi proposti, ovvero deve arrivare dalla parola data a quella finale sostituendo una lettera per volta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper comporre parole diverse con minime variazioni al gruppo di lettere dato; arricchire il lessico.



## Ufficio anagrafe



**LIVELLO:** Parole

**DESCRIZIONE:** In questo gioco il computer estrae una lettera e l'utente deve cercare di completare la tabella delle categorie (ad esempio: persone, animali, oggetti, nomi propri, abbigliamento, mezzi di locomozione, frutta e verdura, aggettivi, ecc.). Il gioco ha tre livelli di difficoltà: facile, in cui l'alunno deve prima individuare il nome dell'immagine e poi attribuirlo alla categoria; medio, in cui l'alunno deve trascinare per ogni categoria le parole scritte in caratteri diversi; difficile, in cui l'alunno deve scrivere le parole attingendo al proprio patrimonio lessicale.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper discriminare il fonema iniziale di una parola; saper associare un'immagine a una parola; saper leggere in corsivo; saper classificare parole in base a criteri prestabiliti; arricchire il lessico.

## Galleria cifrata



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** Data una scena con dei particolari numerati, l'alunno deve prima attribuire la corretta etichetta testuale a ogni particolare e poi deve riportare nelle caselle della griglia la lettera che di volta in volta viene indicata (da un numero). Alla fine si scoprirà una parola o una frase nascosta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper associare un'immagine a una parola; saper scrivere parole; saper contare; saper seguire una serie di istruzioni.

### *L'Isola dei Pappagalli*



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno deve completare correttamente le frasi date, scegliendo con un clic il finale congruente tra quelli proposti.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper leggere e comprendere una frase; saper individuare un'incongruenza logica nella frase.

### *Il circolo della poesia*



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** In questa attività l'utente, dopo aver letto la filastrocca, deve sostituire alle immagini le parole corrette per completare le rime.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper associare una parola a un'immagine; saper riconoscere assonanze; saper individuare parole che rimano tra loro.

### *La cripta*



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** Dato un testo cifrato, l'alunno deve tradurlo sostituendo i simboli con le lettere giuste (a simbolo uguale corrisponde lettera uguale).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper formulare ipotesi; saper procedere per tentativi ed errori; saper individuare tra più ipotesi quelle funzionali alla soluzione del compito.

### Lavori in corso



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** Riordinando le piastrelle come tasselli di un puzzle, l'alunno riuscirà a ricostruire la frase nascosta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare; saper formulare ipotesi; saper ricomporre una frase rispettandone il senso.

### Ingegnere Castoro



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno dovrà ricomporre la frase spezzettata riordinandone i pezzettini (divisione casuale, non sillabica).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare; saper formulare ipotesi; saper ricomporre una frase rispettandone il senso.

### Il ritorno dello Yeti



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** Dato un indizio (un indovinello o un colmo) bisogna ricostruire la frase corretta, nascosta tra i distrattori, cliccando le parole che la compongono.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper osservare; saper formulare ipotesi; saper ricomporre una frase rispettandone il senso.

## Playa Negra



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** In questo gioco l'alunno, data una parola, deve comporre degli acrostici (in cui ogni lettera della parola data fa da inizio a ogni parola della frase da comporre) e dei mesostici (in cui ogni lettera della parola data costituisce una lettera – iniziale, centrale o terminale – di ogni parola della frase da comporre).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper manipolare analiticamente le parole; saper costruire acrostici; saper costruire mesostici.

## Il filastroccaio disordinato



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** L'alunno deve completare (cloze) le filastrocche trascinando le parole adatte (parole che iniziano/finiscono con lo stesso suono – lettera, sillaba, gruppo consonantico – o che contengono il gruppo gl/gn, chi/che, ghi/ghe, cia/cio/ciu, gia/gio/giu, ecc.).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper riconoscere suoni e gruppi di suoni in una parola; saper costruire filastrocche; saper leggere.

## Il filastroccaio pigro



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** Data una filastrocca, l'alunno deve riscriverla cambiando genere o numero senza alterarne senso complessivo.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper modificare una parola da maschile a femminile o viceversa; saper modificare una parola da singolare a plurale o viceversa; saper identificare parole che rimano tra loro; saper costruire filastrocche; saper leggere.

### *La fattucchiera Piera*



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** Data una serie di indizi progressivi, l'alunno deve scoprire la parola nascosta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper rispondere a una domanda; saper formulare ipotesi.

### *La casa del fotografo*



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** In questo gioco, l'alunno deve ricavare la frase nascosta dalla somma di disegni in rebus.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper associare una parola a un'immagine; saper risolvere un rebus; saper manipolare le parole operando somme o sottrazioni di lettere.

### *La vecchia stazione*



**LIVELLO:** Frasi

**DESCRIZIONE:** L'alunno in questo gioco deve leggere con attenzione le parole scritte sul tabellone della vecchia stazione e poi guardare le immagini sulla vetrata. A questo punto deve cliccare sulle parole che contengono al loro interno il nome delle immagini rappresentate e poi cliccare anche sull'immagine corrispondente. Sommando nell'ordine corretto la prima sillaba di tutte le parole che rimangono libere, otterrà la parola nascosta.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper sillabare; saper costruire una frase osservando una serie di immagini; saper costruire una frase partendo da un insieme di parole.

## La centrale nucleare



**LIVELLO:** Riepilogo generale

**DESCRIZIONE:** Questo gioco è simile al tradizionale «gioco dell’oca». Lanciato il dado, la pedina dell’utente si sposta su una casella «quesito» oppure su una casella «imprevisto». Se arriva su una casella «quesito», l’alunno dovrà rispondere a una domanda sulla lingua (attinta a tematiche affrontate nei giochi svolti in precedenza); se capita su una casella «imprevisto», avanzerà o retrocederà di tot caselle.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper rispettare le regole di un gioco; saper rispondere a domande o svolgere brevi esercizi sulla lingua italiana.

## Tombola!



**LIVELLO:** Riepilogo generale

**DESCRIZIONE:** Riprende il classico gioco della tombola, ma al posto dei numeri l’alunno troverà immagini e parole. Se il programma «pesca» una parola, l’alunno dovrà cliccare nella propria cartella l’immagine ad essa corrispondente; se invece il sistema pesca un’immagine, l’utente dovrà cliccare la parola ad essa corrispondente. Tutto questo nel minor tempo possibile per cercare di battere l’avversario (il PC).

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper leggere parole; saper decodificare immagini trasformandole in etichette testuali; saper associare parole a immagini e viceversa; saper seguire le regole di un gioco; saper rispettare il proprio turno.

## Robotont



**LIVELLO:** Riepilogo generale

**DESCRIZIONE:** Riprende il gioco della battaglia navale ma con le parole (divise in lettere/chip) al posto delle navi. Dopo aver disposto le proprie navi (parole da 2, 3, 4, 5, 6 lettere),

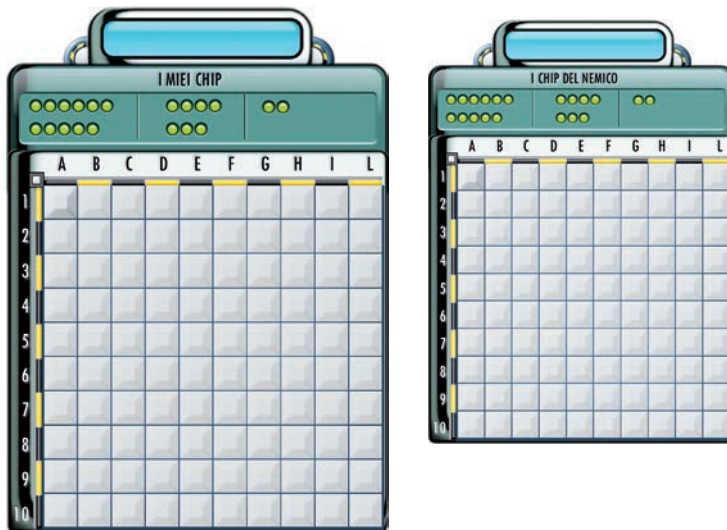
l'alunno deve affondare le navi nemiche nascoste nel tabellone.

**COMPETENZE ATTIVATE:** Saper individuare una casella in una tabella leggendone le coordinate; saper suddividere le parole in lettere; dedurre una parola partendo da una o più lettere; saper seguire le regole di un gioco; saper rispettare il proprio turno.

## Maxigiochi

Cliccando sul software si accede ai 3 Maxigiochi stampabili:

- *Robotont – Battaglia navale*, in cui il bambino potrà sfidare un amico alla battaglia navale;
- *Centrale nucleare – Gioco dell'oca*, in cui il bambino potrà giocare rispondendo a divertenti quesiti sulla lingua italiana;
- *Tombola! – Gioco della tombola*, in cui il bambino potrà giocare con gli amici al gioco della tombola con immagini e parole.



**Fig. 1** Robotont – Battaglia navale.

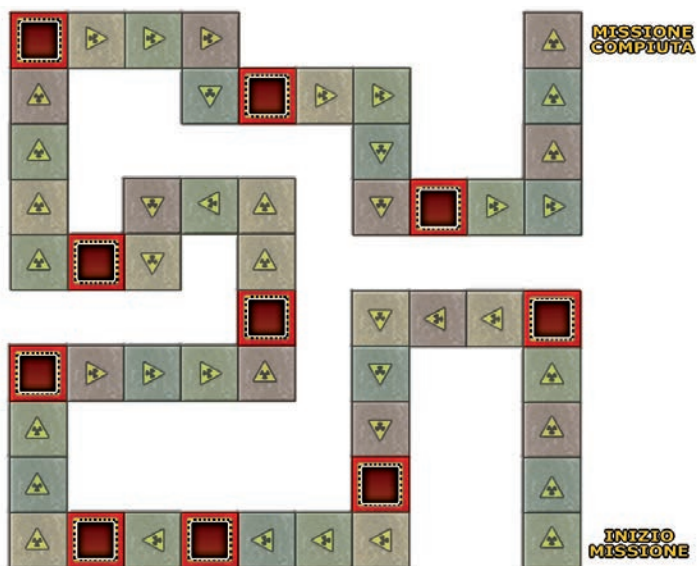


Fig. 2 Centrale nucleare – Gioco dell’oca.

Ritaglia i disegni seguendo le linee tratteggiate!



Fig. 3 Tombola! – Gioco della tombola.



## Guida al gestionale

### Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e delle opzioni.

*Utenti:* viene visualizzato l'elenco degli utenti che, quando contiene più nomi di quanti se ne possono visualizzare, può essere fatto scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

*Crea esercizi:* questo pulsante si clicca per accedere alla sezione in cui è possibile creare degli esercizi e dei giochi personalizzati.

*Archivia:* questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutte le informazioni (nomi, date e risultati) relative agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).



Fig. 4 Videata del menu del gestionale.

**Ripristina:** questo pulsante permette di recuperare i dati, relativi agli utenti, salvati precedentemente tramite il pulsante «archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli appena raccolti nel programma. La cartella del database ripristinato viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi tra quelle salvate precedentemente.

**Inserisci password:** per proteggere l'accesso ai dati, è possibile inserire una password cliccando sul pulsante «password». Dopo aver digitato una password, viene chiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «cambia password» e scriverne una nuova dopo aver inserito la vecchia. Per eliminare la password, basta cliccare su «cambia password», dopo aver digitato la precedente, e lasciare liberi i campi della nuova password.

**Imposta font corsivo:** per modificare il font corsivo dato di default.

**Statistiche, opzioni, assegna esercizi:** per accedere alla parte di in cui è possibile visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, scegliere le opzioni o assegnare gli esercizi personalizzati (già creati in precedenza), si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni», «Assegna esercizi»).

## **Statistiche**

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco dei 44 giochi presenti nel software e della sezione dei Personalizzati (se sono stati assegnati a quell'utente).

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- titolo degli esercizi svolti;
- data di svolgimento (se c'è il pulsante «+», al clic appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti partendo dalla più recente);
- numero degli esercizi svolti sul totale;
- percentuale delle risposte corrette;
- i dettagli, con cui aprire una videata con i dettagli analitici dell'andamento

di ogni singolo esercizio.

## Opzioni



Fig. 5 Videata delle statistiche.

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente) di seguito elencate.

*Testo maiuscolo:* consente di impostare la scrittura in stampato maiuscolo in tutti gli esercizi.

*Mostra attestato:* per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile).

*Risposta corretta automatica dopo 5 errori:* già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

*Attiva istruzioni scritte:* consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, le istruzioni scritte (ovvero i fumetti

contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'utente può o deve fare nelle varie sezioni del software e i feedback positivi o negativi), pur mantenendo l'audio di default; per procedere nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, il fumetto presente nella videata deve essere fatto scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nel fumetto si deve cliccarlo con il mouse; per richiamare il fumetto basta cliccare sul personaggio.

### ***Esportazione dei dati in formato .xls***

È possibile esportare i dati relativi alle statistiche complessive degli esercizi e dei dettagli delle singole attività cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic comparirà una finestra in cui si deve scegliere dove salvare il file excel estratto dal programma. Ogni file excel si sovrascrive al precedente, perciò si raccomanda di nominare il file salvato con un nome specifico.

Di default il programma salva i file estratti nella cartella «Documenti» del PC, ma è comunque possibile modificare il percorso cambiando cartella di destinazione.