

Carlo Scataglini

100 LETTURE IN STAMPATO MAIUSCOLO

STORIE E ATTIVITÀ PER LA DIDATTICA INCLUSIVA



 Erickson

INDICE

Introduzione	7
Guida alla navigazione	20
Materiali aggiuntivi	27

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *100 letture in stampato maiuscolo*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Struttura della web app

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il profilo dell'utente. Esso dovrà scrivere il proprio nome utente e scegliere un avatar tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 2).



Fig.2 - Creazione nuovo profilo

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

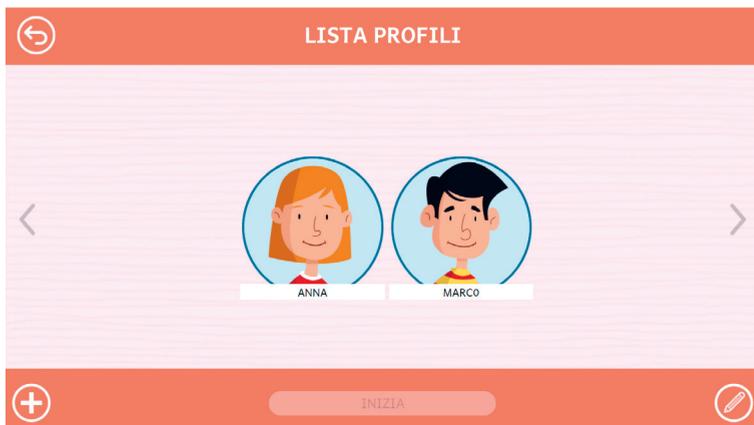


Fig.3 - Lista profili

È possibile modificare o eliminare 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 4).

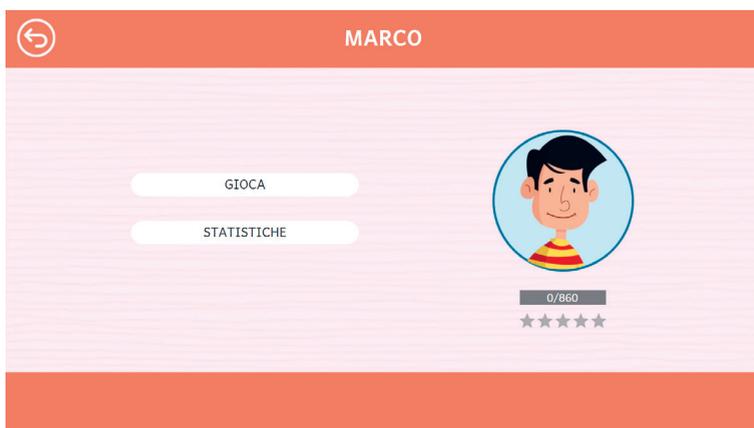


Fig.4 - Area personale

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

- Livello 1
- Livello 2
- Livello 3
- Livello 4
- Livello 5

Ogni livello contiene una serie di attività di diverso tipo e difficoltà.

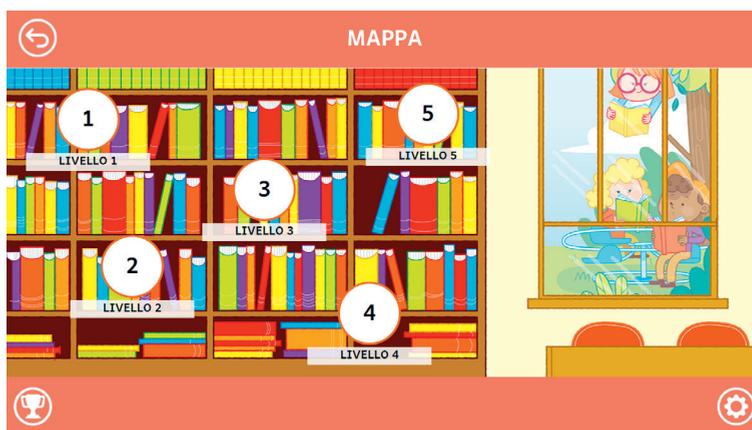


Fig.5 - Mappa

Alla fine dell'attività, sarà presentato un riepilogo in cui verrà mostrata la percentuale di correttezza (figura 6).



Fig.6 - Esercizio completato

Esercizi

In questa sezione verranno descritti nel dettaglio tutti i singoli esercizi di varia tipologia. Può essere utile chiedere all'utente, prima di iniziare, come sarà secondo lui l'esercizio e, alla fine, come gli è sembrato il livello di difficoltà e di efficacia. Si può anche domandare quali strategie ha utilizzato per svolgerlo. In tal modo si stimola nell'utente una riflessione metacognitiva e il contenuto dell'esercizio rimarrà più impresso nella mente di chi lo ha eseguito.

Livello 1 - storie di 50 parole

In questo livello vengono proposte storie composte da 50 parole.

Testo della storia

Selezionando il primo livello e il titolo della storia si può ascoltare la storia oppure leggerla (figura 7).

CHI HA PAURA DEGLI ANIMALI 1/1

VOLUME VELOCITÀ

SVILUPPO

PA U RA DEI DEN TI DEL LE O NE O DEL
VE LE NO DEL SER PEN TE .

PA U RA DEL LE ZAM PE
DEL L'E LE FAN TE O DEL COR NO

DEL RI NO CE RON TE.
QUAL CU NO HA PA U RA PER FI NO DEI
CA NI E DEI GAT TI.

Fig.7 - Esempio di esercizio «Chi ha paura degli animali»

Rispondi alle domande

Nella schermata successiva, per verificare la comprensione de testo, viene chiesto di rispondere ad alcune domande riguardanti la storia letta precedentemente, scegliendo l'opzione corretta (figura 8).



Fig.8 - Esempio di esercizio «Rispondi alle domande»

Colora il disegno

Per stimolare la creatività e far divertire l'utente, dopo le domande viene proposto un disegno da colorare, con illustrazioni attinenti al tema della storia (figura 9).



Fig.9 - Esempio di esercizio «Colora il disegno»

Sai cosa significa?

L'attività successiva richiede di collegare delle immagini alla parola corrispondente al loro significato (figura 10)



Fig. 10 - Esempio di esercizio «Sai cosa significa?»

Cosa ne pensi?

L'ultimo livello chiede di esprimere un parere personale riguardo il gradimento della storia e il suo livello di difficoltà (figure 11-12).

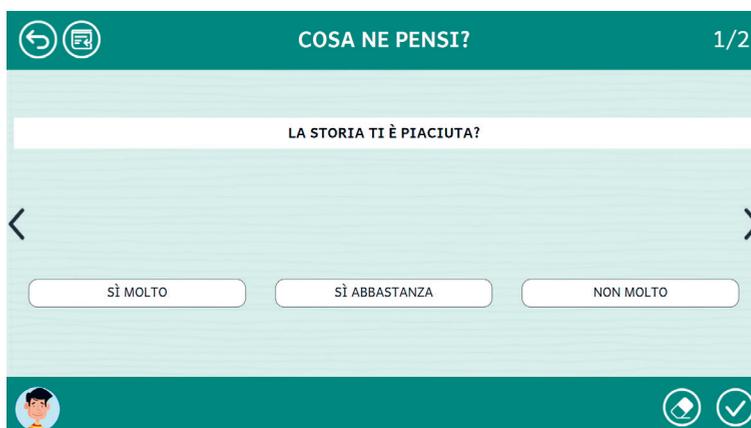


Fig. 11 - Esempio di esercizio «Cosa ne pensi?»

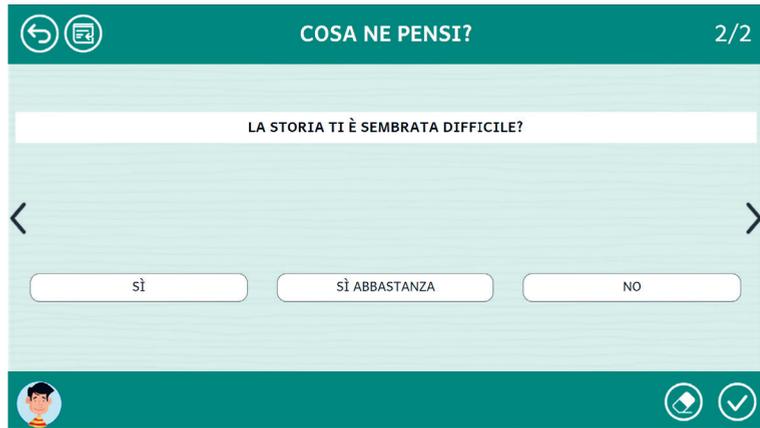


Fig. 12 - Esempio di esercizio «Cosa ne pensi?»