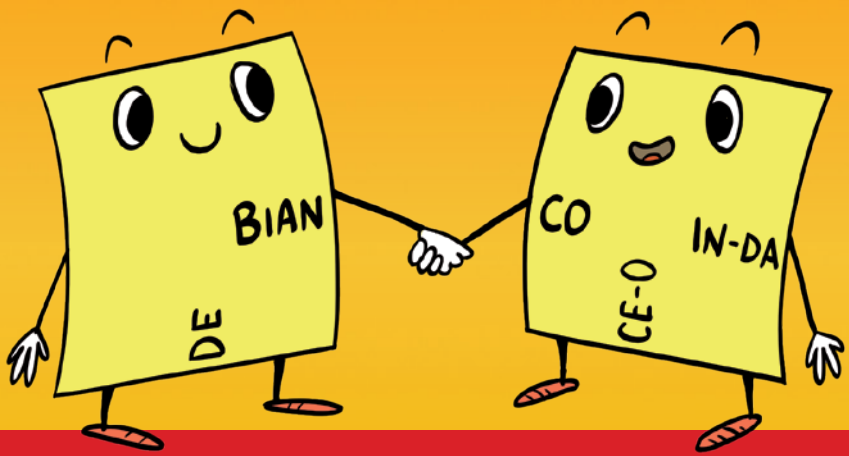
Luisa Martini

INFINITI GIOCHI DI PAROLE CON LA LIM

Attività di decodifica per bambini con difficoltà di lettura



Erickson
SOFTWARE
Guida

Editing e progettazione
Silvia Larentis

Sviluppo software
Walter Eccher

Coordinamento tecnico
Matteo Adami

Grafica e animazioni
Cristian Stenico

Testing
Susanna Tassinari
Sonia Arw

Immagine di copertina
Cristian Stenico

Fotocomposizione e packaging
Tania Osele

© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.
Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

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

Luisa Martini

INFINITI GIOCHI DI PAROLE CON LA LIM

Attività di decodifica per bambini con difficoltà di lettura

Erickson
SOFTWARE

Luisa Martini

Psicomotricista, perfezionata in Tecniche di Rilassamento corporeo, laureata in Neuropsicomotricità dell'età evolutiva, lavora a Verona dove si occupa di psicomotricità, grafomotricità, rilassamento e del trattamento delle difficoltà di lettura. Collabora con le scuole per la formazione del personale docente e nelle scuole dell'infanzia con un progetto per la prevenzione dei disturbi di lettura e scrittura.
È autrice di contributi per la rivista scientifica «ReS Ricerche e Studi in Psicomotricità».

INDICE

Premessa
di Luisa Martini p. 7

Guida alla navigazione p. 9
I giochi: istruzione per l'uso p. 9
I giochi: gli obiettivi p. 12
Le serie di gioco p. 15

Come usare Easy LIM p. 20
Presentazione p. 20
Gli strumenti di Easy LIM p. 20
Salvataggio del lavoro svolto p. 22
Note operative p. 22
Consigli didattici p. 23

Bibliografia p. 24

Premessa

di Luisa Martini

Non a tutti gli alunni della scuola primaria è garantito il successo scolastico: molti infatti incontrano serie difficoltà negli apprendimenti strumentali della lettura (e della scrittura) e per un 10-15% (Scuola Permanente «Luigi Brentegani», 1986, p. 120; Servizio Minori Istituto per la Sicurezza Sociale, 1994, p. 127) tali difficoltà risultano spesso insormontabili.
Il successo e l'insuccesso paiono determinati da un complesso di condizioni e requisiti ambientali e personali che si determinano (o non si determinano) nei primi anni di vita e nel periodo della scuola dell'infanzia.
In particolare, i requisiti fondamentali per l'apprendimento della lettura sono i seguenti:

– *La motivazione:* la lettura permette all'individuo di conoscere l'ambiente e interagire con esso, quindi contribuisce ad aumentare la possibilità di affrontare la realtà in modo indipendente. Lettura e personalità sono in rapporto tra loro perché mettono in evidenza alcuni aspetti del lettore, come l'importanza delle condizioni socio-culturali della famiglia e delle aspettative dei genitori; il ruolo delle caratteristiche personali; il ruolo dell'ambiente scolastico.
– *L'organizzazione percettivo-motoria:* è necessario che un bambino che affronta la lettura all'età di 6 anni abbia sviluppato le cinque abilità, individuate da Frostig (Frostig e Horne, 1973), che stanno alla base dell'apprendimento della lettura, ossia la coordinazione visuo-motoria, la percezione figura-sfondo, la costanza percettiva, la percezione della posizione nello spazio e la percezione dei rapporti spaziali.
– *La strutturazione spazio-temporale:* ogni conoscenza si sviluppa nello spazio e nel tempo: la frase letta o pronunciata non fa eccezione. Nel linguaggio si odono delle frequenze di fonemi, che si susseguono nel tempo, in cui ogni elemento scompare quando l'altro insorge e a cui bisogna dare un significato.
  L'apprendimento inoltre avviene in una situazione scolastica, cioè in un ambiente che per il bambino è molto diverso da quello casalingo. In queste condizioni risultano determinanti, anche ai fini dell'apprendimento, le capacità di ambientamento, una sicura percezione di sé, un'equilibrata percezione del proprio spazio vitale e del tempo, e una buona capacità di autoregolazione
– *Le condizioni linguistiche:* l'immersione in un mondo di parlanti è generalmente stimolante ed efficace e l'addestramento diretto, il rinforzo, l'imitazione, vengono stimolati e mobilitati.

A cinque anni di età i bambini possiedono già una buona padronanza delle regole fondamentali della loro lingua madre. In ciò li aiuta il parlare completo e corretto degli adulti con i quali vivono. Le condizioni linguistiche ottimali sono individuabili attraverso le condizioni fonologiche e la struttura della frase.

– *La capacità di apprendimento:* le condizioni ottimali per l'apprendimento sono la capacità di registrazione (attenzione, percezione, codificazione, capacità di acquisizione, apprendimento di schemi, apprendimento di immagini, apprendimento di simboli, apprendimento di concetti), la capacità di immagazzinamento (memoria a breve termine, memoria a lungo termine), la capacità di recupero (riconoscimento, ricordo di informazioni verbali, ripristino di abilità intellettuali, transfer).
– *Gli aspetti socio-comportamentali:* per imparare a leggere, il bambino deve essere in grado di controllare il proprio comportamento, di star fermo e di prestare attenzione alle attività che gli vengono proposte. L'impegno per l'apprendimento si rivela fruttuoso solo se è costante, tranquillo, ordinato. Seguire le indicazioni è la condizione per riuscire nel compito e la garanzia di produttività e successo. Importanti studi (De Beni e Pazzaglia, 1991; Friso et al., 2006) ci dicono che la lettura è uno strumento indispensabile e facilitante per l'arricchimento lessicale, la strutturazione del pensiero, l'appropriazione delle sequenze spazio-temporali e la maturazione delle strutture cognitive e psicologiche.

La lettura appare dunque come un'esperienza insostituibile per lo sviluppo cognitivo e affettivo. Aiutare i bambini con difficoltà di lettura a superare l'ostacolo della decodifica grafica, fino ad acquisire il piacere della lettura, diventa allora fondamentale per mettere in moto una serie di meccanismi che potenziano le loro facoltà mentali e contrastare le possibili conseguenze negative sul piano emotivo derivate dalla mancata comprensione del problema da parte dell'adulto.
Il progetto Infiniti giochi di parole nasce proprio per rispondere alle esigenze descritte sopra e, oltre a proporre una pluralità di stimoli per il raggiungimento degli obiettivi necessari per l'acquisizione delle abilità di lettura, richiede che l'adulto crei un clima affettivo positivo attraverso la comprensione del problema, l'accettazione e la valorizzazione del bambino/ragazzo per attivare la sua motivazione.

Guida alla navigazione

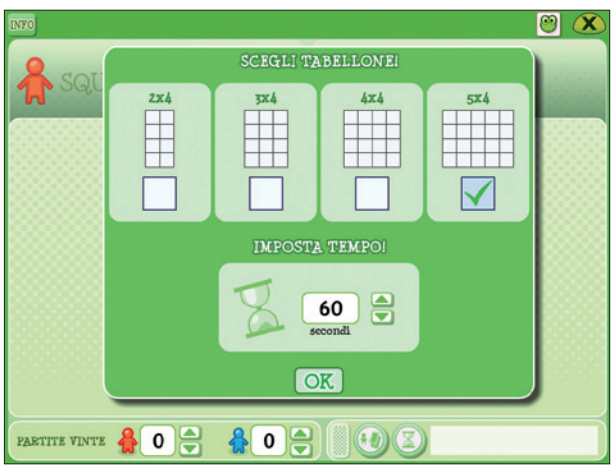
Il programma si installa automaticamente nel pc creando un'icona sul desktop per poi poterlo riavviare. Il software è utilizzabile con qualsiasi lavagna interattiva multimediale (LIM).
Una volta installato il software, si accede al menu con i due ambienti di gioco: *Giochi di parole* e *Giochi di memoria*.
La durata di ogni gioco è, approssimativamente, di 5-15 minuti per ciascuna serie (a seconda della difficoltà lessicale delle tessere e della dimensione della griglia), per cui l'affaticabilità è ridotta e i livelli di attenzione rimangono attivi, favorendo l'assimilazione dei vocaboli.

I giochi: istruzioni per l'uso

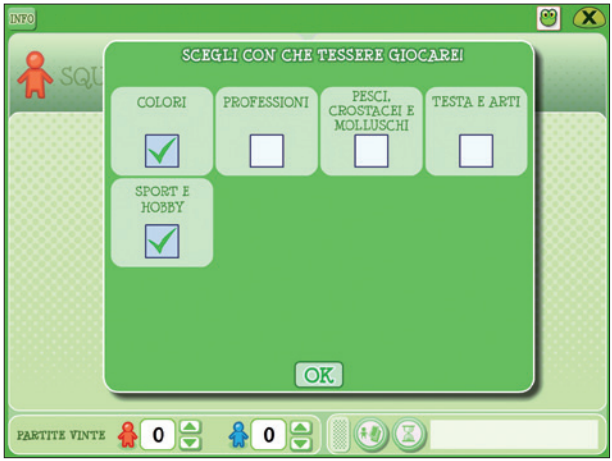
Giochi di parole

Il materiale proposto per questa attività è formato da due tabelloni (uno per squadra) con delle tessere sulle quali sono scritte in orizzontale e verticale parole divise in sillabe appartenenti a 43 serie.
Lo scopo del gioco è completare i nomi a cui si riferisce ciascuna serie posizionando ogni singola tessera nello spazio esatto, una accanto all'altra ricostruendo correttamente il tabellone.
Poiché ogni serie è composta da un numero variabile di tessere (20, 16, 12, 8), si possono ottenere forme quadrate o rettangolari, il cui perimetro è privo di sillabe per facilitare lo svolgimento del gioco.

Scelta delle griglie e impostazione del tempo

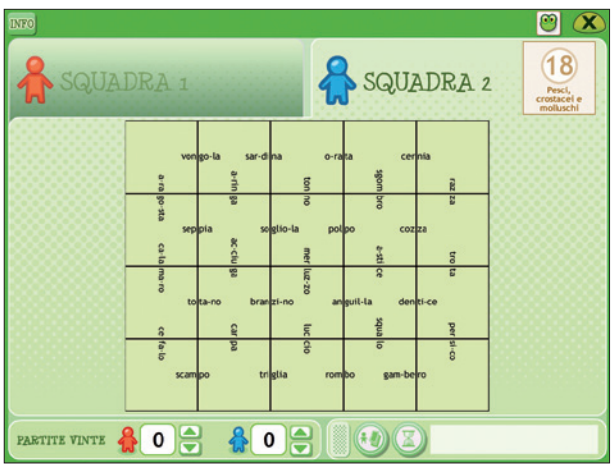


Scelta del tabellone



Per iniziare il gioco, l'adulto-guida deve preparare le griglie scegliendole in base al numero di tessere e impostare il tempo disponibile alle due squadre per ogni turno di gioco. Decisa questa impostazione, il computer seleziona in automatico i tabelloni disponibili con le caratteristiche desiderate e li propone suddivisi per serie.

Il tabellone di gioco



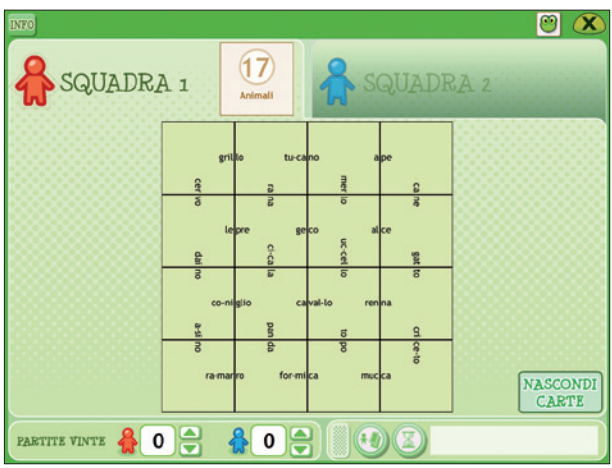
 © 2013, *Infiniti giochi di parole con la LIM*, Erickson

Lanciando i dadi, il computer stabilirà infine quale delle due squadre comincerà il gioco per prima.
Nella videata di gioco, ogni squadra è rappresentata da una pedina colorata posizionata sopra il proprio tabellone. Inizia per prima la squadra che, nel lancio dei dadi, ha ottenuto il punteggio maggiore. Per far cominciare il gioco, l'adulto dovrà attivare il tempo (in modalità *countdown*).
Rispettando i turni, a partire dalla prima tessera in alto a sinistra, i giocatori devono riordinare — secondo la logica del puzzle — il maggior numero di tessere entro il tempo dato. Esaurito il tempo a disposizione, il turno passa alla squadra successiva e si prosegue il gioco in questo modo.
Vince la squadra che riesce per prima a riordinare tutto il proprio tabellone.

Giochi di memoria

Il materiale utile allo svolgimento dell'attività consiste in due tabelloni (come per i *Giochi di parole*) con delle tessere sulle quali sono scritte in orizzontale e verticale parole divise in sillabe appartenenti a 43 serie. Dopo aver fatto leggere bene ai bambini tutte le parole, l'adulto dovrà cliccare il pulsante «Nascondi Carte» e far partire il tempo. Tutte le tessere, tranne una, verranno capovolte. Gli alunni dovranno leggere le sillabe e cercare di ricordare i nomi delle parole viste, aggiudicandosi così il diritto a scoprire la tessera indovinata.

Il tabellone di gioco



Per la preparazione del gioco si rimanda a quanto scritto a proposito dei *Giochi di parole*.
Nella videata di gioco, ogni squadra è rappresentata anche in questo caso da una pedina colorata posizionata sopra il proprio tabellone. Inizia per prima la squadra che, nel lancio dei dadi, ha ottenuto il punteggio maggiore. Per far cominciare il gioco, l'adulto dovrà attivare il tempo (in modalità *countdown*).
Rispettando i turni, a partire dall'unica tessera visibile, i giocatori devono completare oralmente le parole e svelare — procedendo per tessere consecutive — il maggior numero di carte entro il tempo dato. Esaurito il tempo a disposizione, il turno passa alla squadra successiva e si prosegue il gioco in questo modo.
Vince la squadra che riesce per prima a scoprire tutto il proprio tabellone.

I giochi: gli obiettivi

Durante i giochi vengono sollecitate una serie di abilità che, opportunamente stimolate, possono aiutare il bambino o il ragazzo nelle varie difficoltà che incontra.

Vista e udito

L'applicazione dell'attenzione al funzionamento della vista conduce alla percezione visiva. Ma guardare, vedere e osservare non sono la stessa cosa: se «guardare» indica semplicemente l'applicazione dell'attenzione alla funzione visiva con la formazione di una figura su uno sfondo indistinto, «vedere» è il passo successivo in quanto individuazione di cose, oggetti, grafemi, forme, e «osservare» implica l'intenzionalità di una ricerca, un paragone o un controllo a una previsione.
Il processo di analisi-sintesi visiva permetterà, durante la lettura, di mettere e tenere «a fuoco» la parola, la riga, in vista di una buona decifrazione.
Come la percezione visiva, anche quella uditiva si realizza in tre stadi: si «ascolta» fissando l'attenzione su elementi sonori, si «percepisce» evidenziando un elemento sonoro rispetto a uno sfondo rumoroso e si «discrimina» evocando e confrontando dati precedentemente elaborati e memorizzati (Carravieri e Valenziano, 1985, p. 39).
I giochi, attraverso la focalizzazione sulla singola parola, l'individuazione dei grafemi, il loro riconoscimento e la lettura ad alta voce delle parole, favoriscono le abilità qui descritte.

Spazio

Verso i tre anni, il bambino mostra di comprendere e usare le relazioni spaziali (dentro, fuori, sotto, sopra, accanto) che ha imparato

fino ad allora. Il primo concetto appreso è quello di alto/basso che può sperimentare quotidianamente cadendo e rialzandosi, passa poi a individuare destra e sinistra, fino ad arrivare alla coppia davanti/dietro. Se i bambini non hanno raggiunto un'organizzazione e una rappresentazione mentale di queste coordinate, avranno difficoltà a stabilire punti di riferimento nella relazione tra le varie parti del corpo, tra sé e l'ambiente e soprattutto sul piano verbale e scritto (Carravieri e Valenziano, 1985, p. 21).
Nei giochi qui proposti questa abilità viene attivata tramite il riconoscimento di una tessera specifica o il posizionamento di ogni singola tessera nello spazio esatto e ad essa destinato.

Tempo

Senza la sensazione del tempo, un bambino si sente confuso, perché la sua vita manca di unità e di organizzazione. Inoltre, la mancanza di senso del tempo può portarlo a un conflitto con l'ambiente che lo circonda, facendolo arrivare troppo tardi o troppo presto rispetto agli altri o facendogli desiderare cibo in orari sbagliati (Frostig e Maslow, 1978, p. 116). Nel lavoro scolastico si possono riscontrare difficoltà nell'area temporale relative a scrittura, lettura, verbalizzazione, linguaggio.
Il senso del tempo viene attivato in questi giochi grazie allo svolgimento che avviene in un determinato tempo e che viene scandito da un inizio e da una fine.

Ritmo

Per dare senso a ciò che si legge è poi essenziale saper rispettare pause di diversa durata (virgole, punti, accenti). È importante cioè possedere il senso del ritmo. Il bambino affina la sua percezione acustica spontaneamente, ma è importante aiutarlo a imparare ad ascoltare: è chiaro che, se il bambino ha un ricco bagaglio di esperienze e di conoscenze, sarà facilitato nell'ascolto e quindi avrà una maggiore comprensione del linguaggio verbale (Carravieri e Valenziano, 1985, p. 55).
Nello svolgimento dei giochi proposti, far alternare due bambini nella lettura delle parole sollecita in loro il senso del ritmo. La successione delle parole lette sulle tessere allena infatti al rispetto dei tempi altrui. Inoltre i giochi sono stati pensati appositamente per allenare la memoria, l'attenzione, la velocità di esecuzione.

Lateralità

Lateralità e direzionalità influenzano la capacità di apprendimento. Bambini che non sappiano riconoscere le direzioni di destra e sinistra nei libri o nei quaderni incontrano difficoltà di apprendimento. Di fronte a una pagina, è necessario un certo orientamento per leggere continua-

tivamente da sinistra verso destra, per comporre le lettere seguendo la direzione corretta e per scrivere i numeri. Orientamento e direzione, movimento progressivo e memoria sono tutti requisiti necessari alla lettura (Frostig e Maslow, 1978, pp. 48-49).
Durante i giochi proposti questa abilità viene sollecitata mentre si spostano le tessere (a destra, a sinistra, in alto, in basso) e quando vengono letti i nomi in orizzontale e in verticale. Avere un numero limitato di parole da leggere in un tempo relativamente breve ha inoltre il vantaggio di favorire l'attenzione e di contenere l'ansia generata dalla lettura nei bambini con difficoltà.

Rappresentazioni mentali

Quando l'esperienza percettiva si arricchisce, è necessario che tutte le informazioni che arrivano al bambino non rimangano slegate, ma si organizzino e interagiscano in modo da essere evocate in qualsiasi momento. La capacità di evocazione, anche in assenza di stimoli e oggetti reali, dà inizio al processo di simbolizzazione e astrazione del pensiero e quindi alla formazione di immagini mentali. Le immagini mentali devono essere sollecitate dal punto di vista visivo, gustativo, uditivo, tattile e motorio, mettendo così in moto la capacità evocativa del bambino che discrimina, classifica, fa paragoni, trova relazioni e arricchisce il linguaggio. Il bambino, ascoltando e leggendo, con il passare degli anni arriverà a evocare immagini, interpretare, capire i modi di dire, le metafore, i giochi di parole, gli indovinelli (Carravieri e Valenziano, 1985, p. 85).
Nei giochi proposti questa abilità viene sollecitata quando, leggendo l'inizio o la fine di una sillaba contenuta nella tessera, il bambino cerca, immagina, attiva la fantasia, pensa e si rappresenta la parola che deve ottenere.

Memoria

Mentre i processi percettivi registrano gli stimoli immediatamente percepibili dai sensi, le funzioni cognitive superiori come immaginazione, memoria, giudizio, valutazione critica e soluzione di un problema possono essere interessate da ciò che non è immediatamente presente ed esposto ai sensi. La memorizzazione permetterà al bambino, grazie alla capacità di evocazione, di arrivare ad automatizzare i concetti vissuti. In tutte le serie di gioco, questa abilità viene sollecitata gareggiando sulla quantità di parole immagazzinate e memorizzate delle serie scelte.
Attraverso il gioco vengono quindi richiamati aspetti importanti e abilità fondamentali per la crescita del bambino quali: prestare attenzione, farsi capire, pronunciare correttamente le parole, imparare

nomi, aggettivi, verbi, memorizzare, rievocare, arricchire il linguaggio. Egli inizialmente potrà esprimere le sue preferenze verso le serie che più lo incuriosiscono, ma poi sarà compito dell'adulto stimolare il suo interesse verso ulteriori approfondimenti. Non può che esserci la mediazione di insegnanti (e genitori) per il necessario passaggio dalla lettura strumentale a quella consapevole.

Le serie di gioco

Area linguistica

Colori (serie 1 – 31 parole)
bianco, indaco, nero, grigio, violetto, arancione, turchese, argento, marrone, kaki, avorio, glicine, rosa, giallo, rosso, verde, violaceo, azzurro, celeste, magenta, pervinca, cobalto, porpora, lilla, ambra, amaranto, bronzo, carminio, castano, ceruleo, lavanda

Professioni (serie 2 – 31 parole)
cuoco, medico, sarto, postino, attore, agronomo, commesso, arbitro, architetto, avvocato, atleta, bagnino, bidello, biologo, benzinaio, calzolaio, cantante, contabile, dietista, grafico, editore, elettrauto, estetista, fabbro, fisico, fornaio, giudice, pilota, notaio, vigile, maestro

Rime (serie 3 – 24 parole)
bolla-folla, tetto-letto, noce-voce, vela-mela, mano-nano, nero-vero, vento-cento, suono-tuono, prato-fiato, cartella-padella, tucano-alano, conchiglia-bottiglia

Sinonimi aggettivi (serie 4 – 24 parole)
pigro-lento, abile-capace, vasto-esteso, felice-lieto, tirchio-avaro, antico-vecchio, colto-istruito, buio-scuro, agro-aspro, certo-sicuro, lustro-lucido, lieto-gaio

Sinonimi sostantivi (serie 5 – 24 parole)
soffio-folata, suora-monaca, sosia-copia, soldo-moneta, odore-profumo, puzza-tanfo, idea-pensiero, paura-fifa, freccia-saetta, pace-tregua, buco-foro, corpo-fisico

Contrari aggettivi (serie 6 – 24 parole)
pulito-sporco, felice-triste, lento-veloce, magro-grasso, comico-serio, caldo-freddo, chiaro-scuro, ruvido-liscio, amaro-dolce, acerbo-maturo, basso-alto

Contrari sostantivi (serie 7 – 24 parole)
giorno-notte, celibe-sposo, nubile-sposa, noia-divertimento, pace-guerra, bene-male, vita-morte, madrina-padrino, uomo-donna, bugia-verità, destra-sinistra, fame-sazietà

Verbi con desinenza in -are (serie 8 – 24 parole)
andare, dare, stare, fare, amare, russare, cucinare, baciare, guidare, stirare, mangiare, saltare, cercare, lodare, fischiare, parlare, soffiare, sgridare, montare, pescare, toccare, salvare, firmare, pregare

Verbi con desinenza in -ere (serie 9 – 24 parole)
decidere, chiudere, bere, esplodere, spingere, piangere, fingere, tingere, ungere, correre, sorgere, ardere, mordere, pungere, perdere, vincere, ridere, chiedere, dividere, giungere, temere, leggere, prendere, vedere

Verbi con desinenza in -ire (serie 10 – 24 parole)
venire, vestire, gioire, finire, colpire, salire, sentire, udire, dire, partire, punire, morire, aprire, coprire, offrire, soffrire, scoprire, svenire, pulire, stordire, capire, dormire, tradire, servire

Indumenti (serie 11 – 17 parole)
guanti, maglione, lupetto, cappotto, giaccone, giubbotto, calze, golfino, sciarpa, abito, stivali, scialle, sandali, cappello, mantello, canotta, mutandine

A scuola (serie 12 – 24 parole)
gomma, colori, cartella, penna, matita, quaderno, fogli, forbici, colla, libri, temperino, diario, antologia, compasso, righello, squadra, pastelli, tempere, pennello, astuccio, pennarelli, cere, orologio, tuta

Area temporale

Il tempo (serie 13 – 10 parole)
secondo, minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno, lustro, secolo, era

Giorni della settimana, mesi e stagioni (serie 14 – 23 parole)
lunedì, martedì, mercoledì, giovedì, venerdì, sabato, domenica, gennaio, febbraio, marzo, aprile, maggio, giugno, luglio, agosto, settembre, ottobre, novembre, dicembre, primavera, estate, autunno, inverno

Area delle emozioni

Nomi delle emozioni positive (serie 15 – 17 parole)
entusiasmo, amore, bene, piacere, energia, soddisfazione, gioia, sorpresa, coraggio, stupore, ottimismo, felicità, allegria, fiducia, sincerità, serenità, stima

Nomi delle emozioni negative (serie 16 – 17 parole)
paura, tristezza, odio, delusione, dolore, dispiacere, noia, fastidio, malinconia, collera, rimorso, rancore, disprezzo, pessimismo, angoscia, terrore, invidia

Area del mondo animale

Animali (serie 17 – 24 parole)
cane, gatto, criceto, merlo, uccello, topo, rana, cicala, panda, cervo, daino, asino, ape, alce, renna, mucca, tucano, geco, cavallo, formica, grillo, lepre, coniglio, ramarro

Pesci, crostacei e molluschi (serie 18 – 31 parole)
razza, trota, persico, sgombro, astice, squalo, tonno, merluzzo, luccio, aringa, acciuga, carpa, aragosta, calamaro, cefalo, cernia, cozza, dentice, gambero, orata, polpo, anguilla, rombo, sardina, sogliola, branzino, triglia, vongola, seppia, totano, scampo

Grandi felini (serie 19 – 10 parole)
leopardo, puma, ghepardo, giaguaro, tigre, leone, pantera, lince, ozelot, servalo

Uccelli (serie 20 – 24 parole)
anatra, tordo, pettirosso, colibrì, quaglia, rondine, aquila, cigno, falco, fagiano, cornacchia, merlo, allodola, gabbiano, cardellino, civetta, picchio, cicogna, pernice, gufo, passero, fringuello, usignolo, capinera

Animali della savana (serie 21 – 24 parole)
babbuino, scorpione, bufalo, sciacallo, zebra, gazzella, antilope, facocero, elefante, iena, ippopotamo, giraffa, impala, licaone, vipera, avvoltoio, locusta, marabù, termite, bisonte, struzzo, canguro, pitone, varano

Area del mondo vegetale

Cereali e derivati (serie 22 – 17 parole)
frumento, granoturco, avena, orzo, farro, malto, triticale, bulgur, miglio, tapioca, kamut, riso, segale, sorgo, grano, fonio, quinoa

Alberi (serie 23 – 24 parole)
cipresso, cedro, pino, abete, noce, sequoia, pioppo, ciliegio, acero, betulla, pero, quercia, faggio, salice, olmo, robinia, rovere, palma, pesco, leccio, gelso, magnolia, melo, ulivo

Fiori (serie 24 – 24 parole)
orchidea, narciso, giglio, mughetto, zinnia, giacinto, dalia, tulipano, margherita, garofano, papavero, mimosa, peonia, lavanda, petunia, primula, viola, rosa, camelia, iris, anemone, lillà, girasole, calla

Frutta (serie 25 – 24 parole)
cocco, uva, arancia, prugna, banana, ribes, mela, pera, limone, dattero, melone, ciliegia, pesca, anguria, ananas, mora, fragola, lampone, mirtillo, kiwi, susina, fico, mango, nespola

Verdura (serie 26 – 24 parole)
carota, aglio, patata, fungo, porro, sedano, lattuga, carciofo, bietola, cipolla, zucchino, spinacio, cavolo, peperone, pisello, fagiolo, radicchio, zucca, verza, rapa, cicoria, cardo, rucola, broccolo

Area del corpo umano

Testa e arti (serie 27 – 31 parole)
capo, viso, fronte, tempie, guance, mento, occhi, ciglia, sopracciglia, naso, bocca, labbra, denti, lingua, orecchie, lobi, collo, braccia, gomiti, avambracci, polsi, mani, dita, palmi, unghie, cosce, ginocchia, gambe, caviglie, talloni, piedi

Parti del corpo e organi interni (serie 28 – 17 parole)
ghiandole, busto, arti, muscoli, ossa, vescica, esofago, cervello, polmoni, cuore,
fegato, stomaco, intestino, milza, reni, pancreas, testa

Area del tempo libero

Sport e hobby (serie 29 – 31 parole)
calcetto, calcio, ginnastica, nuoto, ciclismo, atletica, tennis, vela, slittino, caccia, pesca, danza, apnea, polo, pugilato, volano, salto, tuffi, scacchi, dama, judo, karate, ippica, bocce, scherma, canoa, alpinismo, fioretto, corsa, freccette, marcia

In viaggio (serie 30 – 24 parole)
valigia, borsa, sapone, gonna, maglia, maglietta, scarpe, orologio, documento, fazzoletti, occhiali, borraccia, biancheria, ombrello, pantaloni, pigiama, bermuda, camicia, giacca, calzini, berretto, spazzolino, dentifricio, soldi

Fiabe (serie 31 – 17 parole)
Cenerentola, Pollicino, Barbablù, Alice, Aladino, Pinocchio, Raperonzolo, Biancaneve, Fantasia, Dumbo, Bambi, Aristogatti, Tremotino, Rosaspina, Sirenetta, Peter Pan, Mignolina

Personaggi delle fiabe (serie 32 – 17 parole)
eroe, fata, orco, strega, regina, principessa, mago, cavallo, principe, mostro, matrigna, nano, gigante, padre, madre, figli, fratelli

Personaggi delle fiabe che svolgono un mestiere (serie 33 – 17 parole)
cacciatore, saggio, mugnaio, servitore, genio, cuoco, fabbro, soldato, ministro, pescatore, lavapiatti, brigante, mercante, taglialegna, mendicante, scudiero, falegname

Strumenti musicali (serie 34 – 17 parole)
pianoforte, arpa, violino, organo, flauto, liuto, violoncello, clarinetto,

timpani, piatti, tamburo, nacchere, armonica, fortepiano, tromba, viola, chitarra

I grandi della letteratura (serie 35 – 17 parole)
Dante, Petrarca, Boccaccio, Machiavelli, Ariosto, Goldoni, Foscolo, Manzoni, Alfieri, Tasso, Verga, Carducci, Svevo, Leopardi, Pascoli, Pirandello, Ungaretti

Area geografica

Lingue parlate nel mondo (serie 36 – 17 parole)
cinese, inglese, francese, croato, russo, malese, portoghese, arabo, bengalese, italiano, tedesco, giapponese, spagnolo, turco, coreano, serbo, indiano

Principali religioni e confessioni (serie 37 – 10 parole)
cristiana, cattolica, protestante, ortodossa, mormone, islamica, induista, buddista, taoista, ebraica

Capoluoghi e regioni del nord Italia (serie 38 – 16 parole)
Aosta, Torino, Milano, Genova, Trento, Trieste, Lombardia, Bologna, Valle d'Aosta, Piemonte, Venezia, Liguria, Trentino, Veneto, Friuli, Emilia

Capoluoghi e regioni del centro e sud Italia (serie 39 – 24 parole)
Firenze, Ancona, Perugia, Roma, L'Aquila, Campobasso, Basilicata, Bari, Potenza, Catanzaro, Palermo, Cagliari, Toscana, Marche, Umbria, Lazio, Abruzzo, Molise, Campania, Puglia, Napoli, Calabria, Sicilia, Sardegna

Clima (serie 40 – 10 parole)
mite, tropicale, mediterraneo, equatoriale, umido, arido, temperato, polare, oceanico, continentale

Area meccanica

Parti dell'automobile (serie 41 – 17 parole)
cofano, bagagliaio, vetri, frecce, portiere, fanali, ruote, motore, targa, maniglie, volante, cambio, sedili, specchietti, pedali, clacson, cruscotto

Parti della moto (serie 42 – 24 parole)
contagiri, manubrio, cambio, freni, fanale, targa, motore, serbatoio, specchietto, frizione, acceleratore, pedana, ruote, bauletto, cavalletto, forcella, cerchione, tachimetro, accensione, telaio, miscela, sella, frecce, clacson

Macchine e attrezzi agricoli (serie 43 – 17 parole)
trattore, trebbia, aratro, carro, gerla, falce, zappa, badile, roncola, forbici, forca, rastrello, silos, vanga, pala, scure, accetta

Come usare Easy LIM

Presentazione

Easy LIM è un applicativo presente nei vari software della collana «Materiali e strumenti per la LIM». Grazie a questo strumento è possibile trasformare, personalizzare, destrutturare, semplificare e adattare il materiale didattico multimediale contenuto nel programma.
Il software infatti può essere presentato e utilizzato da tutta la classe o a piccoli gruppi seguendo il percorso didattico e le attività proposte, oppure è possibile «intervenire» sul percorso e sulle videate attraverso le funzioni dello strumento.
Easy LIM permette una duplice modalità di lavoro *nell'*applicativo e *sull'*applicativo. Lavorare «nell'applicativo» significa usarlo come di consueto: se siamo all'interno di un software o di un file Microsoft Word si tratterà di poter scrivere e lavorarci. Lavorare «sull'applicativo» significa invece lavorare su un piano diverso da quello dello specifico file o software sottostante. In questo caso è come avere a che fare con un'immagine del programma sottostante. Si potranno ad esempio effettuare «annotazioni», scrivere o marcare con un evidenziatore, ma senza modificare il file sottostante. L'azione avviene su un piano diverso da quello dell'applicativo.
Il comando per passare da una modalità all'altra deve essere intenzionalmente impartito attraverso la selezione dell'icona «Puntatore», per utilizzare il software, o delle altre icone per aggiungere note, ritagliare immagini, ecc.
Si tratta quindi, in questi software, di imparare a gestire e utilizzare due diversi piani di lavoro: quello di Easy LIM con le sue funzionalità e quello specifico del software Erickson lanciato.
Per attivare Easy LIM è sufficiente premere quest'icona:

Icona «rana» Easy LIM: al clic su questo pulsante viene visualizzata la palette degli strumenti per LIM. Per chiudere la palette basta cliccare sul pulsante con la «X» contenuto al suo interno, mentre è possibile trascinarla e spostarla sul monitor toccando la sua area verde.

Gli strumenti di Easy LIM

Puntatore: con questo pulsante selezionato si è nella modalità «applicativo». È possibile quindi utilizzare le funzioni del software cliccando sui pulsanti corrispondenti, trascinare cartellini e gli altri materiali presenti.

Matita: una volta attivata, è possibile utilizzare lo strumento per disegnare e interagire con il dito sul software o sul foglio con gli appunti di lavoro. Si può scegliere tra 8 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette. Attivata questa modalità compare una cornice arancione per chiarire che si lavora «sull'applicativo».

Evidenziatore: evidenzia sull'applicazione e sul «Foglio di lavoro» quanto viene selezionato con il dito. Si può scegliere tra 6 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette.

Gomma: cancella i tratti fatti con la matita; è possibile impostare 3 diversi spessori del tratto, oppure cancellare tutto quanto è stato fatto sulla videata.

Cattura immagine (screenshot dello schermo intero, rettangolo o a mano libera): consente di catturare tutta la videata, una porzione di schermo di forma rettangolare o di fare una selezione a mano libera e di salvare l'immagine che compare a video. Una volta salvata l'immagine o la porzione di immagine è possibile incollarla nell'applicazione, sul «Foglio di lavoro» o in esterno (ad es. in Word).

Tendina: apre un rettangolo che funziona come una tendina per coprire i contenuti; la tendina è ridimensionabile ed è possibile anche personalizzarne il colore. Ogni volta che si clicca questo pulsante viene creata una tendina. Per manipolarla è necessario ricordarsi di deselezionare la funzione premendo il pulsante «Puntatore».

T: consente di inserire una casella di testo. È sufficiente creare con il dito l'area di lavoro e poi digitare al suo interno il testo con la tastiera.

Tastiera: attiva una tastiera per digitare dei contenuti all'interno dell'applicazione o all'interno della casella di testo (creata con il pulsante «Testo»).

Occhio di bue: serve a illuminare solo la porzione circolare della videata che si desidera (come il cercapersone utilizzato nei teatri), mentre tutto il resto rimane oscurato. È possibile scegliere tra 3 dimensioni la porzione circolare da illuminare e selezionare la percentuale (3 impostazioni) di oscuramento del resto della videata.

Foglio di lavoro: apre un foglio bianco (di cui si possono modificare le dimensioni) su cui è possibile scrivere e incollare immagini. Chiudendo il foglio di lavoro con la «X» in alto a destra, le modifiche fatte verranno mantenute alla riapertura.

Incolla: è possibile incollare dall'esterno un testo o un'immagine selezionata, utilizzando questo pulsante posto sulla sinistra della videata o sulla sinistra del «Foglio di lavoro».

Salvataggio del lavoro svolto

Per salvare il lavoro svolto (oggetti oppure testo) si deve usare la funzione principale di «Cattura immagine» . Una volta salvato, il file .png non sarà più modificabile. Per salvare come livello unico tutta la videata o parte di essa con lo sfondo e gli oggetti o i testi aggiunti, si devono utilizzare le funzioni e sempre in «Cattura immagine».

Note operative

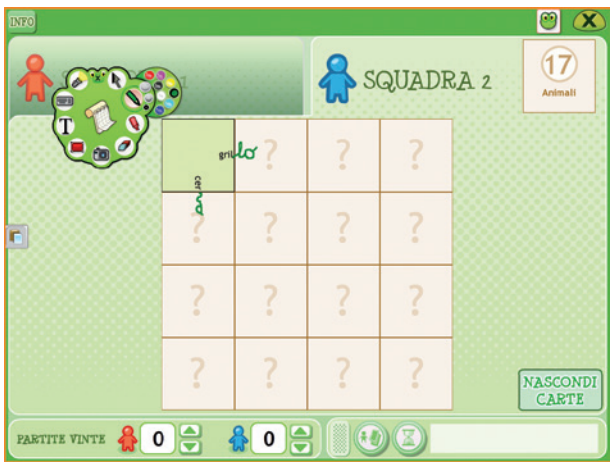
- Per il corretto funzionamento di Easy LIM è necessario chiudere altri eventuali software di gestione della lavagna interattiva.
- Ricordarsi sempre di selezionare il pulsante «Puntatore» per utilizzare l'applicativo.
- Si possono manipolare gli oggetti creati, se con la palette aperta non c'è nessun pulsante selezionato (nemmeno il pulsante «Puntatore»).

– Intorno all'oggetto creato apparirà una cornice con una freccia curva per ruotarlo, un pulsante rosso con una doppia freccia per ridimensionarlo e un pulsante verde con cui sarà possibile: copiare, tagliare, duplicare, salvare o eliminare l'oggetto.
– Una volta creato un oggetto è possibile duplicarlo o copiarlo e incollarlo. Nel primo caso l'oggetto/l'immagine manterrà la trasparenza, mentre nel secondo caso, l'immagine, dopo essere stata copiata (cliccando sul pulsante verde) potrà essere incollata (cliccando sul pulsante corrispondente) ovunque, ma avrà uno sfondo bianco.
– La casella di testo è ridimensionabile e con la «X» la si trasforma in un oggetto manipolabile. Per tornare alla casella editabile basta toccare due volte il riquadro corrispondente.
– Per incollare un'immagine sul «Foglio di lavoro» bisogna utilizzare il pulsante corrispondente posto vicino al pulsante «X».

Consigli didattici

Nell'immagine che segue ci troviamo in *Giochi di memoria*. Utilizzando la funzione «T» abbiamo completato i nomi presentati sulla carta-gioco.

Esempio di utilizzo della funzione «Testo»



Bibliografia

AA.VV. (1972), *I giganti della letteratura: Giovanni Boccaccio,* Milano, Mondadori.

Bettelheim B. (1997), *Il mondo incantato,* Milano, Feltrinelli.

Boscaini F. (1987), *Approccio psicomotorio e intervento educativo-rieducativo,* Verona, Libreria Universitaria Editrice.

Brignola M. (2011), *La tombola delle sillabe e delle parole,* Trento, Erickson.

Cardarello R. e Chiantera A. (a cura di) (1989), *Leggere prima di leggere: Infanzia e cultura scritta,* Firenze, La Nuova Italia.

Carravieri E. e Valenziano S. (1985), *La dislessia e il momento lettura,* Torino, Edizioni Omega.

Cattaneo P. et al. (1992), *E se tuo figlio non legge?,* Verona, Comune di Verona – Assessorato alla Pubblica Istruzione.

Chodorow J. (1998), *Danzaterapia e psicologia del profondo,* Milano, Red Edizioni.

Colli M., Colli R., Teso S. e Saviem (2009), *Il mio diario delle emozioni. Comprendere ed esprimere rabbia, paura, tristezza e gioia,* Trento, Erickson.

De Beni R. e Pazzaglia F. (1991), *Lettura e metacognizione,* Trento, Erickson.

De Filippis A. (a cura di) (1988), *Dislessia e disturbi dell'apprendimento,* Torino, Edizioni Omega.

De Gennaro C. et al. (1980), *Interpretare le fiabe,* Roma, Astrolabio.

Friso G., Palladino P. e Cornoldi C. (2006), *Avviamento alla metacognizione,* Trento, Erickson.

Frostig M. e Horne D. e (1973), *Frostig S: Programma di sviluppo della percezione visiva. Guida completa per l'insegnante,* Torino, Edizioni Omega.

Frostig M. e Maslow P. (1978), *Educazione motoria: teoria e pratica,* Torino, Edizioni Omega.

Labardi P. (2008), *Percezione Spazialità Lateralità: strategie Terapeutiche in Neuropsicomotricità,* Napoli, Cuzzolin Editore.

Le Boulch J. (1989), *L'educazione psicomotoria nella scuola elementare,* Milano, Unicopli.

Le Boulch J.(2006), *Movimento e sviluppo della persona,* Roma, Edizioni Associazione Musicalificio Grande Blu.

Payne H. (1997), *Danzaterapia e movimento creativo,* Trento, Erickson.

Pontecorvo C. (1989), *Un curricolo per la continuità educativa dai quattro agli otto anni,* Firenze, La Nuova Italia.

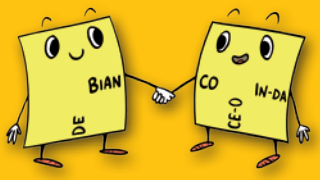
Scuola Permanente «Luigi Brentegani» (a cura dell'équipe psicopedagogica) (1986), *Continuità tra scuola materna e scuola elementare,* Verona, Edizioni FISM – Federazione Italiana Scuola Materna.

Servizio Minori Istituto per la Sicurezza Sociale – Repubblica di San Marino – Dicastero Sanità e Sicurezza Sociale (a cura di) (1994), *Atti del 1° Convegno Internazionale «Imparare: questo è il problema: Disturbi nell'apprendimento nell'età evolutiva»,* Pisa, Del Cerro.

Sunderland M. (1997), *Disegnare le emozioni,* Trento, Erickson.

Vallardi A. (1987), *I primi anni di scuola: Guida per i genitori,* Milano, Garzanti.

Zamponi E. (1986), *I draghi locopei,* Milano, Einaudi.



© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE