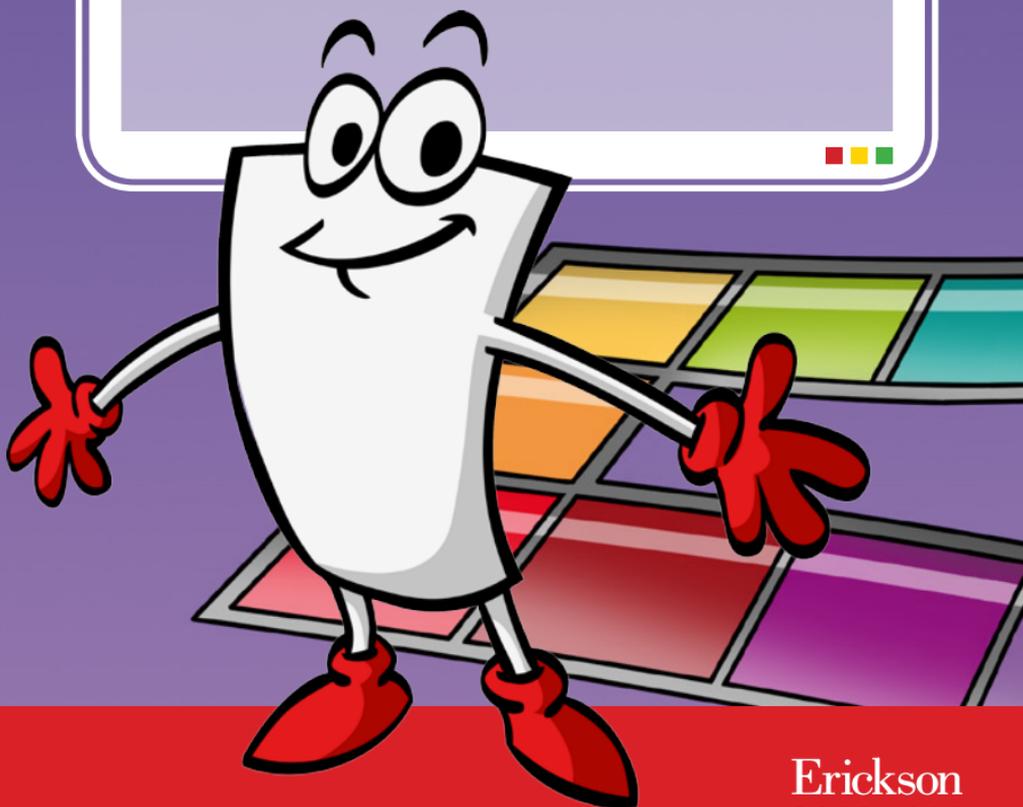


Marta Zanzottera

# DOPPIE IN GIOCO CON LA LIM

Attività sulle difficoltà ortografiche  
per bambini dagli 8 agli 11 anni



Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Silvia Larentis

*Sviluppo software*

Walter Eccher

*Coordinamento tecnico*

Matteo Adami

*Grafica e animazioni*

Cristian Stenico

*Illustrazioni*

Roberto Ghizzo

*Testing*

Susanna Tassinari

Sonia Arw

*Immagine di copertina*

Cristian Stenico

*Fotocomposizione e packaging*

Tania Osele

© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson

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.

Marta Zanzottera

# **DOPPIE IN GIOCO CON LA LIM**

**Attività sulle difficoltà ortografiche per bambini  
dagli 8 agli 11 anni**

**Erickson**  
SOFTWARE

## **MARTA ZANZOTTERA**

Logopedista, laureata presso l'Università degli Studi di Milano, svolge attività di riabilitatore tecnico-sanitario presso il reparto NPIeA dell'Azienda Ospedaliera di Legnano (MI) con particolare attenzione alla prevenzione e al recupero dei minori con Disturbi Specifici di Apprendimento. Interviene come collaboratore esperto esterno al progetto di «prevenzione dell'insuccesso scolastico» presso l'Istituto Comprensivo Statale via Lamarmora di Lainate (MI). Svolge attività di libero professionista presso il Centro Medico di Castano Primo (MI).

# INDICE

Premessa <i>di Marta Zanzottera</i>	p. 7
Guida alla navigazione	p. 9
Il gioco	p. 9
Le attività	p. 11
Le carte-gioco	p. 11
Come usare Easy LIM	p. 14
Presentazione	p. 14
Gli strumenti di Easy LIM	p. 14
Salvataggio del lavoro svolto	p. 16
Note operative	p. 16
Consigli didattici	p. 17
Bibliografia e sitografia	p. 18



# Premessa

di Marta Zanzottera

L'idea di utilizzare il gioco come strumento riabilitativo e educativo non è certo una novità. L'approccio cognitivista alla didattica mostra come l'insegnamento/apprendimento strategico costruttivo e attivo sia fondamentale per l'automatizzazione delle strategie; il famoso e sempre di moda «Gioco dell'oca» si presta perfettamente a tale scopo.

I bambini poi mostrano una predisposizione naturale al gioco rispetto a un'attività puramente intellettuale, che li riporterebbe alla sensazione dello stare tra i banchi di scuola ad affrontare direttamente le proprie difficoltà.

Non bisogna infatti sottovalutare l'aspetto emotivo-relazionale quando ci si appresta a iniziare un programma di addestramento o di training, qualunque esso sia.

Per tutti coloro che hanno a che fare con bambini e ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento, tra cui la disortografia, è necessario avere del materiale disponibile e pronto all'uso sul quale impostare l'attività di riabilitazione e sostegno.

Tra le difficoltà che possono incontrare questi bambini capita, e non così raramente, che il problema da affrontare o quello residuo al termine dei cicli di trattamento sia quello delle doppie. Spesso esso viene considerato come un paragrafo minore della competenza ortografica, quasi un dettaglio che si sistemerà da sé. Invece, nella nostra lingua i raddoppiamenti costituiscono un elemento linguistico distintivo, che può cambiare da solo l'intero significato di un vocabolo (ad esempio: caro/carro).

È esperienza comune che questi bambini, in totale tranquillità, alla richiesta di produzione di un testo scritto o sotto dettatura non scrivano alcun raddoppiamento; al massimo, se proprio sorge loro qualche dubbio, si limitano a chiedere «Giraffa... con due "EFFE"?» e, in base all'espressione o alla risposta dell'interlocutore, completano correttamente la parola in questione. Vero è che, superata una certa età/scolarità, non deve essere più accettabile la formulazione di tali domande.

L'obiettivo da porsi è quindi quello di sviluppare in loro un'abilità di analisi fonetica e metacognitiva e, nella migliore delle condizioni, la sua conseguente automatizzazione.

Il programma *Doppie in gioco* nasce proprio dalla necessità di sopperire alla scarsa quantità di materiale a disposizione sui raddoppiamenti e di avere uno strumento da «modellare» in base alle esigenze e difficoltà dei bambini piuttosto che al problema in senso lato.

Il gioco può essere utilizzato contemporaneamente da 4 squadre di giocatori che si alternano alla lavagna interattiva multimediale (LIM), sfruttando così anche la competitività nei confronti dell'adulto e dei compagni.

La scelta delle carte esercizio, suddivise per attività e livelli di «difficoltà», coinvolge i bambini nella fase di preparazione e permette all'insegnante di impostare il piano personalizzato di intervento.



# 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).

## Il gioco

Costruito come il classico «Gioco dell'oca», il gioco è suddiviso in un percorso di 30 caselle: 23 caselle verdi, 2 con la rappresentazione del sole, 2 con raffigurato il temporale (una nuvola con un fulmine), 2 con disegnati dei dadi e una casella di arrivo.

Per iniziare il gioco, l'adulto-guida deve preparare le carte-gioco, scegliendole tra 12 attività differenti a seconda del livello di apprendimento del bambino e impostare il numero di squadre (da 1 a 4).

## Scelta delle squadre



Ogni squadra è rappresentata da una pedina colorata posizionata sulla casella di partenza «VIA!». Inizia per prima la squadra che, tirando il dado, ottiene il numero maggiore e poi si prosegue in senso orario. Rispettando i turni, i giocatori pescano una carta e, se rispondono correttamente, possono lanciare il dado facendo avanzare la pedina del numero di caselle corrispondenti. In caso di risposta errata, la squadra resterà ferma. Se una squadra capita sul simbolo del sole, potrà avanzare di 2 caselle, mentre se arriva sull'icona del temporale dovrà retrocedere di 2. I dadi danno diritto a un ulteriore lancio.

Il turno passa poi alla squadra successiva e si prosegue il gioco in questo modo.

Vince la squadra che raggiunge per prima la casella numero 30 «HAI VINTO!».

### Scelta delle carte-gioco



### Il tabellone di gioco



## Le attività

Le attività previste per il gioco (carte-gioco) sono così diversificate: esercizi di lettura di coppie di parole; completamento della coppia di parole; esercizi di ascolto e riconoscimento della presenza di raddoppiamenti; esercizi di suddivisione in sillabe e riflessione sulle parole con le doppie; esercizi di revisione, completamento di frasi e individuazione dell'errore; esercizi di scrittura.

I compiti legati all'attività di riconoscimento visivo e di lettura differenziata delle parole che presentano il raddoppiamento rispetto a quelle che non lo contengono permettono di sviluppare la via diretta di lettura, potenziando la formazione di immagini mentali corrispondenti a coppie di sillabe, con o senza doppie (Schacter e Tulving, 1994). È possibile, infatti, che i bambini presentino delle difficoltà nella lettura delle doppie in parole isolate, senza cioè l'aiuto offerto dal contesto frase/brano.

Molto importanti sono poi gli esercizi che richiedono un'attenzione maggiore alla discriminazione uditiva del raddoppiamento (aspetto fonetico), con la conseguente capacità di sillabare correttamente la parola, rinforzando così l'importanza della presenza della doppia consonante. Altri esercizi allenano l'aspetto di *shifting attention*, cioè forniscono il modello di come ci si deve autoregolare davanti a un compito di dettato o di produzione scritta, potenziando l'abilità metacognitiva della revisione e autocorrezione della parola.

Le attività relative alla ricerca di parole con le doppie hanno lo scopo di facilitare i processi di generalizzazione, costringendo il bambino a ragionare e riflettere sulla presenza di parole con il raddoppiamento. Il tutto stimola anche lo sviluppo del lessico e arricchisce il vocabolario di termini con i raddoppiamenti, rafforzando il «magazzino» lessicale. L'ultima tipologia di carta-gioco è relativa alla vera e propria produzione scritta (penna grafica) della parola con la doppia consonante e racchiude e completa tutto il percorso di allenamento sui raddoppiamenti.

## Le carte-gioco

Di seguito sono elencate le singole tipologie di carte-gioco con la descrizione delle relative modalità di svolgimento.

- 1) *Letture di coppie di parole con significato variabile (LEGGI 1)*: il bambino deve leggere ad alta voce le coppie di parole presentate nella carta-gioco. Ciascuna coppia è formata da una parola con raddoppiamento e una senza. Entrambe hanno un significato semantico che si modifica a seconda della «lunghezza» del suono consonantico, facilitando così il compito di attenzione e lettura della parola.

- 2) *Lettura di coppie di parole (alcune senza significato) (LEGGI 2)*: il bambino deve leggere ad alta voce le coppie di parole presentate nella carta-gioco. Ciascuna coppia è formata da una parola con raddoppiamento e una senza; in questo esercizio però non è presente alcuna facilitazione semantica.
- 3) *Completamento della coppia con la parola con raddoppiamento (COMPLETA 1)*: il bambino legge la prima parola e deve completare la coppia con la sua corrispettiva che presenta la doppia. È presente anche in questo caso la componente semantica.
- 4) *Completamento della coppia con la parola mancante (COMPLETA 2)*: il bambino legge la parola e deve completare la coppia con la sua corrispettiva, con o senza il raddoppiamento. Non necessariamente è presente la componente semantica.
- 5) *Discriminazione e riconoscimento uditivo (ASCOLTA)*: il bambino deve ascoltare le parole lette dall'adulto e dire per ciascuna se è presente oppure no un raddoppiamento. Nel caso di risposta affermativa, deve dire anche qual è la consonante raddoppiata.
- 6) *Suddivisione in sillabe (DIVISIONI IN SILLABE)*: il bambino deve dividere in sillabe la parola letta dall'adulto che guida il gioco.
- 7) *Trova l'errore (CORREGGI)*: l'esercizio propone al bambino di leggere una frase e individuare l'errore, di eccesso o mancanza di raddoppiamento.
- 8) *Individuazione della scrittura corretta (SCEGLI 1)*: il bambino, dopo aver osservato la figura sulla carta, deve indicare e leggere la parola relativa scritta correttamente.
- 9) *Scelta della parola corretta (SCEGLI 2)*: l'esercizio prevede che il bambino individui, tra le possibilità date, la parola scritta correttamente che completa la frase.
- 10) e 11) *Trovare una o due parole con il raddoppiamento (RIFLETTI 1 e 2)*: il bambino deve leggere la consegna e dire una o due parole contenenti il raddoppiamento richiesto.
- 12) *Scrivere parole con le doppie (SCRIVI)*: il bambino deve scrivere la parola corrispondente all'immagine raffigurata sulla carta. Spetta all'adulto giudicare la correttezza dello scritto.

Proporzionalmente all'età del bambino è importante sottolineare soprattutto l'attività di ricontrollo ortografico, che deve però rientrare in un piano di revisione del testo scritto assieme ad altre priorità (quali chiarezza e linearità espositiva, lessico e terminologia appropriata, ecc.). Per facilitare il mantenimento delle strategie acquisite, si consiglia di dedicare anche degli spazi alla produzione libera e creativa del

bambino, sia per aumentare la consapevolezza dello sforzo impiegato nel programma di recupero, sia per migliorare l'autostima e il senso di autoefficacia.

Cliccando sul pulsante «Materiali stampabili» all'interno della finestra dell'installazione/avvio del software è possibile scaricare il tabellone e le carte-gioco in formato .pdf.

# 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 buca:** 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 nel gioco. Utilizzando la funzione «T» si è risposto alla domanda presentata sulla carta-gioco.

## Esempio di utilizzo della funzione «Testo»



# Bibliografia e sitografia

## Bibliografia

- Bowers P.G. e Wolf M. (1993), *Theoretical links among naming speed, precise timing mechanisms and orthographic skill in dyslexia*, «Reading and Writing», vol. 5, pp. 69-85.
- Cain K., Oakhill J. e Bryant P. (2000), *Phonological skills and comprehension failure: a test of the phonological processing deficit hypothesis*, «Reading and Writing», vol. 13, pp. 31-56.
- Cestnick L. (2001), *Cross-modality temporal processing in developmental phonological dyslexics*, «Brain and Cognition», vol. 46, n. 3, pp. 319-325.
- Cornoldi C. (a cura di) (1991), *I disturbi dell'apprendimento*, Bologna, il Mulino.
- Cornoldi C. (2006), *Lezione: il trattamento della dislessia*, Pegaso Università Telematica, [www.unipegaso.it/materiali/PostLaurea/Cornoldi/lezione\\_IV.pdf](http://www.unipegaso.it/materiali/PostLaurea/Cornoldi/lezione_IV.pdf).
- Cornoldi C. (a cura di) (2007), *Difficoltà e disturbi dell'apprendimento*, Bologna, il Mulino.
- De Beni R., Cisotto L. e Carretti B. (2002), *Psicologia della lettura e scrittura: L'insegnamento e la riabilitazione*, Trento, Erickson.
- Ferraboschi L. e Meini N. (2005), *Recupero in ortografia: Esercizi per il controllo consapevole dell'errore*, Trento, Erickson.
- Ferreiro E. e Teberosky A. (1979), *La costruzione della lingua scritta nel bambino*, Firenze, Giunti.
- Filippello P. (2011), *I disturbi dell'apprendimento: Strategie di assessment e di intervento*, Padova, Piccin Nuova Libreria S.p.A.
- Frith U. (1985), *Beneath the surface of developmental dyslexia*. In K. Patterson, J. Marshall e M. Coltheart (a cura di), *Surface dyslexia*, London, Erlbaum.
- Ianes D., Cisotto L. e Galvan N. (2011), *Facciamo il punto su... Disgrafia e disortografia: Apprendimento della scrittura e difficoltà*, Trento, Erickson.
- Morais J. (1990), *Phonological awareness: A bridge between language and literacy*. In D.J. Sawyer e B.J. Fox (a cura di), *Phonological Awareness in Reading: The Evolution of Current Perspectives*, New York, Springer-Verlag, pp. 31-71.
- Morais J. et al. (1987), *Specific literacy effects concern the use of phonemic attentional recognition strategy under difficult listening condition*. In E. Dupoux (a cura di), *Language, Brain, and Cognitive Development*, Cambridge, MIT Press.

- Mugnaini D. (2006), *Doppie e accenti: Schede per disortografia e dislessia*, Firenze, Libri Liberi.
- Re A.M., Cazzaniga S., Pedron M. e Cornoldi C. (2007) *Io scrivo: Valutazione e potenziamento delle abilità di espressione scritta*, Firenze, Giunti Scuola.
- Sartori G. (1984), *La lettura: processi normali e dislessia*, Bologna, il Mulino.
- Sartori G., Job R. e Tressoldi P.E. (1995), *Batteria per la diagnosi della dislessia e disortografia evolutiva*, Firenze, OS.
- Schacter D.L. e Tulving E. (a cura di) (1994), *Memory systems*, Cambridge, UK, MIT Press.
- SNLG-ISS (2011), *Disturbi Specifici dell'Apprendimento*, Consensus Conference, Roma, 6-7 dicembre 2010, [www.snlg-iss.it/cc\\_disturbi\\_specifici\\_apprendimento](http://www.snlg-iss.it/cc_disturbi_specifici_apprendimento).
- Stella G. (1991), *I bambini con difficoltà di apprendimento*, Milano, Fabbri Editori.
- Stella G. e Bartoli M. (1991), *La riabilitazione dei disturbi di scrittura attraverso una attività di decisione ortografica*, «I care», pp. 78-83.
- Stella G., Savelli E., Gallo D. e Mancino M. (2011), *Dislessia evolutiva in pediatria: Guida all'identificazione precoce*, Trento, Erickson.
- Tressoldi P. (1991), *I disturbi strumentali di lettura e scrittura*. In C. Cornoldi (a cura di), *I disturbi dell'apprendimento*, Bologna, il Mulino.
- Tressoldi P. e Sartori G. (1995), *Neuropsicologia della scrittura in età evolutiva*. In G. Sabbadini (a cura di), *Manuale di neuropsicologia dell'età evolutiva*, Bologna, Zanichelli.
- Vizzari A.R. e Tamborrino E. (2011) *Recupero in... difficoltà ortografiche*, Trento, Erickson.

## Sitografia

[www.snlg-iss.it](http://www.snlg-iss.it)

Sito ufficiale del Sistema nazionale per le linee guida – Istituto Superiore di Sanità contenente informazioni e documenti utili (anche sui DSA), tra cui: Linee guida nazionali (Consensus Conference), Linee guida regionali, altri documenti evidence-based, programmi di formazione a distanza, ecc.

[www.aiditalia.org](http://www.aiditalia.org)

Sito ufficiale per informazioni ed eventi sul tema dislessia.

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

Sito ufficiale dell'Associazione italiana per la ricerca e l'intervento nella psicopatologia dell'apprendimento.



© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.  
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO  
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) – [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

**Erickson**  
SOFTWARE