

Anna Judica, Silvana Serra, Valeria Bartoli,
Cecilia Cucciaioni, Elena Garbini e Alessia Menotti

L'apprendista lettore

Percorsi di avviamento
alla comprensione
del testo



Erickson
Guida

Progettazione e editing

Silvia Larentis

Sviluppo software

Walter Eccher

Illustrazioni

Paola Leonardelli

Grafica

Tania Osele

Testing

Sonia Arw

Nicole Menestrina

Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Copertina

Tania Osele

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2014 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.

Anna Judica, Silvana Serra, Valeria Bartoli,
Cecilia Cucciaioni, Elena Garbini
e Alessia Menotti

L'apprendista lettore

Percorsi di avviamento alla comprensione
del testo

Erickson

ANNA JUDICA

Logopedista, ha collaborato ad attività di ricerca e formative con l'IRCCS Fondazione Santa Lucia di Roma e con le Università di Roma «Tor Vergata» e «Sapienza». Insieme ad altri Autori ha pubblicato, per le Edizioni Erickson, *Un gioco di p.a.r.o.l.e*, *Parole in corso – Vol. 1*, *Parole in corso – Vol. 2*, *Un mare di parole*, *Un mare di numeri*, *Un mondo di parole* e numerosi articoli su riviste italiane e internazionali sui disturbi specifici dell'apprendimento. Ha coordinato le attività del progetto «Valutazione e potenziamento delle abilità di lettura, scrittura e calcolo nella scuola primaria», programmato secondo un protocollo d'intesa tra l'IRCCS Fondazione Santa Lucia e la Scuola Primaria statale «Salvo D'Acquisto» di Nettuno (Roma).

SILVANA SERRA

Ricercatrice INVALSI, è stata membro del Comitato di coordinamento per la produzione delle prove di comprensione della lettura nel Servizio Nazionale di Valutazione. Coordinatrice nazionale della Ricerca Internazionale IEA PIRLS per la valutazione delle prove di lettura nella scuola primaria. Ha svolto attività di formazione e aggiornamento a livello regionale e nazionale. Ha coordinato l'attività di produzione delle terze prove per gli esami nell'ambito dell'Osservatorio Nazionale Esami di Stato. È autrice di numerose pubblicazioni sul tema della comprensione e dell'analisi del testo.

VALERIA BARTOLI

Logopedista, esercita la libera professione nei comuni di Ceccano e Frosinone. Insieme ad altri Autori ha pubblicato, per le Edizioni Erickson, *Un mare di parole* (2008), *Un mare di numeri* e *Un mondo di parole*. Ha partecipato al progetto «Valutazione e potenziamento delle abilità di lettura, scrittura e calcolo nella scuola primaria» programmato secondo un protocollo d'intesa tra l'IRCCS Fondazione Santa Lucia e la Scuola Primaria statale «Salvo D'Acquisto» di Nettuno (Roma).

CECILIA CUCCIAIONI

Logopedista e tecnico dell'apprendimento, lavora presso il Servizio Integrato Età Evolutiva della USL Umbria 1 Distretto Alto Tevere. Insieme ad altri Autori ha pubblicato, per le Edizioni Erickson, *Un gioco di p.a.r.o.l.e* e *Parole in corso – Volume 1*.

ELENA GARBINI

Logopedista, esercita la libera professione nei comuni di Terni e Orte. Insieme ad altri Autori ha pubblicato, per le Edizioni Erickson, *Un mondo di parole*. Ha partecipato al progetto «Valutazione e potenziamento delle abilità di lettura, scrittura e calcolo nella scuola primaria» programmato secondo un protocollo d'intesa tra l'IRCCS Fondazione Santa Lucia e la Scuola Primaria statale «Salvo D'Acquisto» di Nettuno (Roma).

ALESSIA MENOTTI

Logopedista, esercita la libera professione e collabora con il Centro di Riabilitazione «Armonia» di Latina. Insieme ad altri Autori ha pubblicato, per le Edizioni Erickson, *Un mondo di parole* (2012). Ha partecipato al progetto «Valutazione e potenziamento delle abilità di lettura, scrittura e calcolo nella scuola primaria» programmato secondo un protocollo d'intesa tra l'IRCCS Fondazione Santa Lucia e la Scuola Primaria statale «Salvo D'Acquisto» di Nettuno (Roma).

Per le Edizioni Erickson hanno inoltre pubblicato il volume *L'apprendista lettore*.

INDICE

Introduzione	p. 9
Guida alla navigazione	p. 12
Login	p. 12
Menu	p. 13
Tasti di scelta rapida	p. 15
Attività	p. 15
Impostazione del pannello <i>Opzioni</i>	p. 22

a Maria Grazia Bartoli

Introduzione

La competenza di lettura: scopi e processi cognitivi

Il software *L'apprendista lettore* è uno strumento pensato per affrontare l'insegnamento dell'italiano nel primo ciclo della scuola primaria e, in particolare, per promuovere *la competenza di lettura*, considerata come una *condizione di base per lo sviluppo delle conoscenze, per lo sviluppo personale e per l'integrazione sociale degli individui*. La competenza di lettura è un'operazione complessa che va ben oltre la decodificazione letterale del testo. Gli studi di linguistica, da un ventennio almeno, hanno sottolineato l'aspetto della comprensione come primario rispetto a quello della pura decodifica anche nel caso di disturbi di lettura. L'area della competenza della lettura si può dire delimitata da due fattori di fondo: i *processi cognitivi* di comprensione della lettura e *gli scopi* della lettura.

Il software *L'apprendista lettore* fa riferimento a quattro processi cognitivi riconducibili alla ricerca IEA-PIRLS¹:

- *Identificare il messaggio, l'idea centrale e le informazioni esplicite nel testo.* Il lettore deve saper individuare idee specifiche, come, ad esempio, le azioni che i personaggi di una storia compiono o le caratteristiche dell'ambiente in cui si svolge la storia, oppure può ricavare dalla frase topica, quando è chiaramente espressa, il tema principale del testo.
- *Fare inferenze.* Non accade mai, neanche nei testi più elementari, che si dica tutto, cioè che si rendano espliciti tutti i legami fra le informazioni. Chi legge è perciò chiamato a integrare attivamente i dati veicolati dal testo e a riempire i «vuoti» d'informazione per ricostruirne il significato. La comprensione della lettura si prospetta in larga parte come un processo inferenziale e richiede il ricorso a vari tipi d'inferenze, a partire dal riconoscimento del significato proprio delle parole in contesto.
- *Interpretare informazioni e concetti.* Il terzo processo rappresenta una sorta di sintesi fra i primi due. Il lettore, in grado di decodificare il senso letterale del testo e di riempirne i «vuoti», mette in opera le abilità acquisite per cogliere significati del testo rapportabili alla propria esperienza. In tal senso è, ad esempio, messo in grado di notare analogie o differenze fra situazioni e comportamenti dei per-

¹ Progress in International Reading Literacy Study, promossa dalla IEA (*International Association for the Evaluation of Educational Achievement*).

sonaggi, di percepire il livello emotivo di una storia o la completezza e la congruità delle informazioni contenute in un testo.

- *Analizzare il linguaggio e gli elementi testuali.* Si tratta del livello più sofisticato di approccio al testo per la cui lettura si utilizza la conoscenza di categorie linguistiche e grammaticali anche al fine di scoprire il punto di vista dell'autore e gli espedienti stilistici con cui ha costruito il testo. Così, ad esempio, nel testo narrativo il lettore si può rendere conto di come l'autore ha giocato per suscitare sorpresa e altre emozioni, se ha usato la verosimiglianza, se ha fornito con chiarezza tutte le informazioni.

Processi cognitivi, tecniche e pratiche di lettura variano ovviamente con il variare degli scopi della lettura. Lo scopo di lettura preminente nella fascia d'età a cui il software si rivolge è leggere per godere di un'esperienza emotiva. Se fin dall'infanzia si avvicina il bambino alla lettura come esperienza che soddisfa emotività, curiosità e avvia allo sviluppo di un senso estetico, il cammino dell'educazione linguistica sarà in discesa. Il software, presentato come oggetto da cui trarre narrazioni avvincenti, eserciterà il fascino necessario a promuovere la motivazione alla lettura. Implicitamente si persegue anche lo scopo di leggere per ricavare e utilizzare informazioni, preminente nei testi di tipo espositivo-informativo quando, alla fine del primo ciclo, lo studente passa dall'apprendere a leggere al leggere per apprendere.

A chi si rivolge il software

L'apprendista lettore vuol essere uno strumento dedicato ai bambini perché conquistino il piacere della lettura e si appropriino dei meccanismi che ne promuovono la comprensione.

Come per ogni strumento, la sua validità può essere verificata in molte dimensioni:

- bambini che iniziano a frequentare la scuola primaria e imparano a confrontarsi con la lingua scritta;
- bambini con difficoltà di lettura che hanno bisogno di un supporto anche per affrontare la conoscenza dei processi di comprensione;
- bambini con sviluppo cognitivo che segue tappe diverse, per i quali può essere particolarmente utile verificare che i processi sottesi all'apprendimento della lettura procedano in parallelo;
- bambini di altre nazionalità che vivono nel nostro Paese e si confrontano con l'apprendimento della lingua italiana;
- bambini con problemi sensoriali per i quali l'ampio uso di immagini può essere un utile supporto per aiutarli a costruire valide strategie di approccio alla comprensione di testi scritti.

L'apprendista lettore è destinato agli insegnanti curricolari e di sostegno della scuola primaria, per i quali potrà essere utile nello svolgimento delle normali attività didattiche e nel corso di lavori specifici, individuali e di gruppo. Gli operatori della riabilitazione potranno servirsene per aiutare i bambini a superare difficoltà di lettura, di comprensione e di linguaggio. I genitori potranno trovare materiali utili per accompagnare i loro bambini nella scoperta del magico mondo della lettura.

Guida alla navigazione

Login

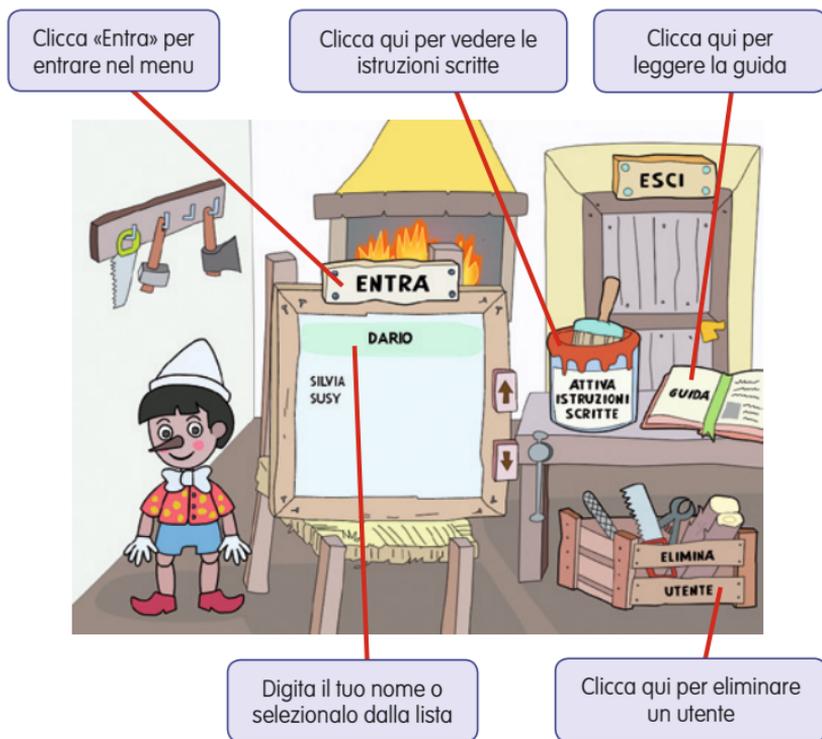
Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi si clicca il pulsante «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il pulsante «Guida».

Il pulsante «Attiva le istruzioni scritte» consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi sensoriali uditivi, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default. Per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare su Pinocchio.

Per uscire dalla videata si clicca su «Esci» in alto a destra.

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

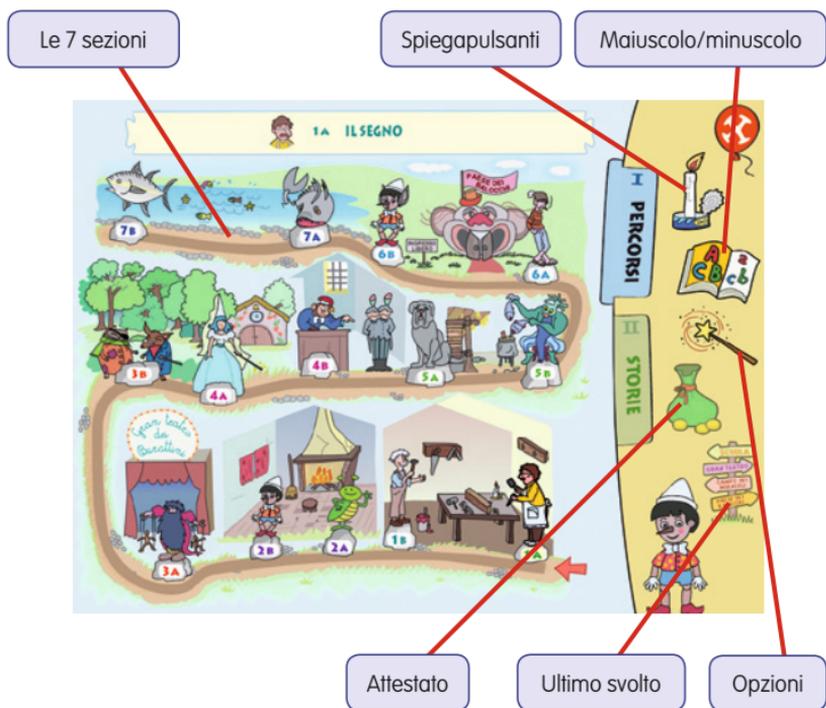
Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni e alle altre funzioni di navigazione, descritti da Pinocchio:

a) La sezione «Percorsi»

Cliccando sui personaggi (Mastro Ciliegia, Mastro Geppetto, Mangiafuoco, ecc.) si accede ai percorsi di gioco:

1. Il segno
2. Situazione comunicativa e funzioni della lingua
3. Inferenze
4. Unità e completezza del testo
5. Coerenza
6. Coesione: legamenti linguistici
7. Coesione: legamenti semantici

Menu: scelta delle attività



b) La sezione «Storie»

Una volta completati tutti i percorsi, sarà possibile accedere al menu della seconda parte del programma che comprende 12 storie:

1. Il povero burattino
2. Agata la strega
3. Il camaleonte magico
4. Un acrobata innamorato
5. Il lupo buono
6. Tano e Gedeone
7. La gara di canto
8. La banda dei gatti
9. L'arcobaleno
10. Le torte di zia Pia
11. Il semaforo dispettoso
12. Daniele portiere per caso

c) Le lettere ABC/abc (Maiuscolo/minuscolo)

Cliccando sui pulsanti ABC/abc è possibile scegliere se visualizzare i testi delle istruzioni scritte e di alcuni esercizi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato sul maiuscolo.

d) La bacchetta magica (Opzioni)

Cliccando su questo pulsante si apre un riquadro in cui è possibile impostare le opzioni relative all'audio e diversi parametri di gioco.

e) La candela (Spiegapulsanti)

Al clic sulla candela si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti nelle attività.

f) Cartelli (Ultimo svolto)

Al clic su questo pulsante il bambino può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

g) Il sacchetto di monete (Attestato)

Una volta completate tutte le attività viene sbloccato l'attestato. Nelle opzioni è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato, personalizzato per ogni utente, è stampabile.

h) Pulsante «X»

Al clic 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.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Esercizi</i>	
Scorri videate	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Opzioni	Ctrl + o
Attiva stimolo audio	Shift + Barra spaziatrice

Attività

Il software è articolato in due parti. La prima contiene quattordici *percorsi* didattici (da 1a a 7b) che guidano il bambino passo dopo passo alla comprensione del testo. La seconda parte propone una serie di piccole *storie* che costituiscono la sezione applicativa dei percorsi e mirano a coinvolgere i bambini nell'avventura del leggere e a potenziare le loro abilità di comprensione. Ai bambini piace sentir raccontare: è il loro contatto privilegiato e personale con il mondo che li circonda, la prima forma di conoscenza immaginativa. La lettura può e deve costituire un proseguimento di questa piacevole esperienza.

I percorsi

Ogni percorso è preceduto da una vignetta animata in cui il bambino può leggere e ascoltare un episodio delle avventure di Pinocchio che sono il filo conduttore tra le varie sezioni di questa prima area.

Percorso 1A – Esempio di vignetta animata



Cliccando, poi, sul pulsante «Vai al gioco» si accede a un divertente gioco dell'oca con gli esercizi relativi agli aspetti particolari di quel percorso. Cliccando sul dado, il bambino scopre di quante caselle

Percorso 1A – Il segno: il gioco dell'oca



avanzare e, una volta capitato su una casella-attività, risponde alla domanda proposta nella videata successiva. Alcune caselle speciali lo fanno avanzare o retrocedere.

1. Percorso 1 A e B – Il segno.

Comprende esercizi relativi alla comunicazione attraverso linguaggi non verbali ed esercizi introduttivi ai linguaggi verbali. A partire dal linguaggio visivo, si introduce implicitamente il concetto di segno, come insieme inscindibile di significante e significato, e il concetto di simbolo, come segno che rimanda a una determinata idea o situazione.

Percorso 1B – Il segno

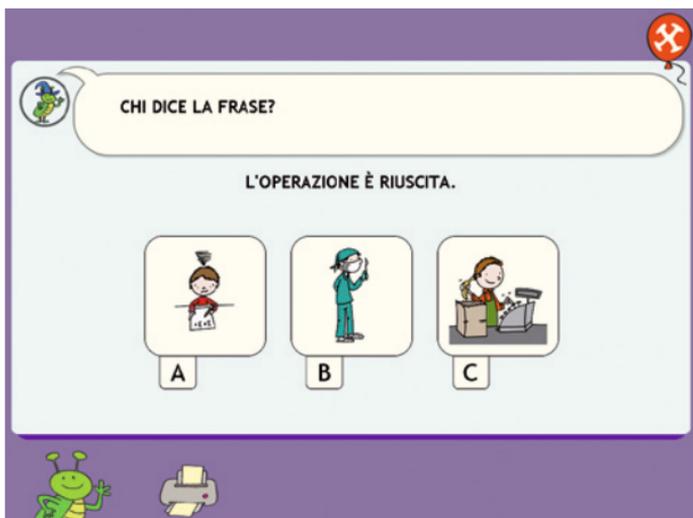


2. Percorso 2 A e B – Situazione comunicativa e funzioni della lingua.

Affronta le funzioni della lingua, cioè gli usi che ognuno fa della lingua per i propri scopi comunicativi. È focalizzato sulla ricostruzione della situazione comunicativa in cui viene emesso e ricevuto il messaggio. Per la comprensione di un testo, più che il significato letterale delle parole conta, infatti, il senso ricavabile dalla situazione a cui le parole si riferiscono, il significato legato al contesto e all'intenzione di chi comunica.

3. Percorso 3 A e B – Inferenze.

Propone esercizi di comprensione dei principali *meccanismi inferenziali* per rintracciare nel testo le informazioni implicite e riempirne i «vuoti» di significato. La comprensione del testo scritto richiede la



CHI DICE LA FRASE?

L'OPERAZIONE È RIUSCITA.

A B C

This activity card features a purple background. At the top right is a red balloon with a white cross. A yellow speech bubble contains the text 'CHI DICE LA FRASE?'. Below it, a white box says 'L'OPERAZIONE È RIUSCITA.'. Three rounded rectangular boxes labeled A, B, and C contain illustrations: A shows a girl with a book, B shows a nurse on a phone, and C shows a girl at a desk with a typewriter. At the bottom left is a green alien, and at the bottom center is a printer icon.

collaborazione fra chi produce il testo e chi lo legge: al lettore spetta attribuire un significato al testo integrando le informazioni esplicite con quelle da lui possedute.



RUDY È IL MIO GIOCATTOLO PREFERITO. È MORBIDO. LO ABBRACCIO TUTTE LE SERE PRIMA DI ANDARE A LETTO.

DI QUALE GIOCATTOLO PARLA LEO?

A B C

This activity card has a brown background. At the top right is a red balloon with a white cross. A yellow speech bubble contains the text 'RUDY È IL MIO GIOCATTOLO PREFERITO. È MORBIDO. LO ABBRACCIO TUTTE LE SERE PRIMA DI ANDARE A LETTO.'. Below it, a white box says 'DI QUALE GIOCATTOLO PARLA LEO?'. Three rounded rectangular boxes labeled A, B, and C contain illustrations: A shows a girl with a tall hat, B shows a teddy bear, and C shows a beach ball. At the bottom left is a blue monster, and at the bottom center is a printer icon.

4. Percorso 4 A e B – Unità e completezza del testo.

Riguarda la vera e propria *grammatica* del testo, organizzato intorno a un tema di fondo a cui si possono ricondurre in maniera gerarchica tutte le articolazioni del testo stesso. Qualunque messaggio si può definire unitario e completo quando il lettore può rintracciarne l'argomento principale, formulando una propria ipotesi (*topic*).

Percorso 4A – Unità e completezza del testo

QUAL È L'UNICA LETTERA CHE IL POSTINO PUÒ CONSEGNARE?

A Per Raffaele Bianchi
TORINO

B Per Piero Rossini
Via dell'Orto 17

C PER ANNA MARIS
VIA DELL'AGNELLA 6
66-011 CENCIUE

5. Percorso 5 A e B – Coerenza.

Contiene esercizi relativi alla coerenza del testo. Un testo è coerente quando le parti che lo compongono sono connesse fra loro secondo una logica che costruisce il significato del messaggio.

6. Percorso 6 A e B – Coesione: legamenti linguistici.

Riguarda i legami linguistici, ovvero le concordanze morfologiche, i legamenti che si effettuano attraverso pronomi e particelle avverbiali, preposizioni e congiunzioni, avverbi e connettivi.

7. Percorso 7 A e B – Coesione: legamenti semantici.

Affronta i legami semantici che costituiscono la trama del testo/tesuto a livello lessicale: parole-chiave, iponimi, iperonimi, parafrasi, sinonimia.

Percorso 5A – Coerenza

 **QUALE VIGNETTA **NON** RIGUARDA IL CATTIVO TEMPO?**


RIMANIAMO IN CASA A
GIOCARRE AGLI INDIANI.
A


UFFAI! OGGI PIOVE.
B


SONO IN OSPEDALE DA
DIECI GIORNI.
C

Percorso 6A – Coesione: legamenti linguistici

 **PER PREMIARLO **GLI**
COMPRERÒ UN GELATO.**

 **IL PAPÀ A CHI COMPRERÀ IL GELATO?**


A


B


C



SI PUÒ SCALARE.
CI SI PUÒ SCIARE.
LA SUA CIMA È COPERTA DI NEVE.

A CHE COSA STA PENSANDO LUCA?

A A UNA COLLINA
B A UNA MONTAGNA
C A UNA VALLE

Le storie

Dopo aver completato tutti i percorsi della prima sezione, il bambino può accedere alle 12 storie contenute nel programma. È possibile anche sbloccare la sezione e accedervi in qualsiasi momento, spun-

Storia 2 – Agata la strega

2 AGATA LA STREGA

Nella foresta incantata c'è un castello che sembra disabitato. Invece nel castello vive una strega di nome Agata, insieme al suo amico Letto, il pipistrello, e al saggio gufo Rufo. La simpatica strega Agata non è però tanto brava a fare gli incantesimi e ogni giorno combina qualche pasticcio. Una volta, tentando di far diventare più bello Lello il pipistrello, sbagliò incantesimo e lo trasformò in un cammello. Un'altra volta, sentendo la nonna lamentarsi della sua età, invece di farla tornare indietro di qualche anno, esagerò e la trasformò in una bambina. Ma la volta che la fece veramente grossa fu quando, per fare le pulizie del castello più velocemente, usò la magia e lo trasformò nel Colosseo. La strega Agata è comunque molto fortunata, perché il saggio gufo Rufo è, in realtà, un bravissimo mago e rimedia sempre ai guai che combina Agata.

1 / 11

tando la voce *Sblocca percorso* dal pannello Opzioni presente nel menu principale.

Ogni racconto è accompagnato da una serie di attività che mirano a potenziare le abilità di comprensione del testo.

La costruzione delle storie è accurata: vi è stata studiata la frequenza d'uso delle parole-contenuto in modo che corrispondessero a quelle che i bambini della scuola primaria ascoltano o usano più spesso.

Il racconto può essere letto o ascoltato, cliccando sul pulsante audio in alto a sinistra. Ciascuna attività è presentata dal Grillo Parlante che dà al bambino feedback dopo ogni risposta. Le domande possono essere ascoltate cliccando sul pulsante audio.

Storia 3 – Il camaleonte magico

IL CAMALEONTE MAGICO

IL LEONE...

ALL'INIZIO DELLA STORIA È...	ALLA FINE DELLA STORIA È...
TRISTE <input type="checkbox"/>	TRISTE <input type="checkbox"/>
ARRABBIATO <input type="checkbox"/>	INSONNOLITO <input type="checkbox"/>
ALLEGRO <input type="checkbox"/>	STANCO <input type="checkbox"/>

9 / 11



Copia l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!

Impostazione del pannello *Opzioni*

Nella finestra relativa alle opzioni, accessibile dalla videata del menu principale, o in altre videate digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o», sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Abilita audio istruzioni generiche: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nel login, ecc.

Abilita audio esercizi: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

Abilita audio feedback: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

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

Risposta automatica dopo 3 tentativi: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la spunta.

Sblocca percorso: per svolgere i *Percorsi* in ordine non sequenziale e poter accedere alla sezione *Storie*, indipendentemente dal completamento della prima sezione.

Opzioni



