

3-6
ANNI

Camillo Bortolato

Primi voli

Strumenti per apprendere nella scuola
dell'infanzia con il metodo analogico

anche sulla
LIM

Progettazione e editing

Silvia Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Illustrazioni

Enrico Bortolato

Grafica, animazioni

Dario Scaramuzza

Testing

Nicole Menestrina

Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Enrico Bortolato

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2015 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.

Camillo Bortolato

Primi voli

Strumenti per apprendere nella scuola
dell'infanzia con il metodo analogico



Erickson

CAMILLO BORTOLATO

Pedagogista e insegnante. Affianca da molti anni alla didattica un'intensa attività di ricerca sulle metodologie di insegnamento della matematica. Ha pubblicato per le Edizioni Erickson *La linea dei numeri* (2000), *Problemi per immagini* (2002, 2a ed.), *Comprendere il testo dei problemi* (2002, 2a ed.), *Calcolare a mente* (2002), *La linea del 100* (2008), *La linea del 1000* (2009), *Analisi grammaticale e logica al volo* (2009), *Concentrazione e serenità con le cornicette e i mandala* (2010), *La linea del 20* (2011, 3a ed.), *Matematica al volo in quarta* (2011), *Matematica al volo in quinta* (2012), *I compiti vanno in vacanza 1* (2012), *I compiti vanno in vacanza 2* (2013) e *I compiti vanno in vacanza 3* (2014), *Imparare le tabelline con il metodo analogico* (2013), *Imparare le tabelline – cartelloni murali* (2013), *Primi voli* (2013), *La linea del 20 – Versione per non vedenti e sordociechi* (2013), *La via del metodo analogico* (2014) e *Primi voli maxi* (2015) oltre ai CD-ROM *Calcolare a mente* (2004), *Risolvere i problemi per immagini* (2007), *La linea dei numeri* (2010), *Apprendere con il metodo analogico e la LIM, vol. 1* (2010), *Analisi grammaticale e logica con la LIM* (2011), *Apprendere con il metodo analogico e la LIM, vol. 2* (2012), *Matematica al volo in quarta con la LIM* (2012), *Matematica al volo in quinta con la LIM* (2013), *Matematica al volo in terza con la LIM* (2013) e *Imparare le tabelline NE* (2014).

INDICE

Introduzione	p. 7
Guida alla navigazione	p. 8
Menu	p. 8
Attività	p. 10
Impostazione del pannello <i>Opzioni</i>	p. 14

Introduzione

(di Camillo Bortolato)

I bambini ci meravigliano. Ci stupiscono in particolare per la loro capacità di apprendere.

Siamo, infatti, portati a pensare che l'intelligenza si sviluppi in concomitanza con il corpo. E invece, come confermano le ricerche attuali, l'intelligenza «non ha età». Un bambino a tre mesi, a tre anni o a trenta ha la stessa intelligenza. Nasce cioè con il suo processore già pronto, ma con l'hard disk vuoto che ha bisogno di essere riempito urgentemente. I bambini lo fanno in maniera vorticosa, non sopportano la noia. Immagazzinano i dati di giorno e li elaborano durante il sonno. Tuttavia, se non è possibile intervenire sull'intelligenza che ci viene data in dono, è possibile invece accrescere all'infinito le capacità di memoria con la volontà che nasce dal cuore.

Questo programma, tratto dal cofanetto *Primi voli* (Erickson, 2013), è stato pensato per rispondere a questo bisogno.

Si divide in due parti *Pensare* e *Contare* perché la mente ha bisogno di dedicarsi a una cosa per volta. Poi rimetterà tutto insieme.

Rispetto al cofanetto, si è preferito non comprendere l'area del *Fare* nella quale si concentrano attività «carta e matita» difficilmente riproducibili al computer o sulla LIM e pensate per un utilizzo individuale da parte del singolo bambino.

Per completare il programma anche con questo materiale, si consiglia quindi di utilizzare il libretto *Fare* disponibile anche separatamente. Per alleggerire il carico cognitivo del bambino, le consegne per lo svolgimento delle attività sono tutte pronunciate da una voce e non compare alcun testo scritto (eccetto alcune informazioni utili all'adulto). In questo modo il programma è utilizzabile fino dal primo anno della scuola dell'infanzia.

Guida alla navigazione

Menu

Nel menu principale sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni e alle altre funzioni di navigazione con cui è possibile configurare le opzioni del software.

a) Pensare

Topologia

Selezionando il pulsante «Topologia» si accede alla prima sezione in cui il bambino potrà imparare a usare alcune parole utili a orientarsi nello spazio.

Classificazione

Selezionando il pulsante «Classificazione» si accede alla seconda sezione in cui il bambino sceglierà la parola più corretta per descrivere la situazione rappresentata. In tal modo potrà cominciare anche a riconoscere il diverso valore di alcune parole.

b) Contare

Lettura intuitiva delle quantità

Selezionando questo pulsante si accede alla terza sezione in cui il bambino imparerà a contare fino a diecimila.

Lo strumento del 10

Selezionando questo pulsante il bambino potrà utilizzare lo strumento del 10 per esercitarsi a riconoscere le quantità (entro la decina) senza contare.

Lo strumento del 100

Selezionando questo pulsante il bambino potrà utilizzare lo strumento del 100 per esercitarsi a riconoscere le quantità senza contare.

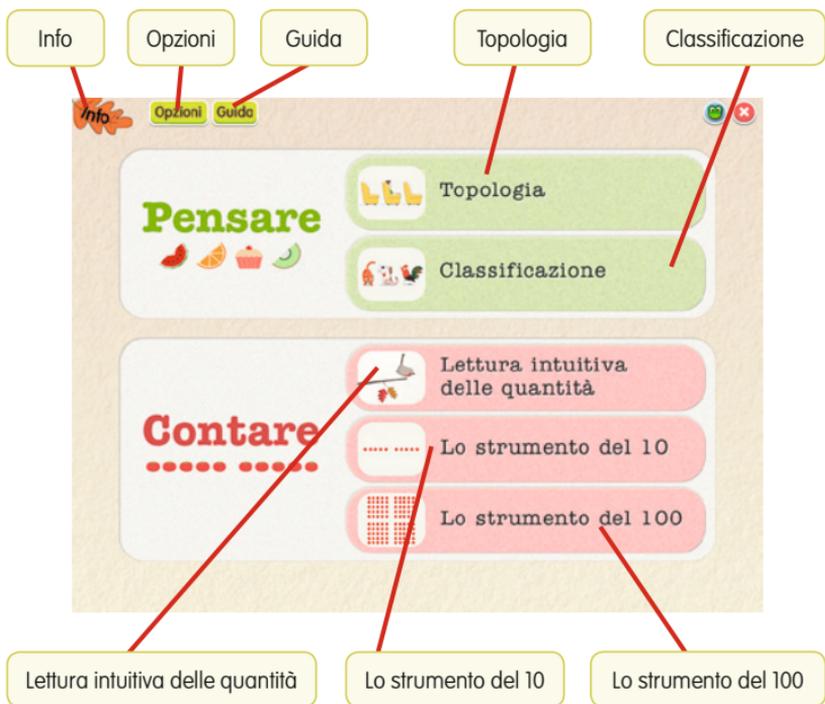
c) Info

Selezionando questo pulsante si apre una finestra in cui leggere le informazioni utili alla navigazione.

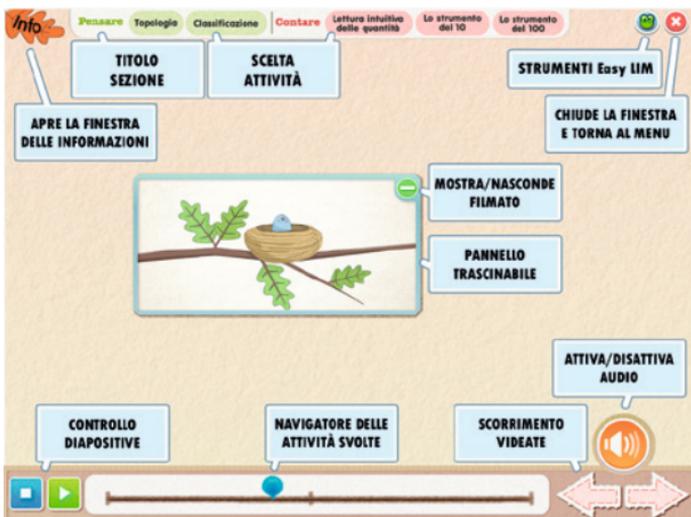
d) Opzioni

Selezionando questo pulsante si apre il pannello con le opzioni per la gestione dell'audio e dei feedback.

Menu: scelta delle attività



Info



e) Guida

Selezionando questo pulsante si apre questa guida operativa in formato pdf.

f) Uscita

Selezionando il pulsante «X» in alto a destra si esce dal software.

Attività

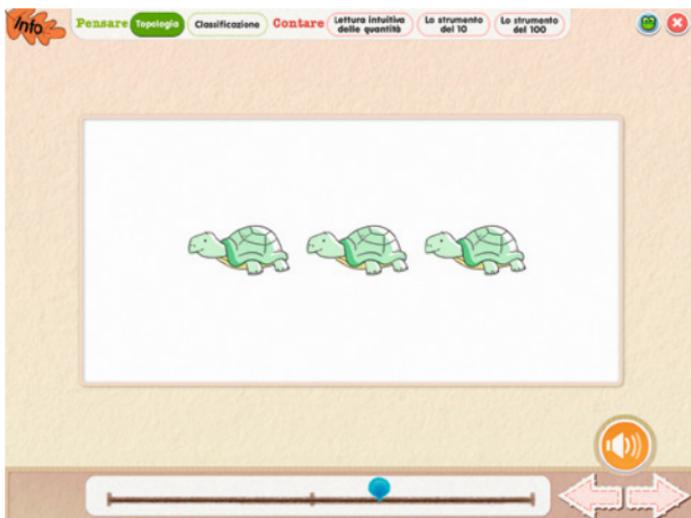
Il programma è strutturato in 2 macroaree (*Pensare e Contare*), che consentono al bambino di dedicarsi a un'attività per volta, dall'orientamento e classificazione al conteggio per uno, per cento e per mille, dandogli l'occasione di riflettere secondo il ritmo a lui più adatto.

Pensare

Questa area è suddivisa in due sottosezioni: *Topologia* e *Classificazione* in cui vengono presentate al bambino una serie di piccole unità di lavoro utili a prendere dimestichezza con alcuni termini che supportano operazioni cognitive di orientamento e classificazione.

Pur essendo probabilmente già sperimentate dal bambino nella vita quotidiana, tutte le situazioni proposte vengono qui ricontestualizzate in uno spazio bidimensionale, quello dello schermo. Sottratti alla realtà della vita, «vicino» e «lontano», «sopra» e «sotto», «alto» e «basso», stanno infatti sullo stesso piano orizzontale.

Sezione *Pensare* – *Topologia*



Tutto è piatto e abbiamo bisogno di un condizionamento che ha il sapore di scolastico, perché riprodotto in chiave di finzione.

La navigazione all'interno delle attività è semplice e a misura di bambino. Il cursore azzurro permette di muoversi liberamente nelle videate, mentre le frecce «sinistra/destra» permettono di sfogliare le videate in ordine.

Sezione *Pensare* – *Classificazione*



Contare

La seconda area è suddivisa in tre sottosezioni: *Lettura intuitiva delle quantità*, *Lo strumento del 10* e *Lo strumento del 100*.

Contare per uno, per dieci, per cento e per mille, è una competenza raggiungibile da tutti i bambini perché si tratta di un gioco di analogie verbali con i primi dieci nomi dei numeri.

Molti bambini lo fanno spontaneamente. C'è solo qualche irregolarità nella sequenza delle decine, ma poi tutto viene da solo. Nella sottosezione *Lettura intuitiva delle quantità*, tale acquisizione avviene contestualmente alla presentazione delle quantità per cui tutto si abbina nella maniera corretta. Il segreto è di non pensare alle cifre scritte che distraggono e portano l'interesse fuori luogo. Infatti usiamo ancora i termini latini per richiamare i numeri e diciamo cento o mille senza mai nominare gli zeri.

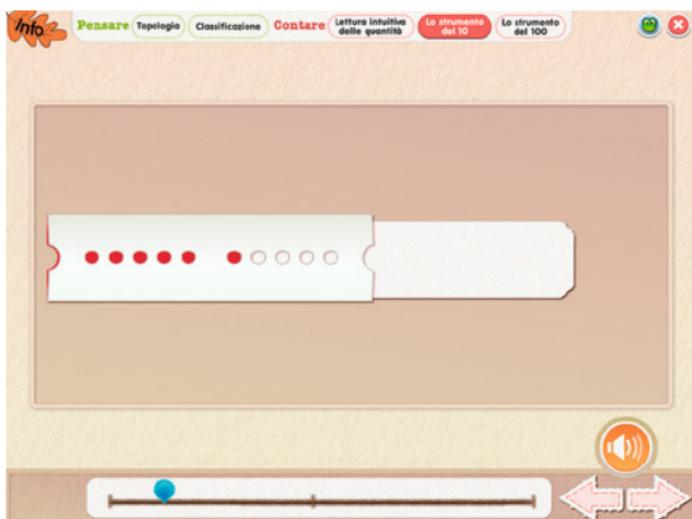
Il cursore azzurro permette di muoversi liberamente all'interno della sequenza, mentre le frecce «sinistra/destra» permettono di sfogliare

Sezione Contare – Lettura intuitiva delle quantità



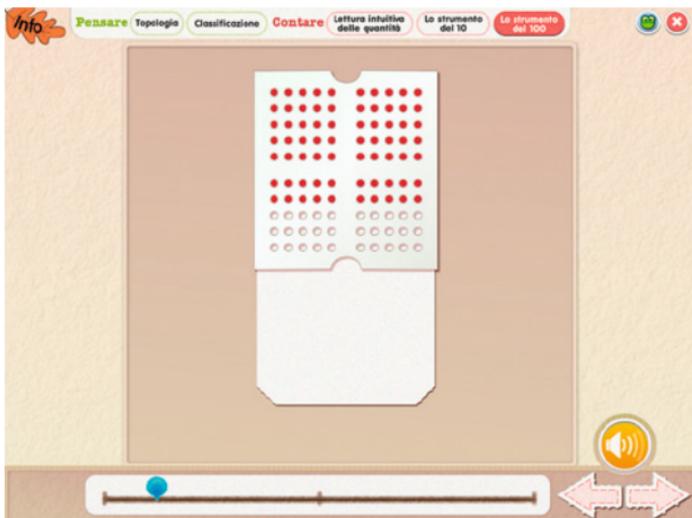
le videate in ordine. I pulsanti «play/stop» e «pausa» permettono di gestire l'esposizione della sequenza, mentre il pulsante «-» consente di escludere dalla visualizzazione la parte relativa alla storia del pettirosso.

Sezione Contare – Lo strumento del 10



A integrazione del lavoro sul conteggio, vengono forniti *Lo strumento del 10* e *Lo strumento del 100* con i quali il bambino potrà allenarsi a leggere a colpo d'occhio le quantità proposte. La navigazione all'interno delle attività è identica a quella presente nell'area *Pensare*.

Sezione *Contare* – *Lo strumento del 100*



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 generale (master): per regolare l'audio generale del software.

Voce narrante: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle informazioni che vengono date all'ingresso nelle sezioni.

Feedback sonori: attivo di default, al clic viene disattivato il suono dei feedback positivi e negativi.

Musiche interne: attivo di default, al clic viene disattivato il tema musicale presente nella sezione Lettura intuitiva delle quantità.

Opzioni

