



Ilaria Pagni

# STORIE... SENZA FINE CON LA LIM

**Materiali per sviluppare le competenze  
lessicali, semantiche e narrative**

Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Serena Larentis

*Sviluppo software*

Daniele De Martin

*Coordinamento tecnico*

Matteo Adami

*Grafica e animazioni*

Dario Scaramuzza

*Illustrazioni*

Paola Leonardelli

*Testing*

Sonia Arw

Susanna Tassinari

*Audio*

Jinglebell Communication

*Immagine di copertina*

Dario Scaramuzza

*Fotocomposizione e packaging*

Tania Osele

© 2012 Edizioni 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.

Ilaria Pagni

# **STORIE... SENZA FINE CON LA LIM**

**Materiali per sviluppare le competenze lessicali,  
semantiche e narrative**

**Erickson**  
SOFTWARE

## **ILARIA PAGNI**

Logopedista dal 1994, ha operato in strutture private convenzionate con l'ASL, nell'hinterland milanese. Attualmente lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia» di Carate Brianza e si occupa di disturbi del linguaggio, di apprendimento e dello spettro autistico. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato il libro *Comprensione e produzione verbale* (2010) e l'omonimo CD-ROM (2010) e i cofanetti *Lupo salva la tribù* e *Donato inventore sbadato* della collana «Il mio primo software».

# INDICE

Premessa	p. 6
Installazione e avvio del CD-ROM	p. 8
Guida alla navigazione	p. 9
Le sezioni	p. 9
Attività	p. 10
Come usare Easy LIM	p. 17
Presentazione	p. 17
Gli strumenti di Easy LIM	p. 17
Salvataggio del lavoro svolto	p. 19
Note operative	p. 19
Consigli didattici	p. 20

## Premessa

Nei suoi primi anni di vita, il bambino sviluppa ed elabora un linguaggio che, all'ingresso della scuola primaria, gli permetterà di avviare i processi di letto-scrittura e l'abilità di studio. Maggiori saranno le competenze fonologiche, morfosintattiche e lessicali, migliore sarà la qualità dell'apprendimento, che risulterà flessibile, più immediato e ricco di connessioni logiche.

L'abilità narrativa è un prerequisito fondamentale per l'avvio allo studio. Nasce dalla capacità di ordinare in successione di tempo gli eventi, siano essi legati a esperienze personali oppure a favole e racconti.

Nel biennio della scuola primaria, i bambini solitamente ascoltano o leggono storie, che successivamente devono esporre all'insegnante.

Ma cosa accade se la parte finale del racconto viene omessa, lasciando così decidere al bambino stesso le sorti del protagonista e degli altri personaggi?

Sicuramente, in questo modo, si chiede al piccolo uno sforzo superiore alla semplice comprensione del testo.

Terminare un racconto presuppone, infatti, un'adeguata analisi della situazione iniziale, dell'ambientazione e dei personaggi, per potervi inserire dei nuovi elementi che siano pertinenti e che concludano la sequenza narrativa.

Sarà un compito più semplice per il bambino che avrà una buona capacità di analisi, di logica e che possiede un ricco bagaglio semantico-lessicale cui attingere.

Dopo aver compreso la sequenza logico-temporale degli eventi che si succederanno e averla completata, il bambino dovrà tradurre il proprio pensiero, in forma scritta o orale, in frasi ben organizzate, costruendo un'adeguata struttura sintattica.

Questo CD-ROM si propone di aiutare il bambino a integrare tutte le abilità sopra descritte, procedendo verso l'autonomia di lavoro fornendo suggerimenti e indicazioni.

Si rivolge principalmente agli alunni della scuola primaria, a partire dalla seconda classe, ed è suddiviso in tre sezioni:

- *Storie illustrate... senza fine*: una raccolta di 20 storie figurate cui manca il finale;
- *Storie scritte... senza fine*: una raccolta di 20 storie senza finale;
- *...Riordiniamo le storie!*: 10 racconti figurati con scenette da riordinare e 10 brevi racconti scomposti in sequenze narrative scritte, anche queste da riordinare.

Fil il ragno accompagnerà il bambino in questo percorso, mostrandogli:

- come sia possibile unire le diverse sequenze narrative utilizzando i connettori coordinanti e subordinanti (le «Parole Attaccatutto»);
- i suggerimenti cui può ricorrere in mancanza di idee (aiuti semantico-lessicali);
- gli aiuti di cui potrà usufruire per costruire la sintassi del racconto.

La terza parte del CD-ROM si differenzia dalle precedenti perché le storie presentate sono complete, ma disordinate.

Questa sezione può essere utilizzata, a discrezione dell'insegnante, prima di accedere alle storie senza fine oppure intervallando le due attività.

È utile sottolineare come le storie in immagini da riordinare rappresentino il prerequisito per poter accedere a quelle narrative, che richiedono anche la decodifica del codice scritto e quindi una maggiore capacità di astrazione.

È facile comprendere come questo software sia uno strumento versatile e flessibile che mira:

- al rinforzo della sequenza narrativa (nello specifico, la terza sezione con immagini e testo);
- alla comprensione della lettura (nello specifico, la seconda sezione e la terza sezione – attività su storie scritte);
- al miglioramento dell'espressione scritta e orale (sezioni 1, 2 e 3 – attività con storie illustrate);
- a stimolare la coerenza narrativa (sezioni 1 e 2);
- a incentivare la fantasia e la riflessione (sezioni 1 e 2).

In ambito scolastico l'utilizzo della LIM spinge gli alunni al confronto diretto, allo scambio di idee, alla collaborazione, alla coerenza, all'ascolto e al dialogo.

Può essere spunto per attività di gruppo e competizioni a squadre, stimolando i bambini a trovare un numero sempre maggiore di finali alle storie.

L'utilizzo delle «Parole Attaccatutto» favorisce e consolida la struttura sintattica che sarà fondamentale negli studi successivi.

# Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

## Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

## Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfogliare», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voci «Installazione del programma».

## Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. L'applicazione può essere installata e utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.
2. L'applicazione può essere installata e utilizzata da un solo utente.

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Con alcuni sistemi operativi all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «Consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

## Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

# 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.

Per scrivere nel programma si consiglia l'utilizzo della penna in dotazione alla lavagna multimediale o dello strumento penna di Easy LIM (per la presentazione di quest'applicativo, si veda il capitolo *Come usare «Easy LIM»*).

Per evitare una presenza troppo invasiva del personaggio guida durante le attività di classe, questi interverrà solo se cliccato per dare le istruzioni necessarie per svolgere gli esercizi e qualche consiglio metacognitivo per la creazione delle storie; i feedback (dove presente il controllo) vengono invece dati in automatico, ma è comunque possibile modificare le impostazioni dalla finestra «Opzioni».

## Le sezioni

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato sul cartello «Attività», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle sezioni, descritti da Fil, il personaggio guida:

a) *Le icone delle 3 sezioni*

Sezione 1: Storie illustrate... senza fine

Menu

.....



Sezione 2: Storie scritte... senza fine

Sezione 3: Riordiniamo le storie!

b) *I pulsanti maiuscolo/minuscolo*

Cliccando sulle due mele è possibile scegliere se visualizzare i testi in stampato maiuscolo o minuscolo.

c) *Pulsante «X»*

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

## Attività

Il percorso è strutturato in tre aree principali che presentano attività di difficoltà crescente volte a stimolare negli alunni l'abilità narrativa. Le prime due sezioni (*Storie illustrate... senza fine* e *Storie scritte... senza fine*) riprendono il materiale proposto nel libro omonimo (Erickson, 2011), riadattato in chiave multimediale: dopo alcuni esercizi sui connettori logici (le «Parole Attaccatutto»), la classe potrà divertirsi a descrivere delle storie e a crearne i finali osservando vignette illustrate e leggendo incipit di brevi racconti. La terza sezione (*Riordiniamo le storie*) contiene invece nuove storie, ognuna proposta come sequenza illustrata o di paragrafi che il bambino dovrà riordinare per dotare quanto proposto di coerenza logico-narrativa.

Per permettere una fruizione ottimale del programma e un confronto reale fra gli alunni, si consiglia di dividere la classe in gruppi di lavoro di massimo 5 bambini, fornendo loro le schede operative stampabili dal software.

### *Sezione 1 – Storie illustrate... senza fine*

Dal sottomenu di questa prima area è possibile accedere a due diversi tipi di attività, uno introduttivo sulle «Parole Attaccatutto» (i connettori coordinanti e subordinanti) e un altro più creativo sulla rielaborazione di storie illustrate.

#### *1. Prima di cominciare... Le Parole Attaccatutto*

Sono qui presentati i connettori logici coordinanti e subordinanti *così, ma, e, però, poi, più tardi, dopo, allora, all'improvviso*, parole che saranno utili all'alunno nella narrazione delle storie in quanto «uniscono» le varie parti di un racconto.

Dopo aver letto le Parole Attaccatutto nell'attività *Conosciamo le Parole Attaccatutto*, il bambino potrà esercitarsi attraverso tre modalità di compito:

- *A caccia della Parola Attaccatutto*: attività di scelta multipla in cui l'alunno dovrà cliccare all'interno di una frase il connettore logico corretto;

## Sottomenu della prima sezione



- *Trascina la Parola Attaccatutto corretta!*: il bambino dovrà individuare il connettore richiesto all'interno di una frase e trascinarlo;
- *La Parola Attaccatutto misteriosa...*: il bambino dovrà completare una frase scrivendo il connettore mancante.

### A caccia della Parola Attaccatutto



## Trascina la Parola Attaccatutto corretta!

INFO STORIE ILLUSTRATE... SENZA FINE

Prima di cominciare... Le Parole Attaccatutto

3 Trascina la Parola Attaccatutto corretta!

Non mi ero accorto della pioggia; \_\_\_\_ ho sentito un forte tuono.

Il cielo era nuvoloso \_\_\_\_ la giornata non era fredda.

Nella piazza non c'era nessuno \_\_\_\_ Nicola se ne andò.

quando all'improvviso ma

ANNULLA HO FINITO

1 5

Detailed description: This is a screenshot of a software interface for a language exercise. At the top, there is a blue header with 'INFO' on the left and 'STORIE ILLUSTRATE... SENZA FINE' on the right. Below the header is a brown bar with the text 'Prima di cominciare... Le Parole Attaccatutto'. The main area has a green background with a pattern of small white circles. In the center, there is a large, light-brown, torn-paper-like box containing three sentences with blank lines for words. Below this box are three yellow buttons labeled 'quando', 'all'improvviso', and 'ma'. At the bottom, there are two purple buttons labeled 'ANNULLA' and 'HO FINITO', and a navigation bar with a blue arrow pointing left, a blue circle containing the number '1', a blue circle containing the number '5', and a blue arrow pointing right.

## La Parola Attaccatutto misteriosa...

INFO STORIE ILLUSTRATE... SENZA FINE

Prima di cominciare... Le Parole Attaccatutto

4 La Parola Attaccatutto misteriosa...

L'inquinamento è un grave problema delle nostre città \_\_\_\_ molte persone studiano come migliorare l'aria che respiriamo.

Quando sono andata a teatro, lo spettacolo era molto noioso \_\_\_\_ mi sono addormentata.

Il cantante sistema il microfono \_\_\_\_ guarda il pubblico esultante.

ANNULLA HO FINITO

1 5

Detailed description: This is a screenshot of the same software interface as above, but for exercise 4. The main area has a green background with a pattern of small white circles. In the center, there is a large, light-yellow, rounded rectangular box containing three sentences with blank lines for words. Below this box are two purple buttons labeled 'ANNULLA' and 'HO FINITO', and a navigation bar with a blue arrow pointing left, a blue circle containing the number '1', a blue circle containing the number '5', and a blue arrow pointing right.

## 2. Le storie!

Questa è la parte creativa delle attività. Il bambino può scegliere tra 20 storie e cliccare quella che desidera dal menu della sezione, scorribile

orizzontalmente «sfogliando» la videata come se fosse un libro, con un tocco sulla LIM.

Le storie qui proposte sono solo illustrate, sono cioè composte da simpatiche vignette colorate, e sono prive della scena conclusiva. L'alunno, o la classe divisa in gruppi di lavoro, dovrà descrivere le varie scene, prima oralmente, poi eventualmente scrivendole sul suo quaderno, unendo successivamente i paragrafi scritti con le Parole Attaccatutto. Una volta creata la storia, si dovrà inventare un finale adeguato, disegnando la scena mancante e inserendo la sua descrizione a conclusione del racconto.

## Le storie!



Se l'alunno o il gruppo di lavoro incontra qualche difficoltà nel trovare un finale alla storia proposta, è possibile richiamare sulla LIM una serie di aiuti. Cliccando infatti sulle due buffe mosche che compaiono in basso nella videata, vengono visualizzati un aiuto sintattico, ovvero la lista delle Parole Attaccatutto incontrate negli esercizi della prima parte della sezione, e un aiuto semantico-lessicale con una serie di nuove immagini che stimolano la riflessione su ciò che può essere accaduto e, quindi, la fantasia. Tra le immagini-stimolo si è scelto di introdurre alcuni distrattori, in modo da sollecitare maggiormente l'abilità logica. Dal software, cliccando sull'iconcina delle schede in alto a destra, è possibile stampare per ciascuna storia la sequenza di immagini proposta nella videata, in modo che i bambini possano lavorare al meglio sul materiale proposto a video.

Le immagini che compongono la storia, inoltre, sono trascinabili e ridimensionabili, in modo che si possano proporre sequenze diverse e attività sulla logica temporale e narrativa.

## Sezione 2 – Storie scritte... senza fine

Questa sezione è articolata come la precedente e presenta quindi una prima parte con attività sui connettori logici (*Prima di cominciare... Le Parole Attaccatutto*) e una seconda parte con attività sulle storie (*Le storie!*).

### Sottomenu della seconda sezione



#### 1. Prima di cominciare... Le Parole Attaccatutto

Nel primo tipo di attività vengono proposte nuove Parole Attaccatutto, più complesse rispetto a quelle della prima sezione, quali *siccome*, *mentre*, *quando*, *appena*, *prima che*, *poiché*, *invece*, *dopo che*, *quindi*, *infine*, *perciò*. Su questi nuovi connettori l'alunno potrà esercitarsi con attività di scelta multipla, trascinamento di cartellini e scrittura del connettore mancante all'interno di frasi.

#### 2. Le storie!

Le 20 storie proposte nel menu di questa sezione, a differenza di quanto visto nella sezione precedente, si presentano come incipit di brevi racconti scritti. Non si tratta più quindi di storie illustrate, ma di storie incompiute, prive di finale, pensate per alunni che già hanno confidenza con brevi testi scritti.

## Le Parole Attaccatutto



Per ogni storia, l'alunno o il gruppo di lavoro potrà usufruire durante la narrazione di alcuni aiuti, quali la lista delle Parole Attaccatutto incontrate nell'attività introduttiva della sezione, immagini guida che

Le storie!



stimolano la creatività e delle utili domande-guida che il bambino può scegliere di utilizzare per organizzare il finale della storia. Per agevolare il lavoro di gruppo, è possibile stampare dal software le schede operative relative a ciascuna storia con l'incipit della storia e le domande-guida.

### Sezione 3 – Riordiniamo le storie!

Al clic sul bloc-notes si accede alla lista dei titoli di nuove storie illustrate e scritte. In questa sezione gli alunni non dovranno più inventare una storia e il suo finale, ma dovranno essere in grado di riorganizzare quanto proposto in modo che il risultato sia una storia di senso compiuto.

Nei titoli dell'area «Riordiniamo le storie illustrate!» viene richiesto di osservare attentamente delle vignette, di descriverle oralmente e di trascinarle secondo la sequenza logico-temporale corretta componendo così la storia.

Nell'area «Riordiniamo le storie scritte!» sarà invece necessario leggere i paragrafi contenuti nei vari cartellini e riorganizzare poi la storia descritta dandole una coerenza logica.

#### Riordiniamo le storie scritte!

The screenshot shows a software window titled "RIORDINIAMO LE STORIE!". At the top left, there is an "INFO" button and a purple dragon-like character. The main title bar says "... RIORDINIAMO LE STORIE!". Below the title bar, there is a yellow bar with the text "Le storie! 11 Una torta in faccia" and a small cake icon. The main area contains five numbered text boxes (1-5) with the following text:

1. Così, nel tardo pomeriggio, Giacomo si dirige verso la pasticceria per ritirare la torta, immaginando già la faccia sorpresa della mamma quando la vedrà.
2. Qualche passo prima della scalinata, Giacomo si sente chiamare da un amico e così si gira per ricambiare il saluto. Accidenti! Il primo gradino lo coglie di sorpresa e il bambino rotola giù dalle scale cadendo proprio con la faccia nella torta!
3. Oggi è il compleanno della mamma e Giacomo, d'accordo con il papà, ha pensato di farle preparare una buona torta di pasticceria con panna e cioccolato, proprio come piace a lei.
4. Giacomo esce dalla pasticceria soddisfatto. Non si è fatto incantare la torta, per poterla osservare meglio: al centro si legge «Buon compleanno mamma».
5. Giacomo si avvia verso il centro del paese pensando che dovrà fare molta attenzione a scendere i gradini che conducono alla piazza.

At the bottom of the window, there are two buttons: "ANNULLA" (pink) and "HO FINITO" (green). To the right of these buttons are navigation arrows (left and right), a blue circle containing the number "11", and another blue circle containing the number "20".

# 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 CD-ROM.

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).

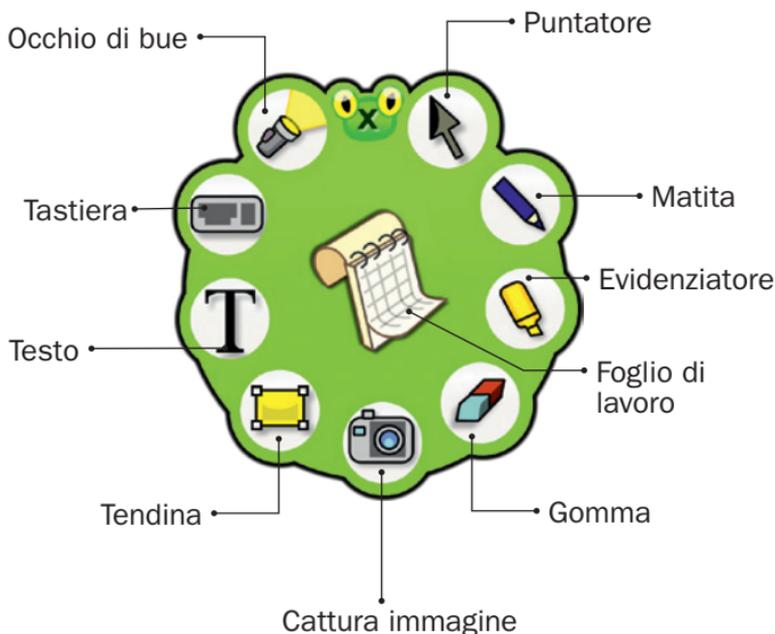
**Tendina:** apre un rettangolo che funziona come una tendina per coprire i contenuti; la tendina è ridimensionabile ed è possibile anche personalizzarne il colore. Ogni volta che si clicca questo pulsante viene creata una tendina. Per manipolarla è necessario ricordarsi di deselegionare la funzione 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 nella sezione 1. *Storie illustrate... senza fine*. Utilizzando la funzione «T» è stato inserito un breve testo descrittivo della prima vignetta proposta.

### Esempio di utilizzo della funzione «Testo»



In questa seconda immagine, della sezione 2. *Storie scritte... senza fine*, sono stati sottolineati i connettori coordinanti «e» (una delle «Parole Attaccatutto» trovate nelle prime attività).

Esempio di utilizzo della funzione «Evidenzia»

The screenshot shows a software window titled "STORIE SCRITTE... SENZA FINE". The main text area contains a story about Martina moving to a new house. The connectors "e" are highlighted in pink. Below the text is a green circular icon with various symbols. At the bottom, there are three speech bubbles with prompts: "RICORDA LE PAROLE-ATTACCATUTTO!", "FIL, MI SERVE UN AIUTO!", and "FIL, NON HO IDEE... AIUTAMI!". A navigation bar at the bottom right shows a blue circle with the number "2" and a white circle with the number "20", flanked by orange arrows.

INFO STORIE SCRITTE... SENZA FINE

Le storie! 2 Mamma, mamma, piove!

Martina si sveglia contenta, pronta a iniziare quella giornata che organizza insieme alla mamma ormai da qualche giorno. Da due mesi si è trasferita nella nuova casa e nel nuovo paese, salutandole a malincuore le amichette con cui ha condiviso gioie e fatiche scolastiche negli ultimi tre anni. Questo sarà un pomeriggio importante: per la prima volta le nuove compagne andranno a casa sua. Martina, in cuor suo, spera che si costruiscano nuovi legami di amicizia, da consolidare nel tempo. È tutto pronto: una divertente caccia al tesoro in giardino, un'abbondante merenda e un piccolo ricordo per ognuna delle partecipanti. Aprendo le persiane della cameretta però... che brutta sorpresa! Una pioggia battente e un cielo grigio compromettono irrimediabilmente la giornata.

La mamma abbraccia la sua bambina e la incoraggia: «Forza, troveremo un'altra soluzione! Pensa a qualche nuova idea da condividere con le tue compagne!». Così la mamma e Martina...

RICORDA LE PAROLE-ATTACCATUTTO!

FIL, MI SERVE UN AIUTO!

FIL, NON HO IDEE... AIUTAMI!

2 20



© 2012 Edizioni 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