

Luciana Ferraboschi e Nadia Meini

# Produzione del testo scritto 1

Dal riconoscimento di parole  
alla costruzione di frasi



Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Silvia Larentis

*Collaborazione*

Francesca Cretti

*Sviluppo software*

Paolo Mattiolo

Andrea Zancanella

Daniele De Martin

*Coordinamento tecnico*

Matteo Adami

*Grafica, illustrazioni e animazioni*

Riccardo Beatrici

*Elaborazione grafica*

Riccardo Beatrici

Marika Di Meglio

*Collaborazione*

Alessandro Gasperi

*Audio*

Jinglebell Communication

*Musiche*

Simone Bordin

*Immagine di copertina*

Riccardo Beatrici

*Fotocomposizione e packaging*

Lorenza Faes

Tania Osele

*Ristampe*

gennaio 2006, marzo 2007, marzo 2009

© 2005 Edizioni Centro Studi Erickson

via Praga 5, settore E

38100 Gardolo (TN)

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.

Luciana Ferraboschi e Nadia Meini

# Produzione del testo scritto 1

Dal riconoscimento di parole alla costruzione di  
frasi

## **LUCIANA FERRABOSCHI**

Laureata in pedagogia, psicopedagogista, Dirigente scolastica presso il Circolo Didattico di Manerbio (BS), formatrice in corsi di educazione linguistica e in percorsi di formazione per docenti sui processi innovativi. Ha promosso e condotto, in collaborazione con Enti professionali, con l'USR Lombardia e con il Ministero della Pubblica Istruzione progetti di ricerca finalizzati al miglioramento della qualità pedagogica e didattica; è coordinatrice del Gruppo Nazionale del Progetto *I CARE* per l'inclusione; collabora con gruppi di ricerca e con riviste didattiche per la produzione di materiali di progettazione e di valutazione delle competenze.

## **NADIA MEINI**

Laureata in Pedagogia, si occupa in prevalenza dei problemi relativi alle difficoltà e ai disturbi specifici di apprendimento. Formatrice, collabora con il Centro Studi Erickson e con l'USP di Ravenna per attività di formazione e aggiornamento dei docenti; conduce con gli insegnanti laboratori di ricerca-azione per la prevenzione delle difficoltà di apprendimento. Relatrice in numerosi Convegni Nazionali e Internazionali, ha al suo attivo numerose pubblicazioni.

# INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 4
Guida alla navigazione	p. 5
Login	p. 5
Menu	p. 5
Esercizi	p. 10
Guida al gestionale	p. 14
Menu	p. 14
Statistiche	p. 15
Opzioni	p. 16
Crea verifiche	p. 18
Assegna verifiche	p. 23
Primi passi verso una didattica con la LIM	p. 27

# 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 «Sfoggia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voci «Installazione del programma».

## Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows XP o Windows Vista 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 Windows Vista 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

Nel programma il bambino, affiancato dal personaggio guida di una giraffa che lo aiuta a superare gli ostacoli e a riflettere sui diversi passaggi, impara per gradi a scrivere in modo correttamente strutturato e a passare da semplici etichette linguistiche all'organizzazione e alla costruzione di brevi frasi.

Le 4 sezioni (*L'etichetta, La frase, La didascalia, Le sequenze*) sono indipendenti e centrate su competenze specifiche, in modo tale da consentire all'insegnante di personalizzare il percorso. Alla fine di ogni sezione l'alunno potrà riflettere sulla propria attività con un'autovalutazione metacognitiva, mentre l'insegnante, nella parte a lui riservata, potrà creare nuovi esercizi e verificare quelli svolti.

Un modo nuovo, divertente, motivante e soprattutto efficace per imparare a scrivere in modo corretto e coerente.

### Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrere la lista dei nomi si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il cartello «entra» sul cancello per entrare nel parco e iniziare le attività.

Per attivare le vignette contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare sulla nuvoletta «attiva istruzioni scritte» e per disattivarle sarà sufficiente cliccare «disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, basta cliccare con il mouse sulle vignette.

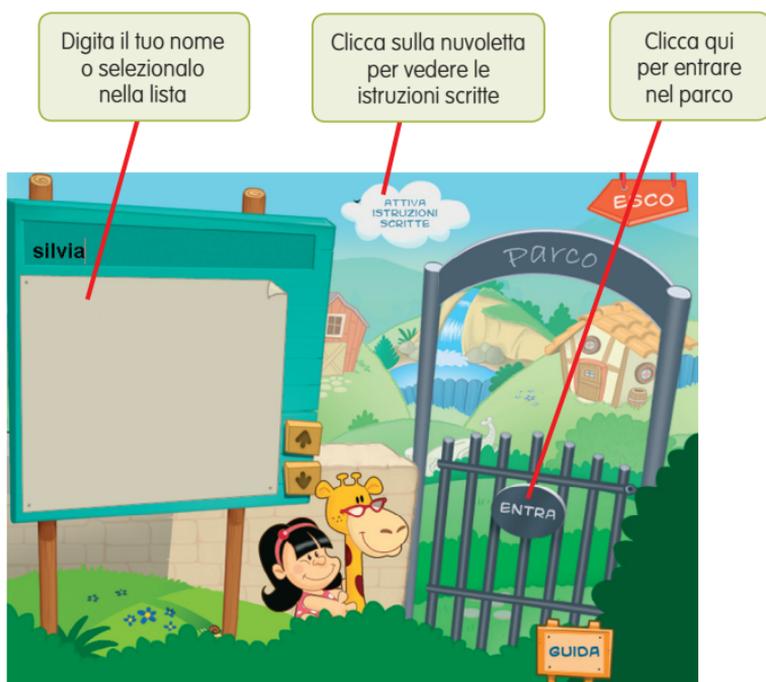
Per uscire dal programma, si deve cliccare sul cartello «esco» in alto a destra.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche, le opzioni (attivazione di default delle istruzioni scritte, disattivazione della risposta corretta automatica dopo 5 errori, accesso libero al gioco, attivazione di default dell'attestato) e la sezione per creare e assegnare le verifiche personalizzate, si deve premere in questa videata la combinazione di tasti Ctrl+o.

### Menu (Parco)

Dopo aver inserito il proprio nome nel login e cliccato il cancello, si accede al parco (menu principale), dove sono presenti i seguenti elementi, descritti dal personaggio-guida, la giraffa Raffa:

## Videata del login



### a. La torre, l'albero, la fontana e la cascata (L'etichetta, La frase, La didascalia, Le sequenze)

Al clic su ciascuno di essi, si accede all'elenco dettagliato degli esercizi con la segnalazione delle attività già completate:

#### 1. La Torre (L'etichetta)

- 1.1. Osserviamo i cartelli
- 1.2. Ad ogni edificio il suo nome!
- 1.3.a. Cartelli e disegni
- 1.3.b. Cartelli e contesti
- 1.4. La mia libreria
- 1.5. Cartelli e messaggi
- 1.6. Completa i messaggi!

#### 2. L'Albero (La frase)

- 2.1. Ricomponi la frase!

- 2.2. Le frasi che hanno un senso...
  - 2.3. Le frasi senza senso
  - 2.4. La parola giusta!
  - 2.5. Scegli la vignetta giusta!
3. *La Fontana (La didascalìa)*
- 3.1. Trova il verbo corretto!
  - 3.2. Trova il soggetto corretto!
  - 3.3. Dove...
  - 3.4. Dimmi che cosa fa e dove...
  - 3.5. Completa la frase!
  - 3.6. Uno o molti!
  - 3.7. Ad ogni immagine una frase
  - 3.8. Dall'immagine alla frase
  - 3.9. Le frasi pazze
  - 3.10. La parola di troppo
  - 3.11. Che cosa combiniamo?
  - 3.12. La didascalìa giusta!
4. *La Cascata (Le sequenze)*
- 4.1. Collega con la «E»!
  - 4.2. «PRIMA e DOPO...»
  - 4.3. Completa la frase!
  - 4.4. Le parole mancanti
  - 4.5. A ruota libera!
  - 4.6. Riordinare e riscrivere
  - 4.7. Quanti modi?
  - 4.8. Scriviamo...

Dall'elenco degli esercizi sarà possibile scegliere quello da cui iniziare e dare il via alle verifiche.

#### *b. Il deposito attrezzi*

Al clic sul deposito degli attrezzi si accede alle verifiche personalizzate, eventualmente predisposte dall'insegnante per ogni singolo studente. Da un menu sintetico si potrà passare liberamente all'attività scelta.

#### *c. La casetta (gioco)*

Il gioco consiste in un percorso ad ostacoli. La giraffa dovrà percorrere alla guida di una piccola automobile un tracciato disseminato di ostacoli (pozzanghere, tronchi d'albero caduti, grosse pietre, copertoni, ecc.), cercando di raccogliere (in automatico) il maggior numero di elementi che daranno un bonus di punteggio (cibo). Saranno a disposizione

del giocatore 3 vite a partita e un numero massimo di partite congruo all'impegno richiesto dalla quantità degli esercizi per sezione (3 partite per la sezione n. 1; 2 partite per la sezione n. 2; 6 partite per la sezione n. 3; 4 partite per la sezione n. 4).

Al completamento dell'ultima sezione (ossia con tutti gli esercizi eseguiti almeno una volta), il gioco viene sbloccato e vi si potrà accedere liberamente. Il gioco può anche essere sbloccato dall'insegnante direttamente dalla parte gestionale («opzioni»).

Una volta completata tutta una sezione e rifatto un esercizio, l'utente guadagnerà un'altra partita.

Il gioco prevede un differente livello di difficoltà man mano che si procede. L'incremento della difficoltà risiede in: 1. aumento della velocità di progressione dell'auto verso l'ostacolo; 2. aumento della densità degli ostacoli sul percorso.

Ogni partita inizia da un livello di difficoltà minimo che poi aumenta con l'avanzare del percorso. Se si perdono tutte le 3 vite, si ricomincia dal primo livello.

Il punteggio verrà registrato in una schermata con le migliori prestazioni in ordine decrescente.

Si accede al gioco al completamento di tutti gli esercizi proposti nelle singole sezioni. Una volta eseguito l'ultimo esercizio, la giraffa darà il messaggio di sblocco del gioco: «Hey, adesso se vuoi puoi fare qualche partita!». L'accesso al gioco è controllato dal contatore del «fatto/non fatto» accessibile dal menu principale e dal pulsante «esercizi».

La partita è considerata conclusa alla perdita della terza vita disponibile, come segnalato dalla bambina che darà il feedback per il game over.

I comandi previsti sono:

- «invio» per cominciare la partita;
- cambiamento di direzione con le frecce direzionali;
- presa degli oggetti (cibo) in automatico quando l'auto investe l'oggetto-bonus;
- «esc» per interrompere la partita (in tal caso non verranno salvati i dati relativi alla partita).

#### *d. Dov'ero rimasto?*

Al clic su questo cartello lo studente può riprendere l'attività direttamente dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

#### *e. Tronco cavo con attestato*

In un tronco cavo compare l'attestato al superamento del 100% degli esercizi.

Nel gestionale è comunque possibile selezionare l'opzione che renda liberamente accessibile l'attestato in qualunque momento della navigazione.

L'attestato, personalizzato per ogni utente, può essere stampato.

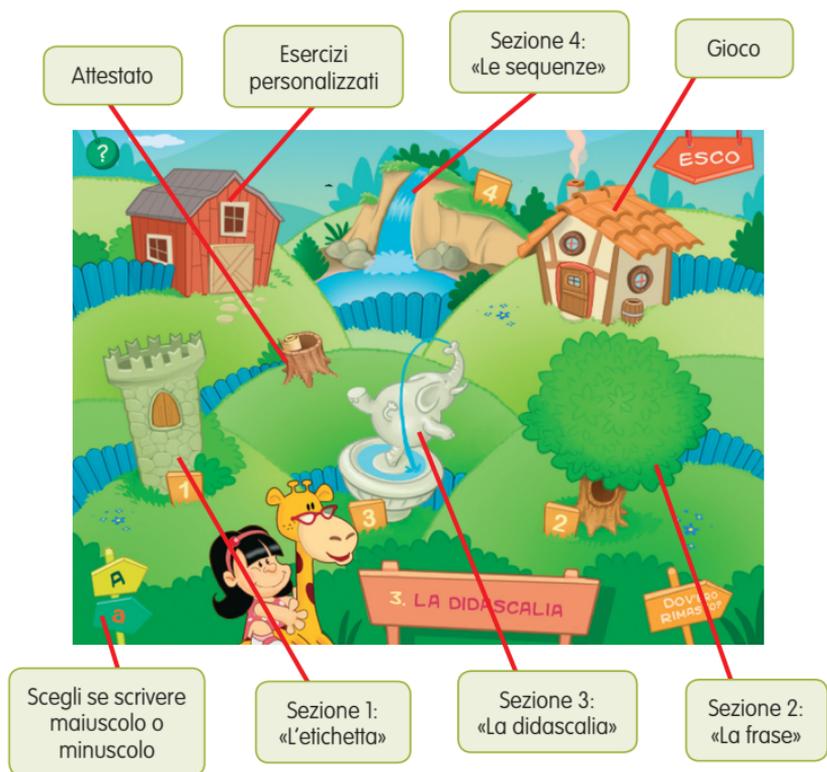
f. A/a

Cliccando sul cartello «A» si imposta il carattere maiuscolo, mentre al clic sul cartello «a» si imposta il carattere minuscolo.

g. Esco

Al clic sul cartello «esco» si ritorna alla videata del login.

### Videata del menu principale



## Esercizi

### 1. La Torre (*L'etichetta*)

1.1. *Osserviamo i cartelli*

Individuare e cliccare solamente i cartelli che contengono delle parole scritte.

1.2. *Ad ogni edificio il suo nome!*

Trascinare con il mouse su alcuni edifici i cartelli corrispondenti.

1.3. *a. Cartelli e disegni*

*b. Cartelli e contesti*

Trascinare con il mouse prima su semplici immagini, poi su raffigurazioni di situazioni i cartelli corrispondenti.

1.4. *La mia libreria*

Trascrivere in appositi riquadri i titoli di alcuni libri disposti caoticamente nell'immagine principale.

1.5. *Cartelli e messaggi*

Collegare con un filo colorato il cartello al messaggio corrispondente cliccandoli con il mouse.

1.6. *Completa i messaggi!*

Completare i messaggi nei cartelli dopo aver attentamente osservato alcune illustrazioni.

### 2. L'Albero (*La frase*)

2.1. *Ricomponi la frase!*

Ricomporre una frase nascosta riposizionando con il mouse nell'ordine corretto una serie di cartellini.

2.2. *Le frasi che hanno un senso...*

Individuare e cliccare con il mouse la frase di significato compiuto.

2.3. *Le frasi senza senso*

Individuare e cliccare con il mouse la frase senza significato compiuto.

2.4. *La parola giusta!*

Individuare e cliccare con il mouse la stringa testuale adatta al corretto completamento della frase iniziale.

2.5. *Scegli la vignetta giusta!*

Cliccare con il mouse la vignetta adatta al completamento della frase iniziale e scrivere nel riquadro di testo il nome dell'oggetto scelto.

### 3. La Fontana (La didascalia)

3.1. *Trova il verbo corretto!*

Completare la frase inserendo il verbo adatto a descrivere la vignetta raffigurata.

3.2. *Trova il soggetto corretto!*

Completare la frase inserendo il soggetto adatto a raccontare la vignetta raffigurata.

3.3. *Dove...*

Completare la frase inserendo il luogo adatto a raccontare la vignetta raffigurata.

3.4. *Dimmi che cosa fa e dove...*

Completare la frase inserendo il verbo e il luogo adatti a descrivere la vignetta raffigurata.

3.5. *Completa la frase!*

Completare la frase inserendo via via il soggetto, il verbo o il luogo adatti a descrivere la vignetta raffigurata.

3.6. *Uno o molti!*

Completare le frasi relative alle vignette, partendo da un soggetto dato.

3.7. *Ad ogni immagine una frase*

Scegliere per ogni illustrazione la didascalia corretta.

3.8. *Dall'immagine alla frase*

Collegare con un filo colorato l'immagine alla rispettiva didascalia.

3.9. *Le frasi pazze*

Riscrivere nell'ordine corretto la frase che racconta l'immagine raffigurata.

3.10. *La parola di troppo*

Ricomporre una frase nascosta riposizionando con il mouse nell'ordine corretto una serie di cartellini (con distrattori).

3.11. *Che cosa combiniamo?*

Costruire il massimo numero di frasi possibile partendo dalle parole presenti nei cartellini.

3.12. *La didascalia giusta!*

Scegliere l'immagine corrispondente alla didascalia.

### 4. La Cascata (Le sequenze)

4.1. *Collega con la «E»!*

Riscrivere in modo opportuno le frasi proposte collegandole con la congiunzione «E».

4.2. «PRIMA e DOPO...»

Riscrivere in modo opportuno le frasi proposte collegandole con i connettori temporali «prima» e «dopo».

4.3. *Completa la frase!*

Completare la frase data trascinando con il mouse i cartellini con i connettori temporali nella posizione opportuna (ci sono più possibilità di completamento).

4.4. *Le parole mancanti*

Completare la frase data (livello più complesso di 4.3.) trascinando con il mouse i cartellini con i connettori temporali nella posizione opportuna (ci sono più possibilità di completamento).

4.5. *A ruota libera!*

Riscrivere in modo opportuno le frasi proposte collegandole con i connettori temporali e le congiunzioni opportune (esercizio a schema libero).

Trascina con il mouse il cartello sull'edificio cui si riferisce



Cambia videata cliccando sulla freccia

Controlla l'elenco degli esercizi

4.6. *Riordinare e riscrivere*

Riordinare in modo logico le stringhe testuali proposte, per poi riscriverle correttamente in un unico periodo.

4.7. *Quanti modi?*

Completare le frasi date trascinando con il mouse i cartellini con i connettori temporali nella posizione opportuna (ci sono più possibilità di completamento).

4.8. *Scriviamo...*

Completare con gli adeguati connettori la descrizione di un'azione complessa partendo da un elemento iniziale dato.

LA DIDASCALIA Dimmi che cosa fa e dove... PARCO

Completa la frase

STAMPA

Sara  
fa il bagno nella vasca

Le domande da farsi sono:  
COSA FA e  
DOVE?

4/6

ESERCIZI!

LE SEQUENZE Collega con la E! PARCO

Riscrivi le due frasi in un'unica frase complessa

STAMPA

Giovanni mangia un panino

Giovanni beve l'acqua

Giovanni mangia un panino e beve l'acqua

4/8

ESERCIZI!

# Guida al gestionale

## Menu

Comprende l'elenco degli studenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche, delle opzioni, dell'assegnazione delle verifiche e della creazione delle verifiche.

*Utenti:* viene visualizzato l'elenco degli studenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo studente alla lista, si clicca il tasto + e si digita il nuovo nome. Per cancellare uno studente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto -, confermando poi l'eliminazione.

*Archivia:* questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

*Ripristina:* questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

*Password:* per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna la login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «cambia password» e scriverne una nuova.

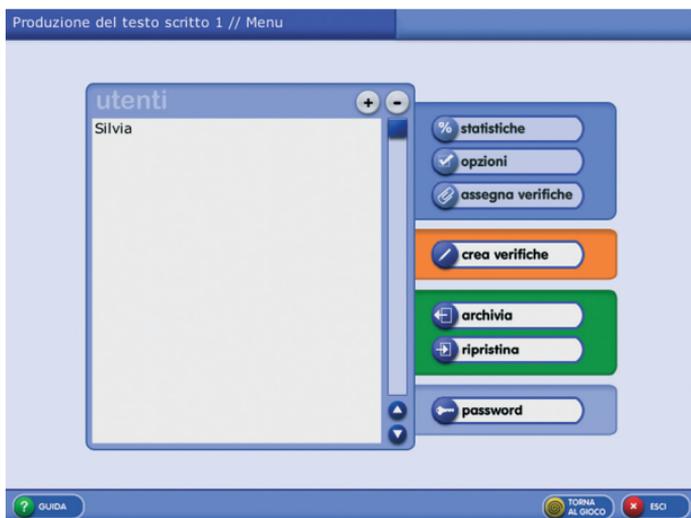
*Statistiche, opzioni, assegna verifiche:* per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo studente, scegliere le opzioni o assegnare delle verifiche personalizzate (già create in precedenza), si deve selezionare il nome dello studente e cliccare sul rispettivo pulsante («statistiche», «opzioni», «assegna verifiche»).

*Crea verifiche:* per accedere alla sezione in cui è possibile creare delle verifiche personalizzate, si deve cliccare sul pulsante «crea verifiche».

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Esci*: cliccare «esci» per uscire dal programma.

Videata del menu principale della parte gestionale



## Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- informazioni relative allo studente selezionato: nome, elenco delle 4 sezioni presenti nel CD-ROM (L'etichetta, La frase, La didascalia, Le sequenze) e degli esercizi personalizzati (Personalizzati), media percentuale delle risposte corrette date dallo studente nelle verifiche (mezzaluna colorata in alto a sinistra);
- elenco dei titoli delle verifiche svolte nella sezione selezionata (possibilità di scorrimento tramite le frecce verticali a lato), con rispettiva data di svolgimento, numero degli esercizi svolti sul totale, percentuale delle risposte corrette, valutazione scelta dall'utente al momento dell'autovalutazione metacognitiva e «visualizza e stampa» per vedere ed eventualmente stampare gli esercizi a schema libero. Se il titolo della verifica appare scritto in blu significa che, cliccandoci sopra, si visualizzano i risultati fino alle ultime 5 sessioni svolte partendo dalla più recente.

*Autovalutazione metacognitiva*: accanto alle percentuali relative alle risposte corrette, allo svolgimento del 50% delle attività e al completamento di ogni sezione compare un breve messaggio riassuntivo

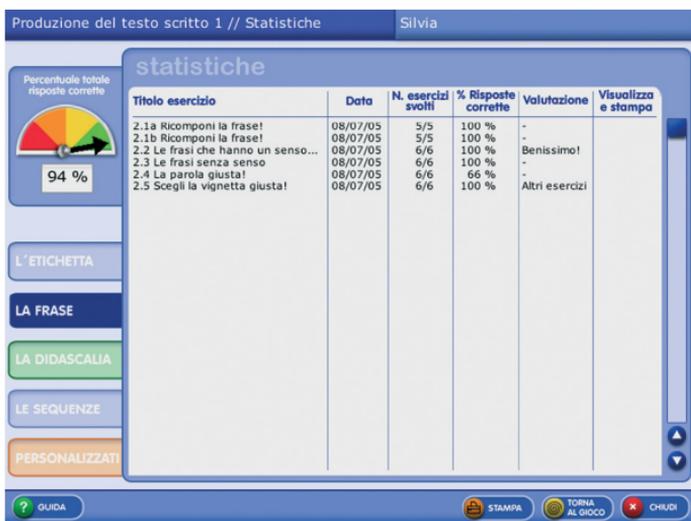
dell'autovalutazione metacognitiva scelta dall'utente. I 4 messaggi (Difficile!; Benissimo!; Altri aiuti; Altri esercizi) sintetizzano dunque come il bambino si sente a quel punto delle attività.

*Stampa:* cliccare il pulsante «stampa» per stampare la videata delle statistiche visualizzate.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al Menu iniziale (parte gestionale).

## Videata delle statistiche nella parte gestionale



## Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

*Attiva istruzioni scritte:* consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, le istruzioni scritte (ovvero le nuvolette contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'alunno può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i rispettivi feedback positivi e negativi), pur mantenendo l'audio di default; si ricorda che

per procedere nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni verifica, 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 sul personaggio.

*Mostra attestato:* per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento delle verifiche (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile nel tronco cavo all'interno del «menu»).

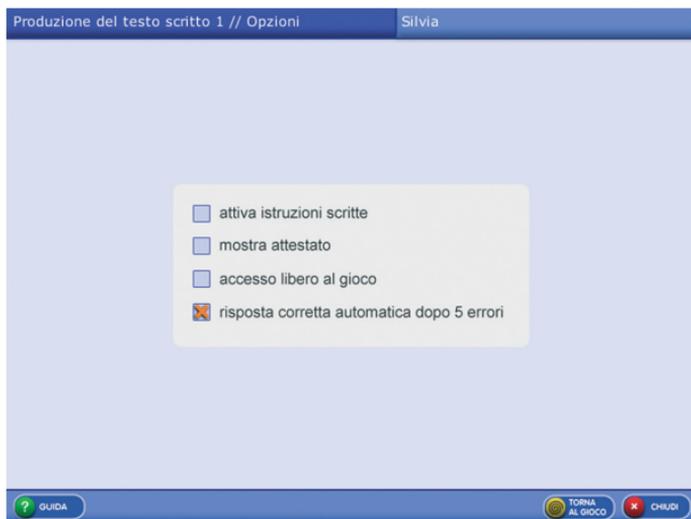
*Accesso libero al gioco:* per rendere sempre accessibile il gioco all'utente (sarà dunque aperta la porta della casetta con il tetto di scandole nel «menu»).

*Risposta corretta automatica dopo 5 tentativi:* già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al «menu» iniziale (parte gestionale).

## Videata delle opzioni nella parte gestionale



## Crea verifiche

Per creare delle verifiche personalizzate, è necessario innanzitutto selezionare dall'elenco a sinistra la sezione cui si vogliono riferire tali verifiche.

Per ciascuna tipologia di verifica (Ricomponi la frase!, La parola giusta!, Che cosa combiniamo?, Riordinare e riscrivere!) sono presenti 3 pulsanti:

*Aggiungi:* premere il pulsante «aggiungi» per accedere alla videata in cui è possibile creare la verifica specifica.

*Elimina:* selezionare la verifica che si vuole cancellare e premere il pulsante «elimina» per eliminarla a tutti gli utenti.

*Visualizza:* selezionare la verifica che si vuole visualizzare (per vederla e/o eventualmente modificarla) e premere il pulsante «visualizza». Il testo o i testi che appariranno potranno essere modificati o sostituiti. Con le frecce verticali a lato è possibile scorrere l'elenco delle verifiche personalizzate di ciascuna tipologia.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al «menu» iniziale (parte gestionale).

### *1. Ricomponi la frase!*

*Dividere frasi in segmenti di testo da riordinare in modo logico*

Nella videata sono presenti 9 cartellini numerati, in ciascuno dei quali va inserito un segmento di testo (una parola o un breve gruppo di parole, ad es. articolo+nome o preposizione+nome), dopodiché si scrive nel riquadro in basso («titolo verifica») il titolo della verifica e si preme «OK» per salvare l'esercizio.

Si ricorda che il titolo della verifica non può contenere né apostrofi, né accenti, né caratteri speciali.

Non è necessario completare tutti i cartellini perché l'esercizio sia convalidato.

Non è possibile scrivere oltre lo spazio consentito.

Nel programma questa verifica personalizzata presenterà i cartellini in ordine sparso: il compito dell'alunno sarà di riordinarli in modo logico, ricostruendo la frase.

*Annulla:* cliccando il pulsante «annulla» si torna alla videata iniziale «crea verifiche».

*Cancella tutto:* cliccando il pulsante «cancella tutto», tutti i testi nei

cartellini vengono cancellati.

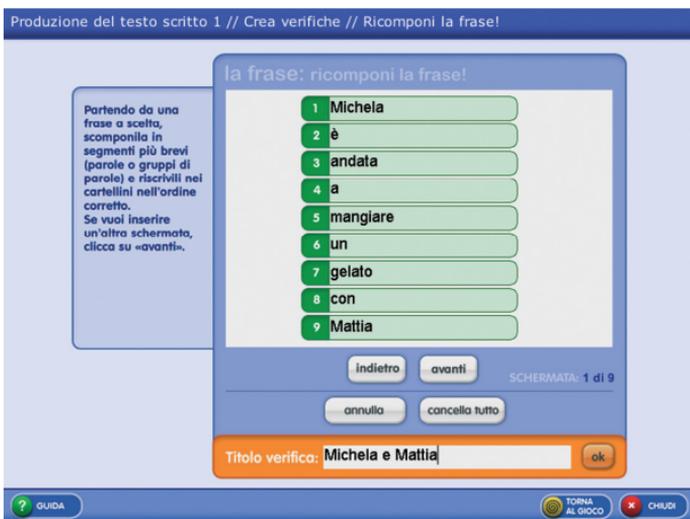
*Avanti:* cliccando il pulsante «avanti», dopo aver salvato la verifica creata (con il clic su «OK»), è possibile creare una nuova verifica dello stesso tipo (per un numero massimo di videate segnalato dal contatore).

*Indietro:* per vedere la verifica creata nella videata precedente.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al «menu iniziale» (parte gestionale).

Creazione di un esercizio personalizzato per la sezione «La frase»



## 2. La parola giusta!

*Creare una frase con tre varianti di completamento (una sola corretta)*

Nella videata sono presenti 2 riquadri, in ciascuno dei quali va digitata una frase con le tre possibilità di completamento delle quali solamente una sola sarà corretta e ammissibile (clic sul quadratino corrispondente), dopodiché si scrive nel riquadro in basso («titolo verifica») il titolo della verifica e si preme «OK» per salvare l'esercizio.

Si ricorda che il titolo della verifica non può contenere né apostrofi, né accenti, né caratteri speciali.

Per ogni frase è obbligatorio inserire le tre possibilità di completamento con l'indicazione della risposta corretta (crocetta nel quadratino corrispondente).

Non è possibile scrivere oltre lo spazio consentito.

Nel programma questa verifica personalizzata presenterà le affermazioni con i quadratini vuoti: il compito dell'alunno è di cliccare l'opzione adeguata al corretto completamento della frase.

*Annulla:* cliccando il pulsante «annulla» si torna alla videata iniziale «crea verifiche».

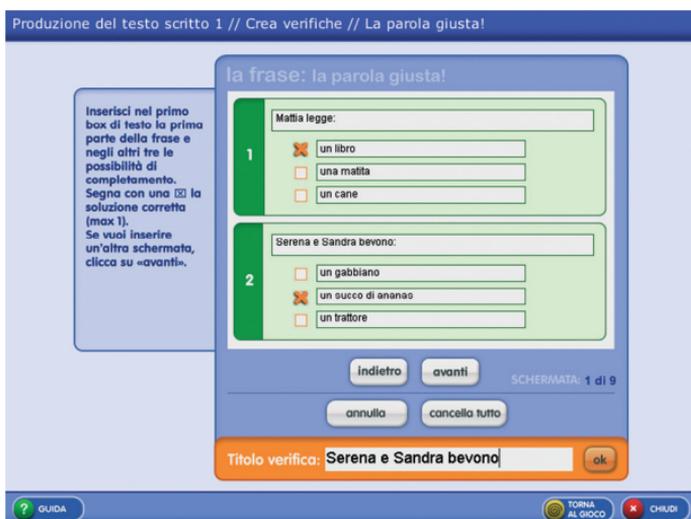
*Cancella tutto:* cliccando il pulsante «cancella tutto», la frase e la rispettiva crocetta vengono cancellate.

*Avanti:* cliccando il pulsante «avanti», dopo aver salvato la verifica creata (con il clic su «OK»), è possibile creare una nuova verifica dello stesso tipo (per un numero massimo di videate segnalato dal contatore).

*Indietro:* per vedere la verifica creata nella videata precedente.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

Creazione di un esercizio personalizzato per la sezione «La frase»



*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al «menu iniziale» (parte gestionale).

### 3. Che cosa combiniamo?

*Scrivere il maggior numero di frasi combinando i cartellini a disposizione*

Nella videata sono presenti 11 cartellini in cui vanno inserite delle parole che verranno poi mescolate. L'utente dovrà comporre il maggior numero di frasi possibili combinando i cartellini a disposizione. Alla fine si scrive nel riquadro in basso («titolo verifica») il titolo della verifica e si preme «OK» per salvare l'esercizio.

Si ricorda che il titolo della verifica non può contenere né apostrofi, né accenti, né caratteri speciali.

Non è necessario completare tutti i cartellini perché l'esercizio sia convalidato.

Non è possibile scrivere oltre lo spazio consentito.

Nel programma questa verifica presenterà i cartellini in disordine e sarà compito dello studente ricostruire il maggior numero di frasi partendo dagli elementi dati.

Il testo di questa verifica sarà stampabile dalla videata «statistiche» della parte gestionale.

*Annulla:* cliccando il pulsante «annulla» si torna alla videata iniziale «crea verifiche».

### Esercizio personalizzato per la sezione «La didascalia»

Produzione del testo scritto 1// Crea verifiche // Che cosa combiniamo?

la didascalia: che cosa combiniamo?

Inserisci nei cartellini delle parole, in modo tale che l'utente possa poi scrivere tutte le combinazioni di frasi possibili con i cartellini collocati in disordine. Se vuoi inserire un'altra schermata, clicca su «avanti».

1 Andrea 7 a  
2 e 8 pallone  
3 Simone 9 il  
4 giocano 10 bucano  
5 con 11 tennis  
6 Daniele

Indietro avanti SCHERMATA: 1 di 9  
annulla cancella tutto

Titolo verifica: Andrea e Simone giocano ok

GUIDA TORNA AL GIOCO CHIUDI

*Cancello tutto:* cliccando il pulsante «cancello tutto», tutte le parole scritte nei cartellini vengono cancellate.

*Avanti:* cliccando il pulsante «avanti», dopo aver salvato la verifica creata (con il clic su «OK»), è possibile creare una nuova verifica dello stesso tipo (per un numero massimo di videate segnalato dal contatore).

*Indietro:* per vedere la verifica creata nella videata precedente.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al «menu» iniziale (parte gestionale).

#### *4. Riordinare e riscrivere!*

*Ricostruire la sequenza logica delle azioni e riscriverle in un unico periodo*

Nella videata sono presenti 3 cartellini in cui va inserito il testo di un periodo suddiviso in 3 frasi autonome. L'utente dovrà poi ricostruire l'esatta sequenza e riscrivere il periodo esatto collegando le 3 frasi con gli adeguati connettori. Alla fine si scrive nel riquadro in basso («titolo verifica») il titolo della verifica e si preme «OK» per salvare l'esercizio.

Si ricorda che il titolo della verifica non può contenere né apostrofi, né accenti, né caratteri speciali.

È necessario completare tutti i cartellini perché l'esercizio sia convalidato.

Non è possibile scrivere oltre lo spazio consentito.

Nel programma questa verifica presenterà i cartellini in disordine e sarà compito dello studente ricostruire la sequenza esatta delle azioni e riscrivere in un apposito spazio il periodo ottenuto collegando le frasi con gli opportuni connettori.

Il testo di questa verifica sarà stampabile dalla videata «statistiche» della parte gestionale.

*Annulla:* cliccando il pulsante «annulla» si torna alla videata iniziale «crea verifiche».

*Cancello tutto:* cliccando il pulsante «cancello tutto», tutte le parole scritte nei cartellini vengono cancellate.

*Avanti:* cliccando il pulsante «avanti», dopo aver salvato la verifica creata (con il clic su «OK»), è possibile creare una nuova verifica dello stesso tipo (per un numero massimo di videate segnalato dal contatore).

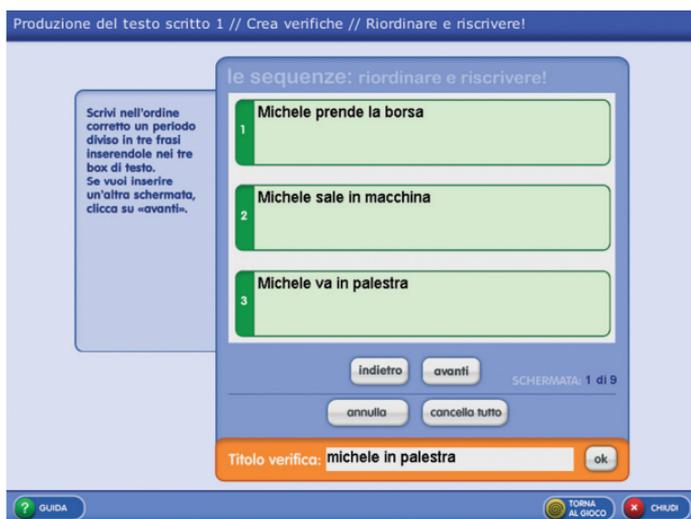
*Indietro*: per vedere la verifica creata nella videata precedente.

*Torna al gioco*: cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al login del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi*: cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al «menu» iniziale (parte gestionale).

Creazione di un esercizio personalizzato per la sezione «Le sequenze»

.....



## Assegna verifiche

La parte di assegnazione delle verifiche contiene:

- il nome dello studente selezionato, l'elenco delle sezioni del CD-ROM per le quali sono possibili le verifiche personalizzate (La frase, La didascalia, Le sequenze), l'elenco delle verifiche personalizzate create — relativamente alla sezione selezionata — per ciascuna tipologia (Ricomponi la frase!, La parola giusta!, Che cosa combiniamo?, Riordinare e riscrivere!), con possibilità di scorrimento dei titoli tramite le frecce verticali a lato.

*Aggiungi*: selezionare una verifica personalizzata e premere il pulsante «aggiungi» per inserirla nel riquadro «verifiche assegnate» (a questo

punto, nel deposito attrezzi del «menu» all'interno del programma compariranno un badile e un rastrello e, cliccandoci sopra, l'elenco degli esercizi personalizzati creati per lo studente).

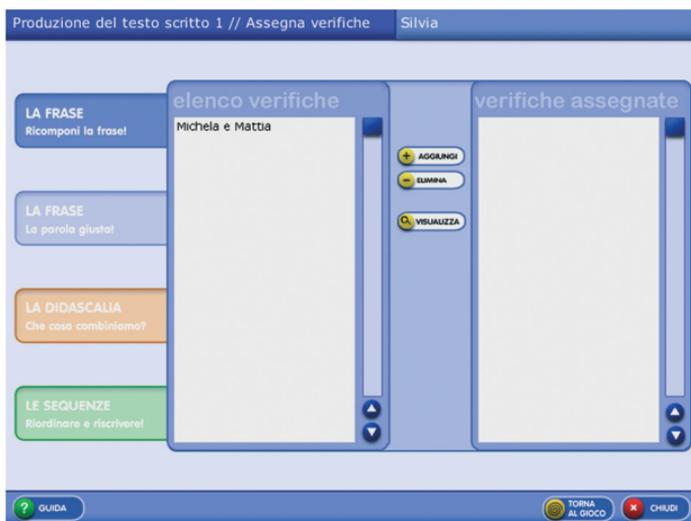
*Elimina:* selezionare una verifica personalizzata dall'«elenco verifiche» e premere il pulsante «elimina» per eliminarla.

*Visualizza:* selezionare una verifica e cliccare il pulsante «visualizza» per vedere le verifiche personalizzate già create.

*Torna al gioco:* cliccare il pulsante «torna al gioco» per ritornare al «login» del CD-ROM (registrazione nome).

*Chiudi:* cliccare «chiudi» per chiudere la videata e tornare al menu iniziale (parte gestionale).

Videata in cui si assegnano le verifiche personalizzate nella parte gestionale



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

## Primi passi verso una didattica con la LIM



Il CD-ROM contiene una cartella *Materiali LIM* che propone dei semplici contenuti didattici digitali tratti dalle attività del software. Si tratta di un primo livello di proposte per integrare nella didattica tradizionale i nuovi strumenti tecnologici. I materiali presentati costituiscono quindi una base di lavoro che dovrà essere supportata da strategie didattiche innovative in grado di sviluppare progetti didattici di qualità. Per approfondire le nuove metodologie didattiche con la LIM, si rimanda al sito *www.ericsson.it* dove è possibile iscriversi a corsi di formazione online e trovare pubblicazioni sul tema. Il CD-ROM contiene inoltre un articolo di P. Ellerani, *Apprendere con-tatto. La LIM nuovo strumento per comunicare, cooperare e generare apprendimenti?* («PedagogiapiùDidattica», n. 3, pp. 67-74, Trento, Erickson, 2008).

I materiali per LIM sono visualizzabili nell'installazione del programma cliccando l'icona corrispondente oppure selezionando «Risorse del computer», l'icona del CD-ROM e, con il tasto destro del mouse, la voce «Esplora». I file sono di sola lettura, per modificarli sarà necessario copiarli e salvarli sul proprio PC. La cartella contiene 4 cartelle di materiali e attività in formato jpg, bmp e ppt (formato Power Point) suddivise secondo le sezioni del CD-ROM.

*Uso dei materiali:* i materiali forniscono all'insegnante schede di attività aggiuntive per le lezioni in classe e possono anche essere integrati nell'applicativo in dotazione alla lavagna. Alcune schede, ad esempio, possono essere svolte collegando con la penna digitale i cartellini; mentre quelle di abbinamento possono essere svolte anche trascinando e avvicinando tra loro i cartellini. Per trascinare un cartellino è necessario aprire il Power Point nella modalità di editing.

Esempio di esercitazione con la penna digitale





© 2005 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.  
via Praga 5, settore E  
38100 Gardolo (TN)  
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) – [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)