

Roberto Morgese e Ornella Mandelli

A CACCIA DI PAROLE... IN (CON)TESTI

Significati e contesto, sinonimi
e contrari, modi di dire,
parafrasi e perifrasi



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Manuela Paolino

Nicoletta Rivelli

Sviluppo software

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Riccardo Beatrici

Elisabeth Busani

Elaborazione grafica

Riccardo Beatrici

Testing

Luca Refatti

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Riccardo Beatrici

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2009 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.

Roberto Morgese e Ornella Mandelli

A caccia di parole... in (con)testi

Significati e contesto, sinonimi e contrari,
modi di dire, parafrasi e perifrasi

ROBERTO MORGESE

È insegnante di scuola primaria e conduce attività di formazione nel campo della didattica disciplinare e laboratoriale. È supervisore del tirocinio presso il corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Milano-Bicocca. Per le Edizioni Erickson ha già pubblicato *La matematica di Ercole* (2003), *Laboratorio con la creta* (2004), *Grammatica in scatola* (2007) e il CD-ROM per lo sviluppo delle abilità trasversali *Penso, imparo e... risolvo!* (2009).

ORNELLA MANDELLI

È insegnante di scuola primaria, supervisore al tirocinio e conduttrice di Laboratori presso Scienze della Formazione Primaria dell'Università Milano-Bicocca, da sempre interessata di ricerca e di formazione. È socia, ricercatrice e formatrice di Clio '92 (Associazione di insegnanti e ricercatori sulla didattica della storia), del GISCEL (Gruppo di Intervento e Studio nel Campo dell'Educazione Linguistica) e membro delle équipes regionale e milanese della Rete interistituzionale lombarda Educazioni, lingue, letterature e storie.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione	
<i>a cura degli autori</i>	p. 7
Guida alla navigazione	p. 10
Login	p. 10
Menu	p. 11
Tasti di scelta rapida	p. 12
Attività	p. 13
Guida al gestionale	p. 22
Menu	p. 22
Statistiche	p. 23
Opzioni	p. 24
Primi passi verso una didattica con la LIM	p. 26

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».

Introduzione

a cura degli autori

Lavorare sul lessico e per il lessico a scuola significa in prima istanza assumere la consapevolezza formativa, in quanto adulti, ma soprattutto come insegnanti, che il linguaggio da noi utilizzato funge da esempio agli occhi dei nostri alunni e che pertanto è opportuno, sul versante dell'educazione linguistica, ma anche di quella disciplinare in genere, farne un uso fortemente intenzionale e orientato. Non sappiamo, infatti, quali, tra le migliaia di parole che utilizziamo in classe, saranno quelle che ciascun bambino deciderà di fare proprie. Sicuramente la pertinenza, la precisione, la ricchezza e l'uso ricorsivo di termini sono fattori che incidono sulla costruzione del tesoro lessicale dei nostri scolari. Armati di questa convinzione, adottiamo quindi un costume linguistico adeguato al ruolo di maestri, aspettandoci di essere imitati e incoraggiando gli alunni a seguire le nostre stesse orme.

Il terreno sul quale possiamo operare elettivamente come insegnanti nella costruzione lessicale del linguaggio dei nostri alunni è sicuramente quello della produzione testuale, allargando l'idea di «testo» rispetto alla sua forma restrittiva di «tema». Consideriamo infatti qui «testo» come quel *continuum* comunicativo, verbale o scritto, nel quale le parole trovano una propria collocazione intenzionalmente posta dall'emittente e ulteriormente definita dalle caratteristiche paraverbali o addirittura non verbali che sono evidenti nella comunicazione a voce o rintracciabili e inferibili nella lettura di una pagina.

Che cosa indichi un termine, la sua varietà polisemica, ma anche la sua adattabilità a diversi registri linguistici, piuttosto che a diverse situazioni comunicative e a differenti contenuti è una scoperta che non può che aprire la riflessione e la curiosità del bambino rispetto alla dimensione testuale della comunicazione. Essa, infatti, a seconda dei giochi linguistici a cui appartiene, modifica il senso di ciò che vuol dire.

La consapevolezza di tale fluidità semantica assume in primo luogo rilevanza nei processi di comprensione profonda del testo e, in particolare a scuola, del testo scritto. Esso, pensato e scritto solitamente da autori che sanno di avere come destinatari gli alunni, non riesce sempre a spogliarsi di quell'aura di «non detto» che caratterizza fortemente il linguaggio degli adulti, soprattutto quando parlano con i bambini. Leggere, capire e studiare una pagina di una qualunque disciplina da sussidiario implica quindi l'attivazione di quei processi che permettono di entrare nel cuore del discorso presentato dal libro.

Tale attivazione va educata dall'insegnante attraverso specifici percorsi e materiali di conoscenza, arricchimento e approfondimento lessicale, affinché diventi abilità autonomamente esercitata dall'alunno. Allo stesso modo, sul versante della produzione, ciascun bambino risulta sicuramente più competente, capace ed efficace se attiva una serie di termini che conferiscono al testo che elabora ricchezza, precisione e pertinenza, nonché se intrattiene con esso una sorta di gioco di ricerca espressiva, che sappia tener conto dell'ampia gamma di possibilità di significato che molte parole recano con sé. Anche tali abilità possono essere avviate ed esercitate attraverso interventi mirati e specifici dell'insegnante. Non intendiamo naturalmente affermare una totale relativizzazione dei significati rispetto al significante e non è nostra intenzione minare la corrispondenza che sta alla base della possibilità stessa di comunicazione. Vogliamo piuttosto richiamare l'attenzione degli insegnanti, affinché ne siano consapevoli durante il lavoro con gli studenti e li rendano conseguentemente partecipi di questa riflessione, sull'importanza che rivestono i processi di inferenza sul senso di un termine a partire dal contesto in cui è inserito, che non possono essere meramente e sbrigativamente annullati o risolti dall'uso del dizionario.

Riteniamo infatti che il dizionario sia funzionale se esso si costituisce come il punto intermedio di un percorso che parte dal testo, attraversa la definizione e l'esempio che lo strumento dà, ritorna al testo per vedere, in caso di pluralità di significati, quale meglio s'adatta al caso linguistico preso in considerazione ed eventualmente procede ulteriormente nella catena ricorsiva, se il feedback è negativo.

A partire da situazioni di tale genere, il bambino non procede solamente all'acquisizione del significato, ma addirittura al suo più ampio sviluppo. Tale processo lo porta ad essere con il tempo e la varietà di occasioni fornite dall'apprendimento scolastico, un soggetto lessicalmente sempre più competente sia nella lettura, sia nella scrittura.

Per raggiungere i risultati sopra auspicati occorrono anche strumenti specifici, didatticamente orientati, e materiali scritti e adeguati su cui soffermarsi con gli alunni. Tale è l'opportunità offerta dal CD-ROM *A caccia di parole... in (con)testi* che segue e amplifica il lavoro proposto nel precedente CD-ROM *A caccia di parole... in libertà*.

L'idea di questo secondo software è nata dal desiderio di tradurre in linguaggio multimediale molte attività lessicali collaudate dagli autori nel corso della loro esperienza di insegnanti della scuola primaria. Si tratta di attività che promuovono situazioni di riflessione, di conoscenza e di produzione (quindi di apprendimento) rispetto ad aspetti specifici del linguaggio quotidiano e disciplinare, narrativo e idiomatico, definitorio o metaforico.

In *A caccia di parole... in (con)testi* le proposte operative mirano a esercitare in senso più orientato l'abilità generale richiesta. Ad esempio: il lavoro sul testo si snoda in una ricca serie di schede raggruppate in relazione alla tipologia testuale affrontata, alla modalità della sua stesura e alla ricchezza espressiva e linguistica che può contenere.

Le attività proposte, data la varietà che presentano, si prestano a essere utilizzate, in senso più ampio, per il lavoro di lingua italiana nelle diverse classi di scuola primaria, sia sul versante della lettura o dell'ascolto, sia su quello della produzione, sia su quello della riflessione.

Non mancano inoltre numerosi spunti di aggancio disciplinare rispetto a storia, geografia, matematica e scienze. Il CD-ROM si connota quindi anche come uno strumento di carattere pluridisciplinare e interdisciplinare.

L'ampiezza e la completezza dell'offerta di attività costituiscono una caratteristica qualitativa e quantitativa già presente nel lavoro, tuttavia le stesse schede operative possono fungere da prototipo per la predisposizione di ulteriori materiali simili da parte dell'insegnante, che voglia approfondire l'uno o l'altro ambito di discorso inerente al lessico.

L'utilizzo del software permette complessivamente di focalizzare in modo importante un aspetto dell'educazione linguistica troppo spesso trascurato, quello lessicale, ma sempre più urgente nel panorama della formazione delle giovani generazioni.

Gli autori sono infatti animati dalla convinzione che il patrimonio lessicale italiano debba essere coltivato presso i bambini, per evitare il rischio di impoverimento della lingua sia nella fase di produzione, sia in quella di comprensione e per avviare le nuove generazioni di adulti verso una personale sensibilità linguistica.

I riferimenti epistemici generali dell'opera sono rintracciabili: nella teoria delle intelligenze multiple; negli studi sulla relazione tra comprensione e produzione del linguaggio e testualità del discorso in cui esso si esplica; nell'idea di apprendimento situato.

I riferimenti teorici più specificamente linguistici sono relativi: alla linguistica descrittiva (descrizione del lessico come sistema e descrizione della struttura delle parole); alla storia delle parole (il mutamento linguistico nel tempo); alla linguistica pragmatica e testuale (il significato delle parole nel contesto); alla sociolinguistica (le varietà della lingua).

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome sulla pergamena o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce. Quindi deve cliccare su «Vola» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare sul fumetto «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarle è sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse.

Per accedere alla parte gestionale con le statistiche e le opzioni è sufficiente cliccare sull'ingranaggio o comporre la combinazione di tasti «Ctrl+0».

Per visualizzare la guida breve e la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sulla pergamena con la «Guida».

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:

a) 4 sezioni corrispondenti ai diversi argomenti

Sezione 1: Individuare il significato dal contesto

Sezione 2: Riscrivere brani

Sezione 3: Conoscere e usare i modi di dire

Sezione 4: Espandere o sintetizzare testi

b) *Ultimo svolto*

Al clic sul pulsante con la freccia ricurva l'alunno può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

c) *Torcia (Spiega pulsanti)*

Al clic sulla torcia l'alunno può visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

Menu: scelta delle attività



d) A/a

Al clic sulla «A» maiuscola si abilita la scrittura e la lettura dei testi in stampato maiuscolo; al clic sulla «a» minuscola si imposta invece la scrittura e la lettura dei contenuti in stampato minuscolo.

d) Attestato

Il rotolo di pergamena viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

f) Il 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
Gestione volumi	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
<i>Esercizi</i>	
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Ho finito	Ctrl + invio

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Scorri videata	Ctrl + Freccie avanti/indietro
Annulla	Ctrl + a
Attiva stimolo audio	Shift + Barra spaziatrice
Guida/informazioni utili	F1
<i>Gestionale</i>	
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Esci/chiudi	Ctrl + x
Scrolla testo su/giù	Freccie alto/basso
Scrolla sezioni su/giù	Page up/down
Esporta file excel	Ctrl + e
Aumenta/diminuisci carattere	Ctrl + +/-
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Dal menu è possibile accedere alle 4 sezioni principali con attività ed esercizi stampabili. Nel complesso, il programma presenta oltre 100 differenti attività. Durante la navigazione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento. È possibile inoltre accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si lavora, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio». Questa funzione è attiva soltanto all'interno di uno stesso gruppo di videate.

Sezione 1 – Individuare il significato dal contesto

La sezione è divisa in quattro sottosezioni per ognuna delle quali sono previste diverse attività didattiche. L'alunno, partendo da testi completi e di diversa tipologia, è invitato a riflettere sul significato di alcune parole per comprenderlo dal contesto espressivo, per poi tornare a dare un significato più preciso al testo stesso. Con le parole «interpretate» viene infine sollecitato a produrre testi personalizzati.

1.1. Testo narrativo

Attività 1: Il bambino caldo

Attività 2: Il terribile ruggito

Attività 3: La vera storia dei tre porcellini

Attività 4: Dinosauri

Attività 5: Ominidi

- Attività 6: Gli amici
 Attività 7: A scuola di magia
 Attività 8: Il prode cavaliere

Collega le parole al disegno

1. INDIVIDUARE IL SIGNIFICATO DAL CONTESTO 1.7. A scuola di magia

Le ultime
 Io
 Costui
 Gli altri
 Mi
 Le prime
 Che
 Ognuno
 I secondi
 Tutti
 Altre
 Alcune

1.2. Testo regolativo

- Attività 1: Le bolle di sapone
 Attività 2: Palla in cerchio
 Attività 3: Il salame di cioccolato
 Attività 4: Scusi, da che parte?
 Attività 5: Saper accendere il fuoco
 Attività 6: Il fratellino
 Attività 7: Messaggio in codice
 Attività 8: Salvataggio


1.3. Testo descrittivo

- Attività 1: L'animale misterioso 1
 Attività 2: L'animale misterioso 2
 Attività 3: L'animale misterioso 3
 Attività 4: L'ortaggio misterioso
 Attività 5: Il servitore della fatina
 Attività 6: La nonna

Scrivi la parola giusta

1. INDIVIDUARE IL SIGNIFICATO DAL CONTESTO 3.7. L'imbarazzo

Adatti, giusti	_____
Ha fatto entrare	_____
Chiaro, visibile a tutti	_____
Si mostra, si fa vedere	_____
Rosso scuro, quasi viola	_____
Non piacevole, che non si vorrebbe provare	_____
Rumore un po' basso che assomiglia a quello dei tuoni in lontananza	_____
Quando uno balbetta, cioè ripete pezzi di parola, facendo fatica a dirla interamente	_____
Causano, fanno nascere	_____
Restituito, dato allo stesso modo in senso contrario	_____



Attività 7: L'imbarazzo

Attività 8: Ötzi

Attività 9: Il fiume

Attività 10: L'ecosistema

Trascina le parole al posto giusto

1. INDIVIDUARE IL SIGNIFICATO DAL CONTESTO 3.10. L'ecosistema



marmotta

1.4. Testo poetico

- Attività 1: Meglio al polo
- Attività 2: Il puledro diventa cavallo
- Attività 3: Se i libri...
- Attività 4: La musica
- Attività 5: Filastrocca corta e gaia
- Attività 6: Rio bo
- Attività 7: Come nel comò
- Attività 8: Parole nuove
- Attività 9: Notturmo

Completa le definizioni

1. INDIVIDUARE IL SIGNIFICATO DAL CONTESTO 4.5. Filastrocca corta e gaia

Il bottone non è una grande ____

Il melone non è una grossa ____

Il mulino non è un piccolo ____

La rapina non è una piccola ____

La focaccia non è una cattiva ____

Il tacchino non è un piccolo ____

Il pulcino non è una piccola ____

Il mattone non è un grande ____

STAMPA HO FINITO 2

Sezione 2 – Riscrivere brani

La sezione è divisa in due sottosezioni per ognuna delle quali sono previste diverse attività didattiche. Partendo da parole evidenziate all'interno di brani, gli alunni sono stimolati ad abbinarle a significati più espliciti per facilitarne la comprensione e al loro utilizzo in contesti diversi. L'utilizzo dei contrari permette, oltre all'ampliamento lessicale, di soddisfare il gusto ludico dei bambini che sono stimolati a manipolare situazioni che spesso per la loro «assurdità» diventano fonte di gioco, quindi, forti stimoli per l'apprendimento.

2.1. Sinonimi-iperonimi

- Attività 1: Animali e bestie
- Attività 2: I super-nomi
- Attività 3: In un bellissimo castello
- Attività 4: La principessa scorbutica
- Attività 5: Antonella e le scarpe
- Attività 6: Il bambino ciccione
- Attività 7: Uffa, quante cose da fare!
- Attività 8: La sfera di cristallo
- Attività 9: Toni per parlare

Trascina le parole nella giusta colonna



2.2. Contrari

- Attività 1: Mia sorella
- Attività 2: Sei grande o piccolo?
- Attività 3: Bastian Contrario
- Attività 4: Le bambole
- Attività 5: Anton
- Attività 6: La pozione della sfortuna
- Attività 7: Disfare i letti
- Attività 8: Riccioblù
- Attività 9: Le mie emozioni



Sezione 3 – Conoscere e usare modi di dire


Attraverso situazioni rappresentate con fumetti, viene presentato un modo di dire preso in esame; si sollecita l'alunno a individuarne il significato offrendo quattro possibili interpretazioni. Vengono successivamente presentati altri modi di dire in cui è presente la parola centrale della forma idiomatica analizzata precedentemente e, partendo da essa, vengono conosciuti altri modi di dire. In questo modo l'alunno comprende che nelle espressioni «preconfezionate» della nostra lingua, non è la singola parola ad avere un determinato significato, ma la frase stessa. Sui nuovi modi di dire viene poi sollecitata la creatività e stimolata la voglia di imparare, attraverso la sperimentazione di possibilità diverse.

- Attività 1: Orecchie da mercante
- Attività 2: Alzarsi col piede sinistro
- Attività 3: Rosso di sera...
- Attività 4: Andare a letto con le galline
- Attività 5: Abitare a casa del diavolo
- Attività 6: Prendere lucciole per lanterne
- Attività 7: Un mare di...
- Attività 8: Semplice come bere un bicchier d'acqua
- Attività 9: Arrampicarsi sugli specchi
- Attività 10: Bando alle ciance

Collega i modi di dire con il loro significato

3. CONOSCERE E USARE MODI DI DIRE 5. Abitare a casa del diavolo

Mettere su casa	Fare le cose a rovescio
Fare gli onori di casa	Accogliere adeguatamente gli ospiti
Non sapere dove stia di casa	Sposarsi
Giocare in casa	Essere amico abituale
Cominciare la casa dal tetto	Agire nel proprio ambiente
Essere di casa	Ignorare assolutamente qualcosa



Sezione 4 – Espandere o sintetizzare testi

La sezione si divide in due sottosezioni: «sintetizzare» ed «espandere». In entrambe, i brani-stimolo partono dal piano narrativo fantastico per diventare sempre più specificamente disciplinari.

Nella sottosezione «espandere» l'alunno, partendo da brani in cui sono evidenziate parole «sintetiche», deve collegare tali termini con espressioni più ricche, dando loro man mano significati più ampi e specifici.

Nella sottosezione «sintetizzare» il bambino parte da brani stimolo, ma questa volta le parole evidenziate sono «espressioni ricche» che andranno successivamente collegate alle loro corrispondenti espressioni sintetiche.

Al termine di ogni scheda, in entrambi i settori viene proposto di intervenire con realizzazioni personali, mettendo in atto quanto appreso.

4.1. Espandere

Attività 1: La fruttivendola

Attività 2: A scuola

Attività 3: La fata

Attività 4: L'acqua

Attività 5: In biblioteca

Attività 6: Nell'antico Egitto

Scegli la definizione corretta

4. ESPANDERE & SINTETIZZARE TESTI 1.6. Nell'antico Egitto

Gerarchico

C'era un re che comandava ad altri, che comandavano sotto di loro, ecc...

C'era un re e tutti gli altri erano schiavi

Forma piramidale

Costruiva le piramidi

Nelle posizioni di comando si trovavano poche persone, molte dovevano obbedire

Società


Gruppo di individui che vivevano insieme nello stesso territorio

Gruppo di fabbriche che producevano merci

Mummificato

Imbalsamato e fasciato

Depilato e fasciato



Attività 7: In città

Attività 8: Sms

Rispondi alle domande

4. ESPANDERE & SINTETIZZARE TESTI 1.8. Sms

Luigi compra tre macchinine a 2 € ciascuna e due pupazzi a 3 € ciascuno. Quanto spende in tutto Luigi?

RISPOSTA BREVE INCOMPLETA

12€

RISPOSTA COMPLETA


Che cosa manca alla prima risposta? Scegli le due parti mancanti:

di che persona si parla (soggetto della frase)

che cosa fa questa persona (predicato della frase)

quanto spende

che cosa spende



4.2. Sintetizzare

- Attività 1: Mangiare tutti insieme a tavola a scuola
- Attività 2: Una situazione che nessuno vorrebbe che gli capitasse
- Attività 3: Alla partita
- Attività 4: In casa
- Attività 5: L'album di figurine
- Attività 6: Precipitazioni
- Attività 7: Un indovinello
- Attività 8: Il cielo di notte

Trascina il cartellino nel posto giusto



Guida al gestionale

Menu

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

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il pulsante «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente 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, personalizzati) 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.

Menu



Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci 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 al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla.

Per togliere la password, bisogna digitare la vecchia password, lasciare vuoti gli spazi di «Nuova password» e di «Conferma nuova password» e cliccare «Ok» per confermare. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

Statistiche, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente o scegliere le opzioni si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («Statistiche» e «Opzioni»).

Esportazione dei dati in formato excel: è possibile esportare i dati relativi alle statistiche di tutti gli utenti cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del cd-rom contenuta in «Documenti\Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;

Statistiche

SEZIONI		A caccia di parole... in (con)testi - Statistiche - Stefano			
		Titolo esercizio	Data	Vid. svolte sul totale	% Risposte corrette
1	3. Testo descrittivo	2.1. Mangiare tutti insieme	8/7/2009	4/4	0%
		2.2. Una situazione che...	8/7/2009	4/5	10%
		2.6. Preipitazioni	8/7/2009	1/5	-
1	4. Testo poetico				
2	1. Sinonimi - Iperonimi				
2	2. Contrari				
3	Conoscere e usare modi di dire				
4	1. Espandere				
4	2. Sintetizzare				

– l'elenco delle 4 sezioni presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- la percentuale delle risposte corrette;
- il dettaglio (risultati nelle singole videate);
- le registrazioni fino alle 5 prove precedenti dalla più recente.

Esportazione dei dati in formato excel: è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del cd-rom contenuta in «Documenti Erickson_St statistiche» del PC.

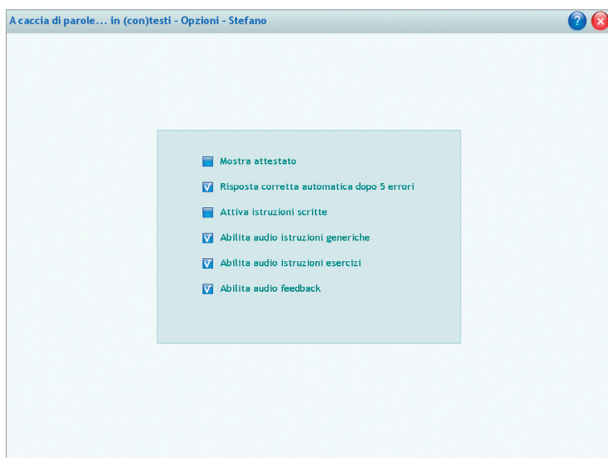
Stampa: il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti degli esercizi.

Opzioni

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

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

Opzioni



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

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, 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 sul personaggio.

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

Abilita audio istruzioni 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.

È possibile disattivare tutti gli audio deselezionando tutti i quadratini.



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

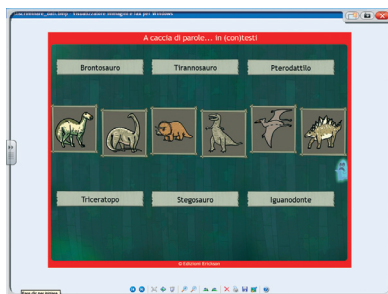


Il CD-ROM contiene una cartella *Materiali LIM* che propone dei semplici contenuti didattici digitali tratti dalle attività del software. Si tratta di un primo livello di proposte per integrare nella didattica tradizionale i nuovi strumenti tecnologici. I materiali presentati costituiscono quindi una 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.erickson.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?* («Pedagogi più Didattica», 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 una serie di attività significative suddivise a loro volta in 4 cartelle, in formato jpg e bmp, corrispondenti alle 4 sezioni del programma.

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. In particolare, con la penna digitale si potranno completare le schede di scrittura o collegare fra loro i cartellini.

Esempio di esercitazione con la penna digitale





Roberto Morgese e Ornella Mandelli

A caccia di parole... in libertà



Analisi fonetica, arricchimento semantico,
difficoltà lessicali e giochi linguistici

Il software contiene un'ampia raccolta di proposte operative sul lessico, adatta ai bambini della scuola primaria e articolate su livelli di difficoltà crescente. Il lavoro proposto mira a stimolare la comprensione e l'uso dei termini specifici, delle espressioni e degli idiomi della nostra lingua. Le attività, numerose e ricche di stimoli e di illustrazioni, sono costruite in modo tale da mettere costantemente l'alunno nella condizione di verificare e collaudare l'ampiezza, l'efficacia e la precisione del proprio linguaggio, al fine di renderlo sempre più preciso, pertinente e consapevole.

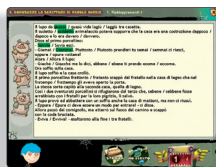
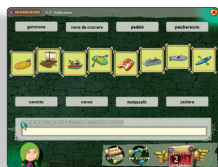
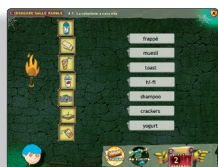
Il bambino alla fine del percorso avrà aumentato la propria competenza lessicale, oltre ad aver scoperto il misterioso segreto del castello, e avrà acquisito anche terminologia disciplinare e competenza comunicativa, sia sul piano della chiarezza nella costruzione del testo scritto, sia sul piano della ricchezza dell'espressione orale.



visita le gallerie su
www.erickson.it

Attività proposte

- *Indagare sulle parole*: Onomatopee; Prefissi; Suffissi; Parole straniere; Etimologie
- *Denominare*: Oggetti; Luoghi; Mestieri; Situazioni
- *Conoscere la scrittura delle parole dubbie*
- *Giocare con le parole*: Anagrammi; Rebus; Acrostici; Cruciverba





© 2009 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 – info@erickson.it