

Roberto Morgese e Ornella Mandelli

# A CACCIA DI PAROLE... IN LIBERTÀ

Analisi fonetica, arricchimento  
semantico, difficoltà lessicali  
e giochi linguistici



Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Nicoletta Rivelli  
Manuela Paolino

*Sviluppo software*

Adriano Costa

*Coordinamento tecnico*

Matteo Adami

*Grafica, illustrazioni e animazioni*

Riccardo Beatrici  
Christian Stenico

*Elaborazione grafica*

Riccardo Beatrici

*Testing*

Luca Refatti  
Aron Verga

*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 libertà

Analisi fonetica, arricchimento semantico,  
difficoltà lessicali e giochi linguistici

**Erickson**  
SOFTWARE

## **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. 24 |
| Menu                                       | p. 24 |
| Statistiche                                | p. 25 |
| Opzioni                                    | p. 26 |
| 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».

# Introduzione

*a cura degli autori*

I bambini ascoltano i grandi e ne assorbono con grande facilità le parole, riflettendole in modo del tutto autonomo e sorprendente. Sembra scontato, ma non lo è. Si sa infatti che gli infanti apprendono la «lingua materna» ascoltandola e sperimentandone l'uso fin dai primi giorni di vita, selezionandone inizialmente i suoni e acquisendone poi la varietà e la composizione. Si tende forse a trascurare che la medesima strategia di assimilazione perdura nel tempo, affiancata poi da altre strategie, ed è un fenomeno che non interessa solamente i soggetti in fase evolutiva, ma anche gli adulti. Tutti i giorni siamo esposti a parole nuove, di cui non sempre sappiamo o non conosciamo appieno il significato, ma che aggiungiamo comunque al nostro vocabolario personale, collegandole a un'area di senso piuttosto che a una definizione esatta e specifica. La veicolazione di tali termini passa attraverso lo slang tra il gruppo di pari negli adolescenti; tramite le situazioni di lavoro con colleghi e superiori; mediante la comunicazione massmediatica che giunge addirittura a imporci neologismi o parole inconsuete, di fronte a fatti nuovi riportati al grande pubblico. Per questi motivi è importante assumere sul piano formativo, in quanto adulti, ma soprattutto come insegnanti, la consapevolezza che il linguaggio da noi utilizzato assume una valenza d'esempio agli occhi dei nostri alunni e che pertanto è opportuno, sul versante dell'educazione linguistica ma anche disciplinare in genere, farne un uso fortemente intenzionale e orientato, dal momento che non sappiamo 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.

Tuttavia ogni acquisizione linguistica dei soggetti in crescita merita comunque un incoraggiamento mirato e intenzionale, attraverso specifici percorsi disciplinari. Diamo quindi rilievo alle parole, restituiamo loro l'importanza che esse debbono avere nel nostro linguaggio, talvolta piuttosto maltrattato, senza dimenticare la testualità comunicativa e metacomunicativa in cui esse trovano spazio.

È quindi a partire da occasioni d'uso, il più reali o credibili possibili per i nostri alunni, che dobbiamo impostare il nostro intervento sul lessico, ragionando in primo luogo su situazioni di comunicazione o

di scrittura dense di senso e non avulse o «da manuale», che vengono dimenticate velocemente dai bambini.

Per raggiungere i risultati sopra auspicati non sempre sono sufficienti l'uso attento del proprio linguaggio o il lavoro sui testi normalmente in uso nelle scuole; occorrono talvolta 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 libertà*.

L'idea di tale 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.

L'alunno che segue il percorso presentato nel CD-ROM aumenta in primo luogo la propria competenza lessicale, ma acquisisce anche terminologia disciplinare e competenza comunicativa, sia sul piano della chiarezza nella costruzione del testo scritto, sia sul piano della ricchezza dell'espressione orale.

L'alunno matura soprattutto un atteggiamento di riflessione sulla lingua, di continua curiosità e di richiesta di significato; impara cioè a usare intenzionalmente e selettivamente la propria lingua, considerandola «viva ed espressiva».

Il software permette infatti all'utente di passare costantemente dal piano della fruizione, a quello della comprensione e della riflessione, giungendo infine alla fase di produzione linguistica, mettendo alla prova quanto sperimentato e appreso.

Le attività sono variegata ed elaborate secondo una modalità accattivante; esse vengono spesso proposte in forma ludica e sono eseguibili sia individualmente sia in gruppo.

L'ampiezza e la completezza dell'offerta di attività costituiscono una caratteristica qualitativa e quantitativa già presente nel lavoro, tuttavia le stesse attività 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

The screenshot shows a login screen with a dark, atmospheric background featuring a large moon, a castle silhouette, and a blue dragon-like creature. A yellow parchment window on the left contains a name list with 'Martina' selected. At the bottom, there are four buttons: 'VOLA' (with a dragon icon), 'GUIDA' (with a book icon), 'GESTIONALE' (with a gear icon), and 'ATTIVA ISTRUZIONI SCRITTE' (with a document icon). A red 'ESCI' button is in the top right corner. Five callout boxes with red lines point to specific elements: 'Digita il tuo nome o selezionalo dalla lista' points to the name list; 'Clicca «Vola» per entrare nel menu' points to the 'VOLA' button; 'Clicca qui per vedere le istruzioni scritte' points to the 'ATTIVA ISTRUZIONI SCRITTE' button; 'Clicca qui per leggere la guida' points to the 'GUIDA' button; and 'Clicca qui per accedere alla parte gestionale' points to the 'GESTIONALE' button.

Digita il tuo nome o selezionalo dalla lista

Clicca «Vola» per entrare nel menu

Clicca qui per vedere le istruzioni scritte

Clicca qui per leggere la guida

Clicca qui per accedere alla parte gestionale

## 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: Indagare sulle parole

Sezione 2: Denominare

Sezione 3: Conoscere la scrittura di parole dubbie

Sezione 4: Giocare con le parole

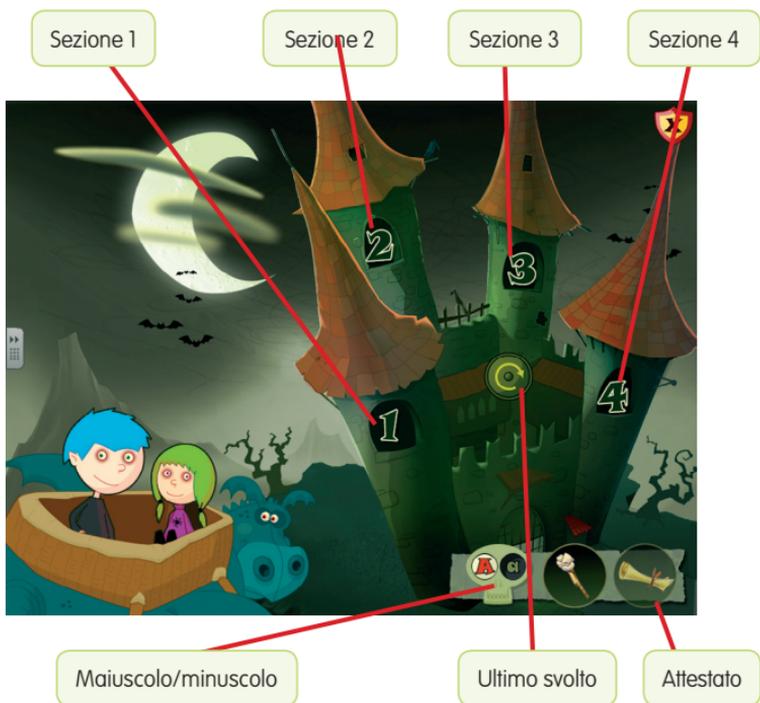
b) *Ultimo svolto*

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 schede ed esercizi stampabili. Nel complesso, il programma presenta oltre 350 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 – Indagare sulle parole*

La sezione è divisa in cinque sottosezioni per ognuna delle quali sono previste cinque attività didattiche. L'alunno viene invitato a conoscere aspetti «di colore» del nostro patrimonio linguistico, che aggiungono ricchezza alla varietà espressiva quotidiana e pertinenza e precisione ai discorsi disciplinari. Il richiamo agli aspetti storici e a quelli provenienti da altre lingue consente di comprendere quanto la lingua nazionale sia soggetta a trasformazioni e intrecci nel tempo e nello spazio.

#### *1.1. Onomatopee*

Attività 1: Dal suono, a chi lo produce, alla parola

Attività 2: Dal suono al significato

Attività 3: Pillo e Pallo e il motorino

Attività 4: Piccolo dizionario di onomatopee

Attività 5: Un orsacchiotto sulla neve

Attraverso la lettura di alcuni testi che contengono parole onomatopelche il bambino impara a conoscere l'onomatopea e ad associarla al significato corretto. Attraverso gli esercizi impara anche a distinguere le onomatopelche primarie e quelle secondarie. Le prime sono parole che hanno la capacit  di evocare l'impressione di un suono; sono quelle che imitano il verso di un animale, come bau o miao, oppure particolari suoni umani come brr o ecci , ma anche rumori tipici di oggetti o di azioni, come il perepep  o il boom dello scoppio. Le seconde derivano solitamente dalle onomatopelche primarie e sono invece parole portatrici di un particolare significato come, ad esempio, i verbi che indicano appunto il verseggiare di un animale: miagolare, abbaiare, ecc. Le onomatopelche hanno un ruolo fondamentale nei fumetti, dove evocano il suono sia foneticamente, sia graficamente.

### Sottosezione di *Indagare sulle parole*



#### 1.2. Prefissi

Attivit  1: Alla scoperta dei prefissi

Attivit  2: Quale idea c'  nel prefisso

Attivit  3: Alla scoperta dell'idea

Attivit  4: Fai il detective delle parole

Attivit  5: Prefissi s  o no?

## Evidenzia il prefisso e scrivi cosa significa

1. INDAGARE SULLE PAROLE 2.2. Quale idea c'è nel prefisso

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| disonesto, disabitato, disadatto | non   |
| invisibile, indimenticabile      | _____ |
| microscopico, microspia          | _____ |
| ipersensibile, iperattivo        | _____ |
| antinebbia, antirughe            | _____ |
| spettinato, scucito              | _____ |



### 1.3. Suffissi

Attività 1: I mestieri

Attività 2: Alla scoperta dei suffissi

Attività 3: Dalla parola al suffisso, e viceversa

Costruiamo parole nuove

1. INDAGARE SULLE PAROLE 3.4. Costruzione di parole nuove

| PAROLE  | PAROLA NUOVA | SIGNIFICATO             |
|---------|--------------|-------------------------|
| Libro   | Libraio      | Colui che vende i libri |
| Fiore   | _____        | _____                   |
| Forno   | _____        | _____                   |
| Macello | _____        | _____                   |
| Benzina | _____        | _____                   |

SUFFISSO  
AIO



Attività 4: Costruzione di parole nuove

Attività 5: Parole primitive, parole derivate

Nelle sottosezioni 2 e 3 il bambino, attraverso una serie di esercizi specifici, scopre che da una parola base se ne possono derivare altre aggiungendo suffissi (forma – form-ale; vicino – vicin-anza) e/o prefissi (forma – in-form-ale, in-de-form-abile; vicino – av-vicin-abile, in-av-vicin-abile).

Sia i suffissi che i prefissi hanno un loro specifico significato che modifica quello della parola base e conoscere tale significato facilita la comprensione delle parole. Infatti le parole derivate sono dette «parole trasparenti» poiché è possibile «indovinarne» il senso a partire dalla conoscenza del significato di suffissi e prefissi.

#### 1.4. Parole straniere

Attività 1: La colazione a casa mia

Attività 2: Quante parole straniere

Attività 3: Davide e le parole straniere

Attività 4: Una merenda golosa

Attività 5: Football

Collega le parole agli oggetti



Questa sottosezione fa lavorare il bambino su alcune delle molte parole straniere che sono ormai entrate a far parte della nostra lingua: i cosiddetti prestiti linguistici. Si definisce prestito linguistico una parola

che da altre lingue entra a far parte del patrimonio di una determinata lingua. Si distinguono:

- prestiti di necessità: parole che designano un nuovo oggetto o concetto, perché nella lingua che accoglie non esiste la parola adatta (ananas, caffè, i-pod, link);
- prestiti di lusso: parole che hanno una parola italiana corrispondente, ma si diffondono nell'uso perché considerate di maggior prestigio (week-end al posto di finesettimana, meeting al posto di convegno, show al posto di spettacolo...).

### 1.5. Etimologie

Attività 1: Le parole della scienza

Attività 2: Ancora parole scientifiche

Attività 3: Da dove derivano le parole?

Attività 4: Il latino ci aiuta a capire

Attività 5: Le parole della storia

In questa sottosezione il bambino viene guidato nella scoperta dell'origine delle parole che si incontrano studiando le scienze, la storia ma anche nella vita di tutti i giorni. Tale scoperta avviene anche attraverso il collegamento delle parole alla loro origine latina.

### L'origine delle parole

1. INDAGARE SULLE PAROLE 5.3. Da dove derivano le parole?

|           |   |
|-----------|---|
| pedagogia | il medico che cura i bambini                  |
| pedata    | discorso intorno ai bambini                   |
| pediatria | luogo dove si appoggiano i piedi              |
| pediatra  | l'impronta del piede                          |
| pedone    | colui che va a piedi                          |
| pedana    | la scienza che studia le malattie dei bambini |

SPAZZA HO FINITO 2

## Sezione 2 – Denominare

La sezione è divisa in quattro sottosezioni per ognuna delle quali sono previste diverse attività didattiche che servono per esercitare la stessa capacità: quella di denominare. Attraverso la visione di immagini, l'alunno impara termini e vocaboli, riconoscendoli nel loro contesto appropriato e sperimentandosi successivamente nel loro uso autonomo. La presenza di situazioni e parole note permette di orientarsi nel riconoscimento della nomenclatura e di procedere nella sua messa a punto; l'innesto di aspetti inconsueti permette l'approfondimento, l'ampliamento e l'arricchimento di quadri e copioni di vita.

### 2.1. Oggetti

Attività 1: La testa e il volto

Attività 2: Corpo umano

Attività 3: Matita e penna

Attività 4: Abbigliamento

Attività 5: Il libro

Attività 6: La tv

Ad ogni parte il suo nome



Attività 7: La bicicletta

Attività 8: L'auto

Attività 9: Il computer

Attività 10: La cassetta degli attrezzi

Attività 11: Le piante

Attività 12: Gli animali

## 2.2. Luoghi

Attività 1: A scuola

Attività 2: Per strada

Attività 3: Al bar

Attività 4: Al cinema

Attività 5: Allo stadio

Attività 6: In treno

Attività 7: Sulla nave

Attività 8: In aereo

Attività 9: Al luna park

Attività 10: In spiaggia

Collega le imbarcazioni

2. DENOMINARE 2.7. Sulla nave

gommone nave da crociera pedalo peschereccio

canotto canoa motoscafo zattera

QUALE TIPO DI NAVE HANNO VIAGGIATO I NONNI?

STAMPA HO FINITO 25

## 2.3. Mestieri

Attività 1: Indovina chi è?

Attività 2: Indovina chi è?

Attività 3: Indovina chi è?

Attività 4: Indovina chi è?

- Attività 5: Indovina chi è?  
 Attività 6: Indovina chi è?  
 Attività 7: Indovina chi è?  
 Attività 8: Indovina chi è?  
 Attività 9: Indovina chi è?  
 Attività 10: Indovina chi è?  
 Attività 11: Indovina chi è?  
 Attività 12: Indovina chi è?

## Completa il testo

**2. DENOMINARE** 3.7. Indovina chi è?

Quando esce all'aperto è completamente coperto da una specie di \_\_\_\_\_, che lo riveste dalla testa ai piedi, ma davanti agli occhi ha una \_\_\_\_\_ trasparente.

Porta con sé \_\_\_\_\_ d'aria per respirare e si muove leggero oppure volando usando \_\_\_\_\_ che funzionano come piccoli razzi a comando. I suoi stivali sono \_\_\_\_\_, cioè appesantiti, per tenerlo appoggiato al suolo. Comunica con gli altri o con la base attraverso \_\_\_\_\_, che assomigliano a radio o a walkie-talkie.

È anche uno \_\_\_\_\_ e quando viaggia in \_\_\_\_\_ per esplorare o per studiare, usa uno speciale \_\_\_\_\_ poco spazioso all'interno, la \_\_\_\_\_, ma non ci fa caso, perché quando esce da essa si trova davanti lo \_\_\_\_\_ infinito.

Sai dire chi è?



### 2.4. Situazioni

- Attività 1: Alla festa di compleanno  
 Attività 2: Alla gara di corsa  
 Attività 3: Al museo  
 Attività 4: In piscina  
 Attività 5: Alla festa di nozze  
 Attività 6: Al supermercato  
 Attività 7: All'ufficio postale  
 Attività 8: In ospedale  
 Attività 9: Al funerale  
 Attività 10: Con l'amico del cuore

Attività 11: In biblioteca

Attività 12: Al negozio d'abbigliamento

Attività 13: In albergo

### Sezione 3 – Conoscere la scrittura di parole dubbie

La sezione non è suddivisa in sottosezioni, ma è composta da 15 singole attività ognuna delle quali fa lavorare il bambino su un determinato argomento in maniera approfondita e dinamica. Viene proposta una riflessione guidata rispetto alla scrittura di molte di quelle parole che le convenzioni ortografiche dell'italiano hanno conformato in modo preciso, ma rispetto alle quali rischia di rimanere, se non contrastato per tempo, un margine di aleatorietà. L'esercizio e la scoperta rispetto a vari casi morfologici affinano la capacità del bambino di porsi in una situazione di «indagine attiva» nei confronti della corretta scrittura delle parole.

Attività 1: Raddoppiamenti 1

Attività 2: Raddoppiamenti 2

Attività 3: Parole con «in» 1

Attività 4: Parole con «in» 2

Attività 5: Parole con «in» 3

Attività 6: Un pronome misto

Attività 7: Maschile e femminile

Clicca sulla parola corretta

3. CONOSCERE LA SCRITTURA DI PAROLE DUBBIE 1. Raddoppiamenti 1

Il lupo da quassù / quassù vide laggiù / laggiù tre casette.  
Il sudetto / suddetto animalaccio poteva supporre che la casa era una costruzione dappocco / dapocco e lo era davvero / davvero.

Disse al primo porcellino:  
- Suvvia / Suvia esci.  
- Giamai / Giammai. Piuttosto / Piuttosto prendimi tu semai / semmai ci riesci, oppure / opure vattene!

Alora / Allora il lupo:  
- Giacché / Giacché me lo dici, ebbene / ebene ti prendo ecome / eccome.  
Ora soffio sulla casa.  
Il lupo soffio e la casa crollò.

Il primo porcellino frattanto / frattanto scappò dal fratello nella casa di legno che nel frattempo / frattempo gli aveva aperto la porta.  
La stessa sorte capitò alla seconda casa, quella di legno.  
Così i due sventurati porcellini si rifugiarono dal terzo che, sebene / sebbene fosse arrabbiato con i fratelli per la loro pigrizia, li salvò.  
Il lupo provò ad abbattere con un soffio anche la casa di mattoni, ma non ci riuscì.  
- Eppure / Eppure ci deve essere un modo per entrare! - si disse.  
Allora passò dal comignolo, ma atterro' sul fuoco del camino e scappò con la coda bruciata.  
- Eviva / Evviva! - esultarono alla fine i tre fratelli.

STARTA HO FINITO

1 4

- Attività 8: Plurali 1
- Attività 9: Plurali 2
- Attività 10: Nomi collettivi
- Attività 11: Elisione 1
- Attività 12: Elisione 2
- Attività 13: Monosillabi accentati
- Attività 14: Troncamento 1
- Attività 15: Troncamento 2

Clicca la giusta definizione

3. CONOSCERE LA SCRITTURA DI PAROLE DUBBIE 13. Monosillabi accentati

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Più</b></p> <p><input type="radio"/> verso del pulcino</p> <p><input type="radio"/> in misura maggiore</p> | <p><b>Né</b></p> <p><input type="radio"/> nel</p> <p><input type="radio"/> neppure; neanche</p>                            |
| <p><b>Sé</b></p> <p><input type="radio"/> forse</p> <p><input type="radio"/> se stesso</p>                       | <p><b>Può</b></p> <p><input type="radio"/> nome proprio di un fiume italiano</p> <p><input type="radio"/> verbo potere</p> |

#### Sezione 4 – Giocare con le parole

Anche questa sezione non è suddivisa in sottosezioni, ma contiene 20 attività finalizzate a ottenere da parte degli studenti miglioramenti in lingua italiana attraverso attività ludiche: giochi per risolvere anagrammi, acrostici, rebus e cruciverba. Si apprende così a usare il dizionario, arricchire il lessico, migliorare le capacità espressive, sviluppare la creatività e consolidare il rispetto delle regole. La sezione propone di sperimentare attraverso cruciverba, anagrammi, sciarade, rebus, la valenza ludica delle parole. Giocare con esse significa utilizzarle in modo creativo, ma tale modalità produttiva richiede ovviamente una competenza linguistica sempre maggiore. È proprio su questo confine tra sapere e trasformare che si situano le attività di quest'ultima sezione.

- Attività 1: Anagrammi
- Attività 2: Anagrammi
- Attività 3: Anagrammi
- Attività 4: Anagrammi
- Attività 5: Anagrammi
- Attività 6: Rebus
- Attività 7: Rebus
- Attività 8: Rebus
- Attività 9: Rebus
- Attività 10: Rebus
- Attività 11: Acrostici
- Attività 12: Acrostici
- Attività 13: Acrostici
- Attività 14: Acrostici
- Attività 15: Acrostici
- Attività 16: Cruciverba
- Attività 17: Cruciverba
- Attività 18: Cruciverba
- Attività 19: Cruciverba
- Attività 20: Cruciverba

Riscrivi il rebus



# 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.

*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;
- 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\_Sta-tistiche» 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.

## Statistiche

| SEZIONI                                    | Titolo esercizio     | Data      | Videate svolte / Totale | % Risposte corrette |
|--|----------------------|-----------|-------------------------|---------------------|
| 5. Etimologie                              | 1. Raddoppiamenti 1  | 21/4/2009 | 1/4                     | 0%                  |
| 1. Oggetti                                 | 2. Raddoppiamenti 2  | 21/4/2009 | 1/5                     | 0%                  |
| 2. Luoghi                                  | 4. Parole con "in" 2 | 21/4/2009 | 2/3                     | 100%                |
| 3. Mestieri                                |                      |           |                         |                     |
| 4. Situazioni                              |                      |           |                         |                     |
| 3. Conoscere la scrittura di parole dubbie |                      |           |                         |                     |
| 4. Giocare con le parole                   |                      |           |                         |                     |

## 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).

*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

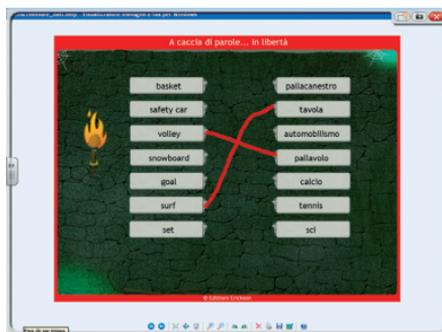


Il CD-ROM contiene una cartella *Materiali LIM* che propone dei semplici contenuti didattici digitali tratti dalle attività del software. Si tratta di un primo livello di proposte per integrare nella didattica tradizionale i nuovi strumenti tecnologici. I materiali presentati costituiscono quindi una 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.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 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





© 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](http://www.erickson.it) – [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)