

**COLLANA DI MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI PER LA LIM**

Crip (Claudio Ripamonti)

# **GIOCHI PER L'ARRICCHIMENTO LESSICALE CON LA LIM**

**Attività per la scuola primaria**

**Erickson**

# Indice

- 7** Introduzione
- 13** **CAPITOLO 1** Suggerimenti didattici
- 17** **CAPITOLO 2** Guida al software
- 21** **CAPITOLO 3** Come usare «Easy LIM»
- 25** **ATTIVITÀ**
  - Attività in classe
  - Schede operative
  - Soluzioni schede operative
- 55** **CARTE IMMAGINE**

# Introduzione

## La LIM in classe: i vantaggi per la didattica

Nel corso degli ultimi anni è sempre più diffusa la presenza delle Lavagne Interattive Multimediali (LIM) in migliaia di classi e laboratori sull'intero territorio nazionale, in scuole di ogni ordine e grado: da alcune sporadiche esperienze nelle scuole dell'infanzia, fino a una larga diffusione nelle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado. È una tendenza in continuo aumento, sulla quale sono stati fatti importanti investimenti da parte sia ministeriale, sia locale, per quanto riguarda la fornitura di nuovi dispositivi e la formazione all'uso sia tecnico, sia didattico per l'innovazione dell'insegnamento.

Benché la discussione sulla reale portata del rinnovamento perseguibile tramite l'uso delle LIM sia certamente accesa e partecipata, e benché sia necessaria ancora molta sperimentazione e documentazione di buone pratiche d'uso sulla gestione della LIM da parte di insegnanti e studenti, a livello nazionale e internazionale è stato possibile individuare alcune condizioni d'uso dello strumento che incentivino un reale cambiamento nella gestione e nella conduzione della didattica e un'innovazione nei processi di apprendimento da parte degli alunni.

In particolar modo risultano condivisi i vantaggi che riguardano un *uso cooperativo* della LIM in classe, basato su due principi basilari:

- la LIM non è un dispositivo per la presentazione di contenuti, bensì un *ambiente di apprendimento* in cui si lavora insieme, costruendo processi di apprendimento in maniera collaborativa e cooperativa;
- la LIM non è uno strumento in mano al docente, ma *deve essere usata in modo autonomo dagli alunni*, in modo che diventi effettivamente uno strumento di costruzione di conoscenza e non un canale trasmissivo di informazioni.

Inoltre, aldilà della dimensione cooperativa dell'apprendimento, un ulteriore vantaggio è stato riscontrato per quanto riguarda la *multimedialità* e l'*interattività* dei contenuti che tramite la LIM è possibile utilizzare in classe. *Multimedialità*

che, però, ancora una volta, non consiste solamente nella trasmissione di contenuti digitali di diverse tipologie (immagini, audio, video, ecc.), bensì nella possibilità che tramite la LIM questi contenuti diventino immediatamente manipolabili e gestibili da parte della classe, in un ambiente condiviso e accessibile a tutti contemporaneamente e non solamente contenuti visibili perché proiettati come attraverso un videoproiettore collegato a un computer.

La LIM necessita di diventare un vero e proprio spazio della didattica all'interno della classe; uno spazio in cui gli alunni lavorano, agiscono, riflettono, manipolano contenuti e ne creano di nuovi, realizzando interazioni positive e processi cooperativi, facilitati dall'eterogeneità dei materiali a loro disposizione tramite il digitale e la Rete.

### **Potenzialità didattiche della LIM**

La letteratura disponibile offre al momento diverse evidenze di una maggiore partecipazione e coinvolgimento degli allievi, e si va ormai stabilendo un ragionevole consenso su alcuni possibili punti di incontro tra potenzialità della tecnologia e qualità metodologica. La LIM viene vista essenzialmente come un mezzo per potenziare negli alunni l'espressione attiva di ipotesi, la loro negoziazione, condivisione e rappresentazione collettiva. Sul versante docente si preferisce un uso problematizzante della LIM all'interno di un'equilibrata ecologia mediale che preveda una ragionevole alternanza con momenti di riflessività e interiorizzazione attuati in altri modi: quello che viene avvertito come il rischio maggiore è infatti che la LIM venga impiegata essenzialmente a supporto/potenziamento della lezione espositiva tradizionale (per mostrare alla classe video, dimostrazioni sequenziali, software specifico, ecc.), corredandola magari di qualche effetto scenografico. Più in particolare, la LIM potrebbe avere un ruolo come *messa a fuoco preliminare* di un problema intorno a cui si devono poi attivare operazioni cognitive e riflessive ulteriori o, all'opposto, come luogo di sintesi per l'evidenziazione degli aspetti più significativi già oggetto di trattazione in classe.

### **Ruolo e atteggiamento degli insegnanti**

Il fattore decisivo perché la LIM apporti valore aggiunto sta nella capacità dell'insegnante di integrare con naturalezza tre componenti: la *padronanza tecnologica*, le *risorse didattiche* (i contenuti digitali disponibili) e la conoscenza/consapevolezza degli *obiettivi didattici* da raggiungere. I primi due elementi dovrebbero essere già disponibili e utilizzabili adeguatamente; l'attenzione del docente durante il processo didattico deve poter essere libera di convogliarsi esclusivamente sull'*obiettivo* (conoscenze e processi cognitivi di livello adeguato che si intende far conseguire), e sugli *adattamenti* da apportare in funzione dei livelli posseduti dagli studenti, senza che fattori di criticità o cause di incertezza possano venire dagli altri due versanti.

La resistenza dell'insegnante all'uso delle tecnologie non va vista come uno scomodo ostacolo da rimuovere, indice di una mentalità vecchia da superare, ma

come un segnale assai significativo delle reali difficoltà operative: nelle incertezze e nel «non detto» di alcuni insegnanti c'è spesso molto più buon senso che non nelle entusiastiche adesioni di altri, infatuati della più recente tecnologia.

Cosa significa, quindi, usare la LIM in classe? In quali momenti è utile utilizzarla? Quando invece conviene tenerla spenta? Come gestirne con equilibrio l'utilizzo evitando di sottovalutare gli altri momenti e le altre attività? È illusorio pensare che uno strumento — per quanto sofisticato e accattivante come questo — possa intervenire su tutti gli elementi in causa. Il limite di molti approcci all'uso delle tecnologie sta nel fatto che soffrono di riduzionismo e di settorialità e, in questo senso, corrono il rischio di un'eccessiva focalizzazione su un unico fattore, che diventa l'elemento fondamentale e risolutivo, unica leva su cui agire. Eppure periodicamente si torna a individuare in una tecnologia la soluzione ai molti problemi della scuola. Le LIM hanno le potenzialità per sbalordire il pubblico: durante le presentazioni che vengono svolte, siano esse nelle fiere specializzate piuttosto che nei seminari di formazione dei docenti, si fa ad esempio uso di effetti visivi sorprendenti per ottenere nel pubblico stupore e apprezzamento. Soffermandosi a osservare l'incanto e la meraviglia che tali risultati provocano nel pubblico — generalmente insegnanti — viene spontaneo porsi la domanda se questi «effetti speciali» siano davvero in grado, al di là dell'indubbia capacità di coinvolgere e richiamare l'attenzione, di provocare apprendimenti significativi e profonde ristrutturazioni cognitive. Sono le modalità con cui questi effetti vengono gestiti, in un processo di continua interazione con la classe, a fare la differenza. Le esperienze migliori mostrano come i materiali didattici, con i loro «effetti speciali», forniscono solo il pretesto per attivare processi ampi e articolati all'interno dei quali trovano spazio l'espressione dei pareri, il dialogo, la provocazione di quesiti, la formulazione di ipotesi.

#### *Dalla conoscenza dello strumento alla padronanza delle didattiche*

Il ruolo del docente è, negli anni, cambiato. L'insegnante è oggi soprattutto un facilitatore, un esperto che guida gli studenti in un personale percorso di costruzione delle proprie conoscenze. Il costruttivismo, rielaborando il pensiero di Piaget, Vygotskij e Dewey, porta a guardare con particolare attenzione a modalità didattiche attive, dove hanno ampio spazio il lavoro di gruppo, le attività di esplorazione, quelle volte alla soluzione di problemi o allo sviluppo di un pensiero critico e autonomo. In classe l'insegnante è chiamato a gestire aspetti tra loro molto diversi (Calvani, 2007): la comunicazione e le dinamiche interpersonali, la dimensione conoscitiva caratterizzata da componenti simboliche, cognitive ed epistemologiche e infine la gestione delle pratiche volte al mantenimento delle condizioni propizie all'apprendimento (ritmi, spazi, tempi, attività e altro). L'insegnante è chiamato quotidianamente a gestire il coinvolgimento degli studenti prestando attenzione oltre che alla dimensione didattica e cognitiva, anche alle componenti socio-affettive ed emozionali, nonché agli aspetti pragmatici e normativi. In questo quadro la LIM, con le sue tecniche espositive e i suoi materiali multimediali, può rappresentare un elemento in grado di facilitare come pure di complicare il compito. È ad esempio lecito chiedersi se la LIM non complich

il lavoro dell'insegnante o, peggio, se non possa paradossalmente far fare un passo indietro nei recenti progressi pedagogici. La lavagna, come ogni tecnologia finalizzata alla presentazione di «contenuti», potrebbe proporre il ritorno a metodi tradizionali di insegnamento, come la lezione frontale, la spiegazione, la verifica alla lavagna. Indicare queste preoccupazioni non significa demonizzare lo strumento: il fatto che «possa», non significa infatti che «debba». Posare l'attenzione sulle criticità è, appunto, un modo per evitare tali eventualità. La LIM è un dispositivo che ha la potenzialità di alterare le normali dinamiche presenti in classe su almeno due piani, quello del *linguaggio* e quello del *setting*. Dal punto di vista del «linguaggio» possiamo dire con Postman (1983) che il mezzo impiegato definisce la forma, la quantità e la velocità con cui l'informazione viene prodotta. La lavagna struttura l'informazione in forma prevalentemente visiva determinando una modalità privilegiata attraverso la quale guardare (inquadrare, concettualizzare, classificare, ecc.) il mondo. Dal momento che questa, come ogni altra forma, offre una rappresentazione parziale, l'insegnante dovrà fare attenzione a usare e integrare anche altri linguaggi. Dal punto di vista del «setting», invece, la lavagna trasforma la relazione insegnante-allievi ponendosi come un «terzo scomodo». Tale triangolazione deve essere opportunamente gestita. Si incorre infatti nel rischio di un corto circuito dell'attenzione tra allievi e strumento (ovvero tra allievi e contenuti multimediali) con una possibile esclusione del docente o, viceversa, un rapporto docente-strumento capace di escludere la classe (si veda il capitolo successivo). Per usare la LIM in maniera efficace è necessario integrare l'uso della lavagna all'interno di un percorso educativo volto a uno sviluppo integrato di saperi disciplinari, linguaggi, strumenti di pensiero, atteggiamenti e valori. Sono in particolare le ricerche sul *classroom management* (Cardarelli, 1999) a suggerire l'importanza di guardare alle singole tecniche didattiche, come quella di manipolare oggetti digitali, in una prospettiva più ampia e sfaccettata.

## La LIM come ambiente di gioco finalizzato

Favorendo in maniera considerevole la partecipazione di tutti gli alunni e di conseguenza la motivazione al lavoro, la LIM è un tramite ideale per organizzare attività didattiche basate sul gioco e sul divertimento; non è certamente l'unica tipologia di attività che è possibile strutturare con la lavagna interattiva, ma è una componente molto importante dell'apprendimento, anche con ragazzi più grandi e non solamente con gli alunni della scuola primaria. In particolare il gioco finalizzato mediato dalla LIM ha, nel corso del processo di apprendimento, una duplice valenza: *relazionale* e *didattica*.

Il gioco finalizzato (così come il gioco libero) presenta innanzitutto una valenza fondamentale per il processo di socializzazione, non solo per quanto riguarda il gruppo di compagni, ma anche nel rapporto con i docenti. Il gioco assume particolare rilievo quando all'interno del gruppo convivono difficoltà specifiche, che devono essere integrate nell'attività ludica. Tramite essa è possibile potenziare e attivare attenzioni e sensibilità particolari, sfruttando le peculiarità di ciascun gioco finalizzato, che sono:

- il rispetto delle regole condivise;
- il rispetto dei tempi individuali di azione;
- l'aiuto reciproco per la risoluzione di un problema di gioco;
- il giocare insieme, quindi l'agire cooperativo per il raggiungimento di uno scopo;
- la gestione degli stati emotivi legati al gioco (come ad esempio ansia, gioia, rabbia, frustrazione, ecc.).

In più, il gioco finalizzato ha uno scopo didattico che verte sui contenuti legati alla disciplina o a progetti interdisciplinari. Da questo punto di vista, la LIM facilita moltissimo l'utilizzo delle risorse di gioco, veicolando all'intera classe contemporaneamente qualsiasi tipo di interfaccia ludico: dalla semplicissima attività di trascinarsi oggetti realizzata con il programma di gestione della lavagna, ai giochi programmati in Flash, alle attività di gioco animato, ai CD-ROM didattici, fino ad arrivare ai veri e propri videogiochi professionali. Inoltre con la LIM non è solo possibile giocare direttamente sullo schermo della lavagna, attivando i comandi o scrivendo con le penne, ma grazie agli strumenti di «Cattura schermo» è possibile destrutturare le fonti di gioco e riutilizzarle per attività didattiche metacognitive o di logica.

## Bibliografia

- Bonaiuti G. (2009), *Didattica attiva con la LIM*, Trento, Erickson.
- Calvani A. (2007), *Fondamenti di didattica: Teoria e prassi dei dispositivi formativi*, Roma, Carocci.
- Calvani A. (2009), *Teorie dell'istruzione e carico cognitivo*, Trento, Erickson.
- Cardarello R. (1999), *La conduzione della classe*. In F. Zambelli e G. Cherubini (a cura di), *Manuale della scuola dell'obbligo: l'insegnante e i suoi contesti*, Milano, FrancoAngeli, pp. 189-216.
- Postman N. (1983), *Ecologia dei media: L'insegnamento come attività conservatrice*, Roma, Armando.
- Riccio V. (2010), *L'Inventastorie: Costruire storie multimediali e stimolare la creatività*, Trento, Erickson.
- Zambotti F. (2009), *Didattica inclusiva con la LIM*, Trento, Erickson.

## Suggerimenti didattici

All'interno della scuola primaria il gioco ha un'importanza fondamentale nel processo di apprendimento, esso crea infatti una cornice relazionale in grado di rafforzare il rapporto tra coetanei; anche l'adulto ha un ruolo in tutto questo, ed è proprio il gioco a dargli la possibilità di saldare un rapporto con i bambini, facendo convivere i due aspetti di compagno e guida.

Per i ragazzi l'attività ludica è il modo naturale di gestire la realtà e imparare, entrando in contatto con il mondo che li circonda; è appunto il gioco a creare emotività e coinvolgimento, è il mezzo più naturale per creare un percorso educativo.

Il kit *Giochi per l'arricchimento lessicale con la LIM* è uno strumento che permette alla classe di lavorare tramite una modalità totalmente inclusiva con l'insegnante, offrendo un'ampia gamma di stimolanti attività didattiche: dai classici enigmi sino ad arrivare a veri e propri laboratori di riflessione da attivare nelle squadre. Gli esercizi proposti possono essere utilizzati al termine di giornate di lavoro che hanno impegnato la classe, dando a tutti la possibilità di rilassarsi e recuperare le energie. Inoltre i giochi sono un ottimo modo per iniziare a creare i primi e fondamentali rapporti di amicizia.

All'interno di questo progetto, il software è uno strumento che si inserisce nell'importantissimo trinomio classe-insegnante-LIM. Non si deve infatti cadere nel tranello di considerare il gioco un aspetto dell'apprendimento dal quale l'insegnante rimane escluso: ogni singola attività necessita anzi della presenza vigile dell'adulto, aiutando gli alunni a comprendere i meccanismi che permettono di risolvere correttamente gli enigmi. Ogni gioco, prima di diventare una sfida costruttiva, dà la possibilità alla classe di cimentarsi con una prova, dove il coordinatore è il tramite che spiega le regole e svolge per primo l'attività così da sciogliere i principali dubbi e lasciare successivamente libero spazio ai componenti dei gruppi. Inoltre, anche durante lo svolgimento degli esercizi, è l'insegnante a controllare e a decidere la squadra vincitrice: il programma, tramite il controllo delle risposte giuste e sbagliate, fornisce un punteggio base, il quale però può essere modificato a piacimento dal coordinatore che deve considerare le singole necessità della classe.

Usando la tabella proposta a p. 16, e personalizzandola in base alle necessità, il coordinatore può annotare tutte le sue osservazioni decidendo così un punteggio che, modificando quello base, definisce la valutazione.

## Il ruolo attivo del coordinatore di classe nella valutazione

Il coordinatore ricopre un ruolo molto importante, distribuendo il punteggio e decidendo la squadra vincitrice. Il software infatti è stato pensato e sviluppato per dare la possibilità al docente di valutare liberamente la prestazione della classe, andando oltre il semplice calcolo matematico delle risposte corrette, premiando quelle più originali e, perché no, anche i tentativi errati che hanno portato la classe a confrontarsi e a discutere. Le due opzioni *Nascondi Timer* e *Calcolo indipendente del punteggio* perseguono per l'appunto l'obiettivo di rendere gli esercizi dei momenti di apprendimento e non solo di competizione. Il programma quindi diventa un supporto per la correzione degli errori, lasciando però al coordinatore il compito di attivare dei laboratori di riflessione.

Vediamo nel dettaglio un esempio concreto di ciò che l'insegnante può fare durante lo svolgimento della lezione. Nell'esercizio *Una sillaba, tante parole* gli



alunni devono cercare di creare delle nuove parole abbinando le sillabe date con quelle contenute in un sacchetto. Ecco nell'immagine a sinistra come potrebbe risolvere l'attività l'eventuale squadra 1.

Il coordinatore, in un caso come questo, viene supportato dal software (che dà un punteggio in base al tempo impiegato), ma poi dovrà intervenire personalmente per premiare la squadra che è in grado di spiegare il motivo per cui ha creato una parola come *vanta* (che dimostra la capacità di coniugare un verbo), ma anche valutare e riflettere sul motivo per cui è stata data una risposta come *vante*.

## Le sezioni

### *Riscaldamento*

Il *Riscaldamento* permette all'alunno di familiarizzare con le immagini e le parole usate nello svolgimento dei giochi; è possibile scegliere se svolgere l'attività a livello base (immagini in ordine casuale) o facilitato (immagini in ordine alfabetico). Questo primo gioco è l'unico dove non si gioca a squadre e che coinvolge l'intero gruppo classe, in un lavoro che vede l'insegnante come principale tramite e interprete dell'esercizio. L'attività inoltre non dà alcun punteggio e non modifica la classifica.

Lo svolgimento del *Riscaldamento* non è vincolante e, nel caso in cui l'insegnante lo reputi adatto, si può passare ai giochi senza averlo completato, riprendendo, eventualmente, l'esercizio da dove lo si era interrotto.

### *Lettere*

I giochi della sezione *Lettere* danno la possibilità ai bambini di iniziare a familiarizzare con il grafema passando dalla lettera isolata, o dal gruppo di lettere, alla parola, iniziando a creare una prima distinzione tra sostantivo e aggettivo.

### *Sillabe*

La seconda sezione è dedicata alle sillabe e alla percezione della loro presenza all'interno di una parola. L'alunno, nello svolgimento dell'attività, deve essere in grado di osservare delle immagini, collegarle al loro significato, scomporre la parola in sillabe e distinguerne il numero.

### *Parole*

La quarta sezione unisce le due precedenti, focalizzando l'attenzione dello studente sulla parola come punto di arrivo: inquadra le lettere e le sillabe non come realtà a sé stanti, ma come elementi il cui fine è la costruzione di un vocabolo portatore di significato. Si inizia anche a introdurre il rapporto tra le parole, attraverso attività che richiedono non solo di saperle scrivere in modo corretto, ma anche di saper analizzare analiticamente un termine confrontandolo con altri.

### *Giochi enigmistici*

Nell'ultima sezione vengono proposti numerosi giochi enigmistici, dai «rebus» al «trova l'intruso» e agli «incroci», dove la conoscenza delle parole presentate all'interno della prima sezione e le competenze sviluppate nei giochi precedenti sono necessarie per risolvere correttamente le attività.

## **Giochi di recupero**

All'interno dei *Giochi enigmistici* sono presenti due attività, *Soggetti in coppia* e *Coordinate*, che servono come esercizi di recupero per le squadre che hanno meno punti; i due giochi sono disponibili solo se tra la squadra in vantaggio e quella in svantaggio c'è una differenza di almeno quaranta punti.

Il software permette l'accesso ai giochi solo alle squadre in svantaggio e, nel caso in cui le condizioni sopra riportate non siano soddisfatte, gli esercizi non sono attivi. Il punteggio ottenuto viene automaticamente sommato alla classifica generale. I giochi proposti ai singoli gruppi sono somministrati in base ai rispettivi punteggi, per cui, tra le squadre che affrontano il recupero, quella che ha meno punti affronterà un enigma leggermente più semplice. Il coordinatore nel moderare tempi e modalità di svolgimento degli esercizi di recupero deve preservare un clima rilassato e di divertimento.

## Guida al software

### Introduzione

Il kit *Giochi per l'apprendimento lessicale con la LIM* è composto da un CD-ROM interattivo per lavorare con la LIM e da un libro. All'interno di questo capitolo sono presenti tutte le informazioni per l'installazione e la gestione del software, descrivendo nel dettaglio la struttura generale. Le schede operative e le attività contenute nel volume rientrano nel medesimo progetto di coinvolgimento della classe nel processo di apprendimento: possono infatti essere utilizzati sia in sinergia con il software, così da presentare all'intera classe un'offerta didattica completa, sia separatamente in base alle esigenze. L'uso integrato dei due strumenti consente di lavorare a livello inclusivo con l'intera classe.

### Registrazione dell'utente-squadra e struttura del programma

Il programma si installa automaticamente nel PC creando un'icona di avvio sul desktop. Il software è utilizzabile con qualsiasi lavagna interattiva multimediale. Una volta installato il programma viene chiesto di registrare il gruppo di gioco con un utente-squadra. Se si desidera eliminarlo bisogna selezionarlo e cliccare su «Elimina». Dopo aver inserito un nome, per accedere alle attività si deve cliccare su «Vai». Tramite «Guida» si accede alla guida all'uso del software, mentre il pulsante «Info» descrive la videata. Per la descrizione dei tasti e delle funzioni di Easy LIM si veda il capitolo successivo. Il software è suddiviso in cinque sezioni, *Riscaldamento, Lettere, Sillabe, Parole e Giochi enigmistici*; dal menu è possibile accedere alla finestra opzioni da dove si possono selezionare cinque voci:

- *nascondi timer*: durante lo svolgimento dei giochi il timer sarà sempre nascosto;
- *somma punteggio a classifica generale da esercizio già svolto*: se si ripete un esercizio già svolto il punteggio ottenuto si somma a quello totale;
- *calcolo indipendente del punteggio*: il punteggio parziale deve essere inserito manualmente dal coordinatore escludendo il software dal calcolo;

- *visualizzazione e scrittura in stampato maiuscolo;*
- *sblocca attestato:* si ottiene l'attestato senza aver terminato tutti i giochi.

Una volta inserito il nome del gruppo bisogna scrivere quello delle squadre e scegliere l'icona che le contraddistinguerà. Una volta fatti questi passaggi non è più possibile cambiare o aggiungere altre squadre e, sino a quando non viene cancellato l'utente, rimarranno in memoria. Quando si accede al menu è possibile scegliere l'attività da affrontare e accedere alla lista esercizi, consultare la classifica generale e, al termine, stampare l'attestato (non è necessario terminare il Riscaldamento e i giochi di recupero per ottenere l'attestato). A fianco di ogni sezione due icone indicano a che punto dello svolgimento del software si trovano le squadre:



- l'orologio con la scritta *In svolgimento* indica che le attività di quella sezione sono in svolgimento;
- la spunta verde *Fatto* indica che le attività della sezione sono state concluse.



Durante lo svolgimento dei giochi, in alto, ci sono il pulsante «Info», per rileggere la consegna dell'esercizio, l'icona e il nome della squadra che sta gareggiando, l'icona di livello (settata automaticamente in base all'attività) e i pulsanti e le funzioni di Easy LIM. Nella barra sotto, a fianco del personaggio guida, ci sono il pulsante multifunzione che permette di avviare, fermare il gioco, passare alla squadra successiva e alla classifica, il pulsante «Rifai», presente solo nella videata di prova che ricarica la pagina, il timer con i comandi per nascondere e mostrare il tempo, il pulsante «Salta» che permette al coordinatore di passare

all'esercizio successivo (se crede che quello presentato nella videata sia troppo difficile) e il pulsante «Aiuto», presente solo nelle videate dove ne è necessario l'impiego.

## Struttura generale e gestione delle squadre

Quando si accede al gioco appare in primo piano una finestra di dialogo con le regole dettagliate dell'attività e la possibilità di scegliere se fare una partita di prova o se andare direttamente alla competizione a squadre. Per rileggere le istruzioni si deve cliccare su «Info» in alto a sinistra, oppure cliccare sul Papurogio per ascoltare brevemente la consegna. Nella partita di prova si affronta un esercizio del tutto identico a quello della partita, ma in questa modalità è il coordinatore

che deve interagire con la lavagna mostrando come si svolge l'attività. Terminata la prova, si può selezionare «Rifai» per riaffrontare la schermata oppure su «Vai al gioco» per iniziare la partita competitiva. Nell'ordine di chiamata il software rispetta la successione con cui le squadre sono state inserite, per cui il primo gruppo che deve presentarsi alla LIM è il primo inserito durante il login; inoltre il programma somministra automaticamente esercizi leggermente più facili alle squadre in svantaggio. Quando inizia il gioco i componenti si succedono sempre

CLASSIFICA			
1		Squadra 3	52
2		Squadra 1	47
3		Squadra 4	40
4		Squadra 2	34

nello stesso ordine; al termine, si apre una schermata riassuntiva dell'attività dove vengono riportati i tempi e i punteggi parziali. Questi vengono calcolati automaticamente dal software in base al tempo impiegato e alle riposte giuste o sbagliate fornite; il coordinatore può comunque, in base alle dinamiche intrinseche del gioco, decidere di modificare a piacimento il punteggio finale. Per passare alla videata successiva si deve cliccare su «Passa al gioco successivo» all'interno della finestra di dialogo della classifica.

### L'impiego degli strumenti LIM nella risoluzione dei giochi

Come già sottolineato nell'Introduzione, l'impiego della LIM può essere un ottimo incentivo didattico se le sue potenzialità vengono applicate correttamente nello svolgimento delle attività. Per fare ciò, tutti gli esercizi del CD-ROM sono pensati appositamente per sfruttare al massimo le potenzialità della lavagna interattiva e, allo stesso tempo, per avvicinare i ragazzi agli strumenti informatici che sempre più diventano parte integrante della loro formazione scolastica. I giochi, infatti, si basano su tre principali interazioni: toccare, trascinare immagini e parole e scrivere.

Il supporto multimediale permette di interagire con il CD-ROM usando sia gli strumenti della lavagna sia il software Erickson Easy LIM: integrando le diverse modalità, le attività possono diventare anche momenti di riflessione e condivisione, riflettendo sulle componenti dell'esercizio una volta che questo è stato ultimato, oppure, impostando le opzioni, durante il gioco stesso. I giochi di scrittura, in particolare, si prestano ad essere svolti in due modi: scrivendo direttamente sul supporto digitale con la penna ottica (gli spazi e le dimensioni di caselle sono stati appositamente progettati) o tramite la tastiera che a sua volta può essere quella del computer o quella della lavagna. Per fruire al meglio della proposta didattica si suggerisce comunque di sfruttare la tastiera per completare i giochi di scrittura.

Se si desidera utilizzare Easy LIM è bene seguire scrupolosamente questi passaggi:

- attivare Easy LIM premendo il tasto prima di iniziare il gioco;
- selezionare il puntatore per avviare la partita o per interagire con gli altri elementi della videata;
- selezionare lo strumento con cui si decide di lavorare, ad esempio la matita o la tastiera per scrivere le lettere mancanti di una parola o per collegare immagini o parole;

- ricordarsi di attivare il puntatore se si vuole richiedere un aiuto o ascoltare un audio e di selezionare nuovamente la matita o la tastiera per tornare a completare l'esercizio;
- per concludere il gioco e consultare la classifica selezionare il puntatore.

### **Avvertenza dell'autore**

Per facilitare l'accesso alle diverse attività, all'interno del software, ogni videata è contrassegnata da un simbolo nel riquadro «Livello» che indica la difficoltà del gioco. Per svolgerne alcuni potrebbe essere utile la collaborazione del coordinatore che deve tenersi pronto a stimolare la squadra nel caso in cui questa si trovi in difficoltà.

#### *Legenda*

Il livello di difficoltà è sempre contrassegnato dall'apposito logo:



Topo: esercizi più semplici.



Gatto: esercizi di media-bassa difficoltà.



Cane: esercizi di media alta-difficoltà.



Volpe: esercizi più complessi.