

ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO CON ASSOCIAZIONE CULTURALE "METODO SIMULTANEO"

# **METODO SIMULTANEO**

---

**SUPPORTO PER L'UTILIZZO DEI MATERIALI MULTIMEDIALI**

# IL MATERIALE MULTIMEDIALE

---

## *I GIOCHI*

---

### ***Giochi con correzione:***

- ***abbina***:trascinare le parole nei riquadri abbinandole correttamente alle immagini
- ***anagramma***: trascinare le lettere disposte in modo casuale al fine di comporre la parola raffigurata nell'immagine
- ***immagini Iniziali \****:comporre una parola trascinandole lettere iniziali sotto ai relativi disegni
- ***inizia con \****: trascinare le immagini nei riquadri abbinandole alle sillabe iniziali delle parole a cui si riferiscono
- ***parola esatta***: trovare la parola corrispondente all'immagine e trascinarla nell'apposito riquadro
- ***vocali \****: trascinare le immagini nei palloncini abbinandole alle vocali iniziali delle parole a cui si riferiscono

\*Per il corretto funzionamento di questi giochi è necessario installare gratuitamente *Microsoft Speech Platform*, seguendo le istruzioni inserite nella cartella dedicata al software *Fantasia di parole*.

**Memory**: girare le carte per trovare l'abbinamento esatto tra le parole e le immagini; il gioco è concluso quando sono state scoperte tutte le coppie.

**Parole Crociate**: completare il cruciverba ad immagini trascinandocorrettamente le lettere nelle caselle.

**ScriviLeParole**: trascinare le lettere, scegliendo fra quelle proposte, nelle caselle al fine di comporre la parola raffigurata nell'immagine.

**Vocali - Iniziale**: trascinare le vocali iniziali delle parole sotto alle relative immagini.

### **Giochi semplici:**

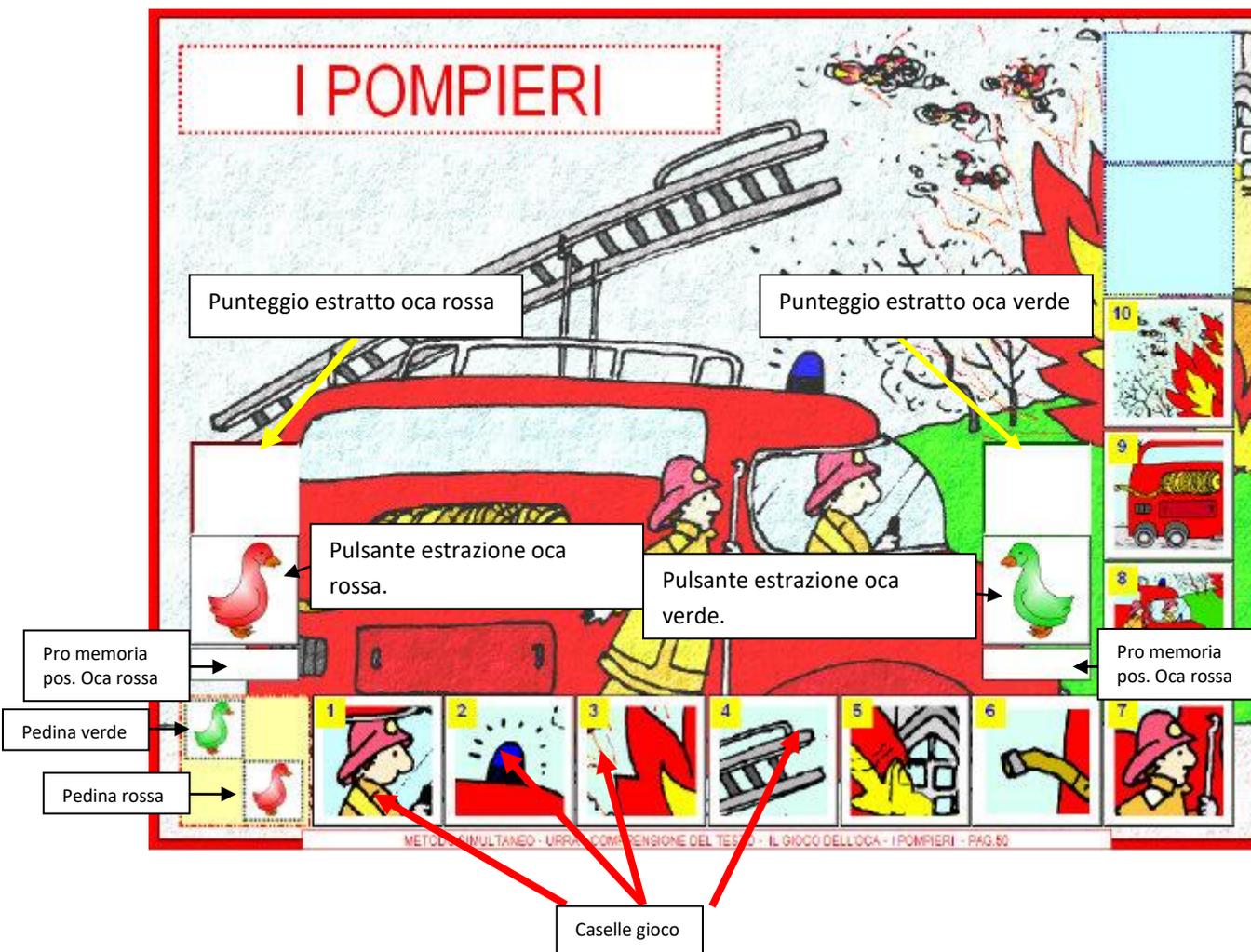
- ***il gioco delle letterine***: data un'immagine, cliccare sulla lettera iniziale esatta
- ***sillaba iniziale***: data un'immagine, cliccare sulla sillaba iniziale esatta
- ***scegli l'immagine*** date due parole,scegliere quella che corrisponde all'immagine data
- ***scegli la parola*** data un'immagine e due parole, scegliere la parola esatta

## IL GIOCO DELL'OCA

Il programma è stato realizzato dall'insegnante di scuola primaria Cristiano Bonicatto sulla base di un progetto ideato dalla Dott.ssa Tullia Guerrini Rocco e dalla docente Monica Cavalletti in servizio presso l'Istituto Comprensivo di Trescore Cremasco. Si tratta dell'originale e noto gioco da tavola che è stato costruito partendo da alcune letture del libro "Urrà" con l'obiettivo di stimolare l'attenzione ai particolare con cui i racconti sono stati arricchiti, al fine di rafforzare la memoria ed esercitare la comprensione. Viene riportata qui di seguito la grafica del gioco con le relative istruzioni riferite alla lettura intitolata "I pompieri".

Procedure di base:

- scegliere il colore del primo giocatore;
- cliccare sul pulsante dell'oca del colore corrispondente. (nel riquadro in alto apparirà il numero estratto);
- prendere la pedina relativa all'ochetta colorata e posizionarla sulla casella rilasciandola in quella di arrivo (il massimo del punteggio è 3);
- dopo averla appoggiata alla casella premere sulla stessa, (ogni casella è un pulsante): apparirà il titolo della domanda, seguito dal sonoro e in sequenza tre pulsanti di scelta con le relative risposte; a sinistra dei pulsanti delle risposte, compariranno tre pulsantini con l'icona dell'altoparlante; cliccando su ognuna di queste si potranno ascoltare le tre risposte offerte;
- il clic sul pulsante con la risposta testuale determinerà 1 risultato positivo (appariranno 5 faccine sorridenti), oppure 2 negativi (con relative faccine tristi che resterà esposto per qualche istante, poi sparirà e darà la possibilità al secondo giocatore di ripetere la stessa procedura con la seconda ochetta);
- quando una delle due pedine raggiungerà una delle due caselle azzurre avrà "vinto" la partita; la seconda pedina potrà continuare a giocare fino al raggiungimento delle caselle azzurre; per entrambi i giocatori un banner URRÀ concluderà il gioco.



GIOCHI	AUTORI/ FONTI	USO PIÙ ADAT TO	LETTERE UTILIZZATE *	PRESENZA DELLA CORREZIONE	POSSIBILITÀ DI CAMBIARE IL FONT	PRESENZA DELLA SINTESI VOCALE	DIFFICOLTA'	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	COMPETENZE
ABBINA	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	SÌ	SÌ	NO	MEDIO	_ Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	_Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
abbinANAGRAM MA	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	SÌ	SÌ	NO	DIFFICILE	_ Scrivere parole	_ Scrivere in modo corretto
IMMAGINIIZIALI	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	SÌ	NO	SÌ	FACILE	_ Riconoscere le vocali iniziali _ Scrivere parole	_ Scrivere in modo corretto
INIZIA CON	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	VOCALI, M-R-L-F-S-N- V-P-T-B	SÌ	NO	SÌ	FACILE	_ Riconoscere le sillabe iniziali delle parole	_Padroneggiare la lettura _ Scrivere in modo corretto
PAROLAESATTA	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	SÌ	NO	NO	MEDIO	_ Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	_Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
VOCALI	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	SOLO VOCALI	SÌ	NO	SÌ	FACILE	_ Riconoscere le vocali iniziali	_Padroneggiare la lettura _ Scrivere in modo corretto
MEMORY	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	NO	NO	NO	MEDIO	_ Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	_ Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
PAROLE CROCIATE	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	SÌ	NO	NO	DIFFICILE	_ Scrivere parole	_ Scrivere in modo corretto
SCRIVILEPAROLE	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	TUTTE	NO	NO	NO	DIFFICILE	_ Scrivere parole	_ Scrivere in modo corretto
VOCALI - INIZIALE	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	LIM PC	SOLO VOCALI	NO	NO	NO	FACILE	_ Riconoscere le vocali iniziali _ Scrivere parole	_ Padroneggiare la lettura _ Scrivere in modo corretto

IL GIOCO DELLE LETTERINE	LICEO SCIENZE UMANE (STUDENTESSE CL. 4 <sup>^</sup> , PROF.SSA COMPOSTORI) E MAESTRAMARTA	LIM PC	M-R-L-S	NO	NO	NO	FACILE	_ Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	-Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
SILLABA INIZIALE	LICEO SCIENZE UMANE (STUDENTESSE CL. 4 <sup>^</sup> , PROF.SSA COMPOSTORI) E MAESTRAMARTA	LIM PC	M-R-L-S	NO	NO	NO	FACILE	_ Riconoscere le sillabe iniziali delle parole	-Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
SCEGLI L'IMMAGINE	LICEO SCIENZE UMANE (STUDENTESSE CL. 4 <sup>^</sup> , PROF.SSA COMPOSTORI) E MAESTRAMARTA	LIM PC	M-R-L-S	NO	NO	NO	FACILE	_ Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	-Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
SCEGLI LA PAROLA	LICEO SCIENZE UMANE (STUDENTESSE CL. 4 <sup>^</sup> , PROF.SSA COMPOSTORI) E MAESTRAMARTA	LIM PC	M-R-L-S	NO	NO	NO	FACILE	_ Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	-Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi
IL GIOCO DELL'OCA	CRISTIANO BONICATTO TULLIA GUERRINI ROCCO MONICA CAVALLETTI	LIM PC	TUTTE	SÌ	NO	SÌ	MEDIO	Riconoscere e leggere parole _ Comprendere il significato delle parole	Padroneggiare la lettura _ Comprendere testi

\* Tutti i programmi (tranne quelli che prevedono l'utilizzo solo delle vocali) danno la possibilità di selezionare le lettere con cui lavorare, cliccando il tasto *Impostazioni* dal menù orizzontale. Pertanto si possono utilizzare in qualsiasi momento dell'itinerario didattico.

## *I SOFTWARE*

---

### **Clicca e impara**

È costituito da due programmi contenenti gli stessi giochi ma riferiti a gruppi di lettere diverse: *Apprendimento MRL* e *Apprendimento FSN*. Pertanto è necessario consultare la tabella di marcia, che dà la scansione temporale per la presentazione delle lettere, per poter scegliere quale programma utilizzare, al fine di evitare che gli alunni lavorino con lettere ancora sconosciute.

I due programmi contengono i seguenti giochi:

- *Clicca sulla frase esatta*: osservare l'immagine e cliccare sulla frase corretta.
- *Clicca sul nome esatto*: osservare l'immagine e cliccare sulla parola corretta.
- *Clicca sulle sillabe per comporre la parola esatta*: osservare l'immagine e cliccare sulle sillabe che formano la parola corretta.
- *Completa la frase scrivendo la parola mancante*: osservare l'immagine e scrivere la parola corretta.
- *Completa la frase scrivendo le parole mancanti*: osservare l'immagine e scrivere le parole corrette.
- *Scrivi il nome esatto*: osservare l'immagine e scrivere il nome corretto.

### **Fantasia di parole**

Il software presenta quattro attività, tutte realizzabili utilizzando i cartellini contenenti lettere e sillabe. **Lettere selezionabili**

- 1. Costruire liberamente parole:** trascinare i cartellini nello spazio in basso e premere il pulsante conferma per verificare la parola.
- 2. Costruire liberamente frasi:** trascinare i cartellini nello spazio in basso; in questo caso il computer non è in grado di verificare l'esatta scrittura della frase; le frasi scritte sono però memorizzate e possono essere stampate dal menù esercizi eseguiti.
- 3. Dettato di parole:** viene mostrata un'immagine e va costruita la parola corrispondente. È possibile far leggere la parola a mago Merlino. La parola da scrivere viene scelta casualmente tra le immagini disponibili nella sottocartella del programma \ immagini . E' possibile modificare le immagini in questa cartella.
- 4. Dettato di frasi:** vengono dettate frasi realizzabili con le sillabe a disposizione. Le frasi vengono scelte da un elenco personalizzabile. E' possibile (menù-impostazioni) optare o meno per la visualizzazione delle frasi prima della loro scrittura (dettato muto).

## Omar e Mario

La cartella comprende due storie e i relativi giochi di rinforzo e verifica, contenenti le vocali e le consonanti MR. Dalla prima schermata si sceglie la storia iniziale cliccando su uno dei due pulsanti. Il gioco ha due sezioni:

- 1. GITA AL CASTELLO:** Dalla prima schermata di questa sezione è possibile accedere alla storia oppure ai giochi. Per ritornare alla pagina iniziale si deve cliccare sul pulsante home (icona con la casetta). La storia è narrata dalla voce dei bambini della scuola primaria, cliccando sulle figure principali di ogni schermata si attiva la voce narrante e si vede la relativa parola. Per proseguire cliccare sul pulsante in basso a destra con scritto AVANTI. Al termine della storia si torna alla prima schermata di questa sezione e si possono iniziare i giochi cliccando sul relativo pulsante.

I giochi di questa sezione sono cinque:

- *trascina il nome sotto ogni personaggio;*
- *scrivi i nomi dei personaggi*
- *trascina le lettere sotto i personaggi per comporne il nome;*
- *trascina i nomi al posto giusto;*
- *clicca sulla parola che si riferisce all'immagine.*

**2. OMAR E ROMEO:** Dalla prima schermata di questa sezione è possibile accedere alla storia oppure ai giochi. Per ritornare alla pagina iniziale si deve cliccare sul pulsante home (icona con la cassetta). La storia è narrata dalla voce dei bambini della scuola primaria, cliccando su alcune figure si attiva la voce narrante e compare la parola. Per proseguire cliccare sul pulsante in basso a destra con la freccia rossa. Al termine della storia si torna sulla schermata iniziale e si possono iniziare i giochi cliccando sul relativo pulsante. **Lettere comprese**

I giochi di questa sezione sono nove:

- *trascina il nome sotto ogni personaggio;*
- *trascina ogni animale vicino al bambino a cui appartiene;*
- *trascina i nomi al posto giusto;*
- *abbina il verso all'animale;*
- *trascina le parole per comporre le frasi (due giochi);*
- *trascina le lettere per comporre le frasi (due giochi);*

- *scrivi i nomi dei personaggi*

## Urrà

La cartella comprende diverse attività per ogni lettera dell'alfabeto strutturate in modo da costituire un rinforzo per le proposte didattiche del testo Urrà ed anche una modalità di verifica dell'apprendimento.

Per le vocali i bambini dovranno riconoscere l'iniziale delle immagini ed abbinarle alla vocale corretta.

Per ogni consonante i bambini troveranno tre tipologie di attività:

- 1. La prima attività:** riconoscere e nominare un'immagine e trascinare la sillaba iniziale sotto il relativo disegno.
- 2. La seconda attività:** completare un semplice testo tratto dal libro Urrà trascinando le parole mancanti al posto giusto.
- 3. La terza attività:** scrivere in stampatello la parola corrispondente ad ogni immagine.

SOFTWARE	AUTORI/ FONTI	INDICAZIONI PER INSTALLAZIONE E CONTENUTI	USO PIÙ ADATTO	CONSEGNE E RINFORZI ORALI	PRESENZA DELLA CORREZIONE	LETTERE UTILIZZATE	AREE DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
CLICCA E IMARA	ALVARO BRESSANELLI GIUSEPPE CORTESE	NON NECESSARIA	PC	SÌ	SÌ	MRL FSN	ASCOLTO LETTURA SCRITTURA
FANTASIA DI PAROLE	IVANA SACCHI <a href="http://www.ivana.it">www.ivana.it</a>	SÌ	LIM PC	SÌ	NO	TUTTE	ASCOLTO LETTURA SCRITTURA
OMAR E MARIO	LOREGGIAN MASSIMO SABATINI RITA <a href="http://www.fantavolando.it">www.fantavolando.it</a>	SÌ	PC	SÌ	SÌ	MR	ASCOLTO LETTURA SCRITTURA
URRÀ	LOREGGIAN MASSIMO SABATINI RITA	SÌ	PC	SÌ	SÌ	TUTTE	ASCOLTO LETTURA

Dal sito [www.vbscuola.it](http://www.vbscuola.it) è scaricabile il software *Il giardino delle vocali*.

## **IL LIBRO PARLANTE**

---

Il programma è stato realizzato dall'insegnante di scuola primaria Cristiano Bonicatto, il quale ha creato una versione multimediale ed interattiva del libro Urrà che è possibile utilizzare con la LIM oppure sul PC.

La peculiarità del programma risiede nella possibilità di ascoltare tutte le letture presenti nel libro attraverso una voce registrata che aiuta il bambino a promuovere sia l'abilità di lettura che quella di comprensione del testo. Infatti, da un lato, nelle pagine iniziali, l'alunno riceve un rinforzo nell'attivazione del meccanismo della lettura perché le parole lette dalla voce registrata, che è possibile azionare a due velocità diverse, vengono progressivamente illuminate in modo da dare al bambino un feedback visivo insieme a quello sonoro. Dall'altro lato, quando i testi diventano più lunghi e complessi, viene favorita la comprensione in quanto, attraverso l'ascolto della lettura, anche l'alunno in difficoltà può concentrarsi sul significato del racconto poiché sollevato dall'attivazione del meccanismo di decodifica. Quest'ultimo viene comunque rinforzato grazie ad un pulsante che sottolinea la riga letta, così da permettere al bambino di seguire la lettura anche visivamente. Il programma può essere utilizzato anche con i bambini stranieri a supporto della pronuncia delle parole a loro sconosciute.

Tutti gli esercizi del libro sono presenti in versione interattiva sotto forma di giochi e per la maggior parte sono predisposti delle parti audio.

### **Note tecniche**

Aperto il programma la prima volta, compare una finestra che chiede di specificare il percorso d'installazione oppure di proseguire premendo il tasto invio per accettare le impostazioni preimpostate. A installazione completata, premere il tasto "sì" per creare una cartella sul PC, denominata "URRÀ!", che contiene il file eseguibile del programma. Per avviare il software **URRA'!.exe**, premere il tasto "sì". Successivamente, per aprire il programma più velocemente, è possibile accedere a: **Tutti i programmi - URRÀ! - URRÀ'!.exe**, oppure

**Tutte le app-URRA!**(se sul computer è installato Windows 8).