

Казус 3 (Четене и писане)

Четенето и писането е способността, която ни позволява да интерпретираме текстове и да улавяме езика, както и да го направим постоянен и достъпен без ограничения. Следователно грамотността е обединение на два тясно свързани процеса, четене и писане.

- **Описание:** Дейвид е 11-годишно момче, което има затруднения с разбирането на ежедневни, медийни и училищни текстове в различни формати и медии. В допълнение, той представя проблеми в изграждането и структурирането на изречението.
- **Ключови думи:** конструкция, структура и разбиране.

Инструмент 1

1. **Заглавие:** Гатанки
2. С този инструмент ще можете да откриете проблеми със стимулирането и упражняването на въображението и развитието и асоциирането на идеи и концепции. В допълнение, гатанките стимулират развитието на критични личности, помагат за разграничаване и анализиране на информация и стимулират любопитството на индивида.
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента**
За да разрешите гатанка, трябва да се вземат предвид както буквалното значение, така и потенциалното значение на думите.
4. **Обяснение на резултатите**
Като се има предвид, че гатанката е преди всичко комуникация между два субекта (отправлящия предизвикателството и този, към когото е отправено), между тях се създава диалогична игра, която се превръща в предизвикателство на знанието. Първият е този, който го владее, ръководи го, а вторият е този, който го играе, отгатва го. Следователно резултатите се оценяват от този, който го ръководи.
5. **Ключови думи:** въображение, асоцииране и разсъждение.



Инструмент 2

1. **Заглавие:** Създател на книги
2. Този инструмент може да се използва за откриване на проблеми с четене и писане. Това е мотивационен инструмент за подобряване на трудностите с това умение. Той също така служи за насърчаване на творчеството.

3. Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента

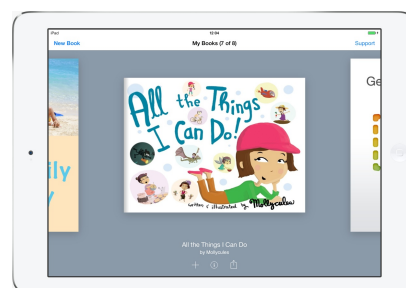
Book creator/ Създател на книги е платформа, чийто интерфейс наподобява „празно платно“ за развиване на креативност и споделяне на наученото. Ще се използва за създаване на интерактивни книги, така че субектът да може да демонстрира своята креативност и разбиране.

Първо ще трябва да изтеглите приложението от iTunes Store или от App Store. След като го инсталирате, щракнете върху „Нова книга“. Това ще започне процеса на създаване на книгата. Изберете типа книга, която искате да създадете. Има три опции под „Избор на шаблон“: Портрет, Квадрат и Пейзаж. След това ще бъде създадена корицата на вашата книга, ще бъдат добавени заглавието и желаното изображение. Освен това ще можете да добавяте елементи към книгата с помощта на + горе вдясно (текст, изображения, камера, звук и рисунка). Добавете друга страница към вашата книга, като щракнете върху „Напред“. Редактирайте книгата, като щракнете върху текста. И накрая, експортирайте или изпратете новата си книга.

4. Обяснение на резултатите

Резултатите ще бъдат оценени с представяне на творбата. Ще се оценява речник, формат, цветовете и атрактивност.

5. Ключови думи: креативност и разбиране.



Инструмент 3

1. Заглавие: Скрабъл

С този инструмент могат да бъдат открити проблеми в когнитивната функция и логическото мислене. В допълнение, той стимулира стратегическото мислене, подобрява правописа, увеличава речниковия запас, насърчава здравословна конкуренция, подобрява социалните умения и подобрява когнитивните функции.

2. Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента

Скрабъл е класическа и забавна игра на думи. Целта на играта е да спечелите най-много точки, като оформите думи на дъска, които се свързват с думи, създадени от други играчи. Необходими са поне двама играчи, за да играете Скрабъл, така че това е инструмент, който насърчава груповата и съвместната работа. Ще ви е необходима и официална дъска за скрабъл с всички нейни компоненти. По време на игра ще се създават думи, ще се натрупват точки, ще има предизвикателства между опонентите и дори ще се разменят жетони (ако вашите не са добри за вас). В същото време учителят ще отговаря за изчисляването на точките на всеки играч, за да определи кой ще спечели в края на играта.

3. Обяснение на резултатите

За да се проведе играта, е важно да се извлекат резултатите. За да направите това, ще е необходимо да следвате указанията по-долу:

- „Резултатът с двойна буква“: означава, че буква, поставена в това квадратче, ще получи два пъти броя точки, показан в буквата.
- „Резултатът с двойна дума“: означава, че образувана дума, която включва буква, поставена в това квадратче, ще получи двоен брой точки.
- „Резултатът с тройна буква“: означава, че буква, поставена в това квадратче, ще получи три пъти броя точки, показан в буквата.
- „Резултатът от тройна дума“: означава, че образувана дума, която включва буква, поставена в това квадратче, ще получи три пъти повече точки.

След като всички играчи изразходват своите плочки или не могат да играят повече думи, добавете общите точки на всеки играч. Докато секретарят сумира сумите, всеки играч трябва да ви уведоми точковата стойност на останалите плочки (ако случаят е такъв). Извадете тази стойност от общия брой точки на всеки играч, за да определите крайния резултат.

4. **Ключови думи:** когнитивна функция и логическо мислене

Инструмент 4

1. **Заглавие:** Лектор Immersivo
2. С този инструмент могат да бъдат открити проблеми с четенето с разбиране и значението на думите. Следователно той подобрява разбирането, като предоставя инструменти, които четат текста на глас, разделят го на срички и увеличават разстоянието между редовете и буквите и насърчава независимото четене, тъй като е образователна помощ, която позволява на учителя да оказва помощ на ученици с различни способности.
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента**

За да използвате фокуса на линията в Immersive Reader, отворете документа, върху който искате да работите, и изберете View > Immersive Reader. Изберете иконата на Notepad, за да отворите Опции за четене на глас. Отдясно на опцията Line Focus проверете опцията Enabled.

4. **Обяснение на резултатите**

За да извърши интерпретацията на резултатите, учителят трябва да оцени дали ученикът:

- Подобрява писането на текстове
- Поддържа вниманието и подобрява скоростта на четене.
- Подобрява разбирането и поддържа вниманието
- Подобрява скоростта на четене чрез "визуално групиране".
- Поддържа инструкции и подобрява разпознаването на думи
- Подобрява разпознаването на думи
- Подобрява разбирането средно с 10%

5. **Ключови думи:** четене с разбиране, значение на думата и внимание.

Инструмент 5

- 1. Заглавие:** Dic dic/ Дик дик
- С този инструмент ще можете да откривате проблеми с устното и писменото разбиране, като същевременно придобивате речников запас и плавност в устното и писменото разбиране. Предлага до пет езика: испански, английски, каталонски, френски и руски, с носители на езика във всички случаи. Освен това има игра за правопис, която допълва основната игра за диктовка, и система от постижения и награди за всяко правилно решено упражнение.
- 3. Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента**

За да започнете да използвате този инструмент, първо трябва да изберете нивото на трудност, на което искате да играете, езика, който искате да практикувате, и дали да използвате съвети или не. Този инструмент е подходящ както за упражняване на майчиния език, така и за придобиване на речников запас и правописни познания на чужд език.
- 4. Обяснение на резултатите**

Разрешени са само два опита за правилно изписване на една дума. Ако не успеете два пъти подред, ще се покаже правилният отговор, така че ученикът да научи как да изписва тази дума.

Иконата на албума ще ви даде достъп до албума на нивото и езика, на който играете, по всяко време. За всяко ниво на всеки език има отделен албум, в който се показват всички постижения.

Различните дейности, предложени от това приложение, се самокоригират, така че децата могат да учат и коригират грешки като част от процеса на обучение. В допълнение, той отчита броя на изпълнените упражнения и от време на време предлага игра за поддържане на мотивация и добро потребителско изживяване.
- 5. Ключови думи:** разбиране, речник и автономност.