

### Studio di caso 3 (lettura e scrittura)

Leggere e scrivere è l'abilità che ci permette di interpretare i testi e catturare il linguaggio, nonché di renderlo permanente e accessibile senza limiti. Pertanto, l'alfabetizzazione è l'unione di due processi strettamente correlati, la lettura e la scrittura.

- **Descrizione:** David è un bambino di 11 anni che ha difficoltà a comprendere testi quotidiani, mediatici e scolastici in diversi formati e supporti. Inoltre, presenta problemi nella costruzione e nella strutturazione delle frasi.
- **Parole chiave:** costruzione, struttura e comprensione.

#### Strumento 1

1. **Titolo:** Indovinelli

2. Con questo strumento sarete in grado di individuare i problemi legati alla stimolazione e all'esercizio dell'immaginazione e allo sviluppo e all'associazione di idee e concetti. Inoltre, gli indovinelli stimolano lo sviluppo della capacità critica, aiutano a discriminare e analizzare le informazioni e stimolano la curiosità dell'individuo.

#### 3. Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni per l'utilizzo dello strumento

Per risolvere un indovinello è necessario prendere in considerazione sia il significato letterale che quello potenziale delle parole.

#### 4. Interpretazione dei risultati

Tenendo presente che l'indovinello è soprattutto una comunicazione tra due soggetti (quello che lancia la sfida e quello a cui è rivolta), si crea tra loro un gioco dialogico che diventa una sfida di conoscenza. Il primo è colui che lo padroneggia, lo dirige, e il secondo è colui che lo gioca, lo indovina. Pertanto, i risultati sono valutati da colui che lo dirige.

5. **Parole chiave:** immaginazione, associazione e ragionamento.



#### Strumento 2

1. **Titolo:** Creatore del libro

2. Questo strumento può essere utilizzato per individuare i problemi di lettura e scrittura. È uno strumento motivazionale per migliorare le difficoltà con questa abilità. Serve anche a promuovere la creatività.

#### 3. Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni per l'utilizzo dello strumento

Book creator è una piattaforma la cui interfaccia assomiglia a una "tela bianca" per sviluppare la creatività e condividere l'apprendimento. Verrà utilizzata per creare libri interattivi in modo che il soggetto possa dimostrare la propria creatività e comprensione.

Innanzitutto, è necessario scaricare l'applicazione da iTunes Store o dall'App Store. Una volta installata, cliccare su "Nuovo libro". In questo modo si avvia il processo di creazione del libro. Scegliere il tipo di libro che si desidera creare. Sotto "Scegli un modello" sono disponibili tre opzioni: Ritratto, Quadrato e Paesaggio. Successivamente, verrà creata la copertina del libro, verrà aggiunto il titolo e l'immagine desiderata. Inoltre, sarà possibile aggiungere elementi al libro utilizzando il simbolo + in alto a destra (testo, immagini, fotocamera, suoni e disegni). Aggiungere un'altra pagina al libro facendo clic su "Avanti". Modificare il libro facendo clic sul testo. Infine, esportare o inviare il nuovo libro.

#### 4. Interpretazione dei risultati

I risultati saranno valutati con la presentazione della creazione. Verranno valutati il vocabolario, il formato, i colori e l'attrattiva.

5. **Parole chiave:** creatività e comprensione.



### Strumento 3

1. **Titolo:** Scarabeo

2. Con questo strumento è possibile individuare problemi nelle funzioni cognitive e nel ragionamento logico. Inoltre, stimola il pensiero strategico, migliora l'ortografia, aumenta il vocabolario, favorisce una sana competizione, aumenta le abilità sociali e migliora le funzioni cognitive.

#### 3. Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni su come utilizzare lo strumento

Lo Scarabeo è un gioco di parole classico e divertente. Lo scopo del gioco è segnare il maggior numero di punti formando parole su un tabellone che si colleghino a parole create da altri giocatori. Per giocare a Scrabble sono necessari almeno due giocatori, quindi è uno strumento che incoraggia il lavoro di gruppo e la cooperazione. È necessario anche un tabellone ufficiale di Scrabble con tutti i suoi componenti. Quando si gioca, si creano parole, si accumulano punti, ci sono sfide tra avversari e si scambiano anche pedine (se le vostre non vanno bene). Allo stesso tempo, l'insegnante avrà il compito di calcolare i punti di ogni giocatore per determinare chi vincerà alla fine della partita.

#### 4. Interpretazione dei risultati

Per portare a termine il gioco, è importante estrarre i risultati. Per farlo, sarà necessario seguire le indicazioni riportate di seguito:

- "Il punteggio della lettera doppia": significa che una lettera posizionata in questa casella otterrà il doppio dei punti indicati nella lettera.
- "Il punteggio della parola doppia": significa che una parola formata che include una lettera collocata in questa casella otterrà il doppio dei punti.
- "Il punteggio triplo della lettera": significa che una lettera collocata in questa casella otterrà il triplo dei punti indicati nella lettera.

- "Il punteggio della parola tripla": significa che una parola formata che include una lettera posizionata in questa casella otterrà il triplo dei punti.

Dopo che tutti i giocatori hanno esaurito le loro tessere o non possono più giocare altre parole, si sommano i punti totali di ogni giocatore. Mentre il segnapunti somma i totali, ogni giocatore deve comunicare il valore in punti delle tessere rimaste (se è il caso). Sottraete questo valore dai punti totali di ogni giocatore per determinare il punteggio finale.

5. **Parole chiave:** funzione cognitiva e ragionamento logico

#### **Strumento 4**

1. **Titolo:** Lector immersivo

2. Con questo strumento è possibile individuare problemi di comprensione della lettura e di significato delle parole. Pertanto, migliora la comprensione fornendo strumenti che leggono il testo ad alta voce, lo dividono in sillabe e aumentano lo spazio tra le righe e le lettere, e incoraggia la lettura autonoma, in quanto è un ausilio didattico che consente all'insegnante di fornire assistenza agli studenti con diverse abilità.

3. **Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni su come utilizzare lo strumento**

Per utilizzare la messa a fuoco delle linee in Immersive Reader, aprire il documento su cui si desidera lavorare e selezionare Visualizza > Immersive Reader. Selezionare l'icona Blocco note per aprire le Opzioni di lettura ad alta voce. A destra dell'opzione Focalizzazione linee, selezionare l'opzione Attivato.

4. **Interpretazione dei risultati**

Per effettuare l'interpretazione dei risultati, l'insegnante deve valutare se lo studente:

- Migliora nella scrittura di testi
- Mantiene l'attenzione e migliora la velocità di lettura.
- Migliora la comprensione e mantiene l'attenzione.

Migliora la velocità di lettura grazie al "raggruppamento visivo".

Supporta l'istruzione e migliora il riconoscimento delle parole.

Migliora il riconoscimento delle parole

Migliora la comprensione in media del 10%.

5. **Parole chiave:** comprensione della lettura, significato delle parole e attenzione.

#### **Strumento 5**

1. **Titolo:** Dic dic

2. Con questo strumento sarete in grado di individuare i problemi di comprensione orale e scritta, acquisendo al contempo vocabolario e scioltezza

nella comprensione orale e scritta. Offre fino a cinque lingue: Spagnolo, inglese, catalano, francese e russo, con madrelingua in tutti i casi. Inoltre, è dotato di un gioco di ortografia che integra il gioco principale di dettatura e di un sistema di risultati e ricompense per ogni esercizio risolto correttamente.

### **3. Istruzioni / Metodologia / Raccomandazioni per l'utilizzo dello strumento**

Per iniziare a utilizzare questo strumento, è necessario innanzitutto scegliere il livello di difficoltà a cui si vuole giocare, la lingua che si vuole praticare e se utilizzare o meno i suggerimenti. Questo strumento è adatto sia per esercitarsi con la lingua madre sia per acquisire conoscenze lessicali e ortografiche di una lingua straniera.

### **4. Interpretazione dei risultati**

Sono consentiti solo due tentativi per scrivere correttamente una parola. Se si fallisce per due volte di seguito, verrà visualizzata la risposta corretta, in modo che lo studente impari a scrivere quella parola.

L'icona dell'album consente di accedere in qualsiasi momento all'album del livello e della lingua in cui si sta giocando. Esiste un album separato per ogni livello e per ogni lingua, in cui vengono visualizzati tutti i risultati ottenuti.

Le diverse attività proposte da questa applicazione sono autocorrettive, quindi i bambini possono imparare e correggere gli errori come parte del loro processo di apprendimento. Inoltre, conta il numero di esercizi completati e ogni tanto propone un gioco per mantenere la motivazione e una buona esperienza d'uso.

**5. Parole chiave:** comprensione, vocabolario e autonomia.