

### SCHEDA TECNICA:

TITOLO	Divertirsi con l'ortografia
COLLOCAZIONE IN AUSILIOTECA	Solo in consultazione
ETA'	7+
DESCRIZIONE DEL MATERIALE	Cd-Rom didattico per migliorare le strategie di apprendimento meta fonologico della scrittura e della sua ortografia. E' costituito da 6 giochi e da una sezione "P" in cui possono essere inseriti gli esercizi personalizzati specifici per il singolo alunno, oltre ad una sezione gestionale dove l'adulto può memorizzare e quindi controllare il percorso didattico svolto. L'alunno è accompagnato da un personaggio guida, il gatto Aristide, che sollecita spesso, talvolta troppo, l'utente a proseguire le attività. Queste sono strutturate, con gradi di difficoltà crescente. Vengono prima presentate le vocali, poi le consonanti, i digrammi, i trigrammi in una serie di giochi dove l'alunno interviene discriminando i suoni, completando le sillabe, poi le parole, arricchendo il proprio bagaglio lessicale attraverso associazioni per campi semantici.
POSSIBILI UTILIZZI NEI CASI DI DSA	Per il training riabilitativo relativo alla discriminazione fonemica, all'analisi di suoni bersaglio e parole complesse, su cui l'alunno con DSA viene guidato a soffermarsi con atteggiamento attivo, strategico e riflessivo. Alle attività presenti nel Cd è sotteso un metodo strutturato poiché i fonemi vengono presentati singolarmente, a piccoli <i>step</i> , così come i suoni più complessi i quali vengono presentati in varie modalità di analisi, riconoscimento e manipolazione. Vi è la possibilità di visualizzare i grafemi in stampato maiuscolo o in <i>script</i> , cosa che può rivelarsi vantaggiosa nei casi di dislessia più grave, grazie alla facilitazione di sfruttare una sola banda spaziale. Nel gioco finale inoltre, l'alunno può verificare il successo del suo percorso misurandosi con la lettura e analisi di filastrocche e scioglilingua che presentano tutti i suoni affrontati nelle attività precedenti. E' previsto il prerequisito di saper utilizzare il mouse nelle funzioni di <i>click</i> , <i>click &amp; drag</i> , <i>click, drag &amp; drop</i> .
ESEMPI DI ATTIVITA'	Potrebbe essere utilizzato nelle classi seconde e terze della scuola primaria in attività di tipo esercitativo (di tipo <i>skill &amp; practice</i> ) a coppie, nel piccolo gruppo (max 4 alunni) o a classe intera con utilizzo della LIM. Nel caso in cui l'insegnante voglia far esercitare gli alunni con più Cd didattici di questo tipo, una modalità di lavoro funzionale potrebbe essere quella di far ruotare i bambini, a più riprese, ai computer sui quali sono installati i Cd, già spiegati in precedenza. In questo modo, nel tempo, tutti gli alunni possono allenare le proprie abilità con più proposte e attraverso la multisensorialità che il software didattico consente di sfruttare. Nell'uso di CD Rom didattici di questa tipologia, però, bisogna sempre prevedere dei tempi tecnici di avvio del CD stesso, il quale richiede per essere "operativo" qualche minuto di attesa, che è bene impiegare con i bambini in riflessioni collettive sulle abilità necessarie all'esecuzione del compito. Così come per interrompere l'attività è consigliabile prevedere i tempi di arresto del gioco e l'uscita dal Cd.

*Insegnante: Fiammetta Colomo*