

Uta Stücker

Allenare la concentrazione 1

Giochi e attività
per la prima e seconda classe
della scuola primaria



Erickson

Guida

Progettazione e editing

Serena Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Illustrazioni

Cristian Stenico

Dario Scaramuzza

Tania Osele

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Elaborazione grafica

Dario Scaramuzza

Tania Osele

Testing

Sonia Arw

Nicole Menestrina

Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2014 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Uta Stütcke

Allenare la concentrazione 1

Giochi e attività per la prima e seconda classe
della scuola primaria

Erickson

UTA STÜCKE

Insegnante di scuola primaria, ha pubblicato per la casa editrice tedesca *Verlag an der Ruhr* i volumi *Konzentrationstraining im 1. und 2. Schuljahr* (1999), *Konzentrationstraining im 3. und 4. Schuljahr* (2000) e *Lern- und Konzentrationstraining im 5. und 6. Schuljahr* (2001). Per le Edizioni Erickson ha pubblicato i volumi *Allenare la concentrazione 1 e 2* (2014) e gli omonimi software (2014).

INDICE

Introduzione	p. 7
Guida alla navigazione	p. 8
Login	p. 8
Menu	p. 9
Tasti di scelta rapida	p. 10
Attività	p. 11
Impostazione del pannello <i>Opzioni</i>	p. 16

Introduzione

La capacità di controllare e mantenere l'attenzione durante lo svolgimento di un compito o di un'attività è un requisito fondamentale per il successo scolastico. Purtroppo però molti bambini hanno difficoltà a concentrarsi durante le lezioni e a portare a termine i compiti assegnati, e questo può generare in loro una demotivazione allo studio e un senso di sfiducia nelle proprie capacità.

Il software *Allenare la concentrazione 1*, tratto dall'omonimo libro (Erickson, 2014), presenta una serie di attività volte a stimolare la memoria e la concentrazione visiva e motoria, potenziare le tecniche mnemoniche e il pensiero logico-matematico negli alunni della prima e della seconda classe della scuola primaria.

In compagnia della fattucchiera Morgana, l'alunno svolgerà oltre 170 esercizi diversificati e motivanti organizzati per difficoltà crescente, pensati per catturare l'attenzione dei più piccoli e insegnare loro a mantenerla viva rendendo più rapido ed efficace il processo di apprendimento: usando il programma anche solamente per pochi minuti al giorno, essi impareranno a stare attenti più a lungo e senza sforzi eccessivi.

Questo programma di allenamento può essere utile sia per gli insegnanti sia per i genitori e può essere facilmente utilizzato a scuola e a casa.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce sotto la lista. Quindi si clicca il pulsante «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il pulsante «Guida».

Il pulsante «Attiva le istruzioni scritte» consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default. Per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare sul personaggio guida. Per uscire dalla videata si clicca su «Esci» in alto a destra.

Login: registrazione di un nuovo utente

Clicca qui per eliminare un utente

Clicca «Entra» per entrare nel menu



Clicca qui per vedere le istruzioni scritte

Digita il tuo nome o selezionalo dalla lista

Clicca qui per leggere la guida

Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni e alle altre funzioni di navigazione, descritti dalla fattucchiera Morgana:

a) Le 6 sezioni

Cliccando sui pulsanti numerati da 1 a 6, si accede alla sezioni con i giochi:

1. Concentrazione visiva
2. Concentrazione motoria
3. Sviluppo della velocità e della costanza
4. Utilizzo della tecnica mnemonica
5. Sviluppo del pensiero logico
6. Sviluppo del pensiero matematico

Menu: scelta delle attività



b) Le lettere A/a (Maiuscolo/minuscolo)

Cliccando sui pulsanti A/a è possibile scegliere se visualizzare i testi delle istruzioni scritte e di alcuni esercizi in stampato maiuscolo o minuscolo.

c) La campanella (Opzioni)

Cliccando su questo pulsante si apre un riquadro in cui è possibile impostare le opzioni di gioco.

d) La candela (Spiegapulsanti)

Al clic sulla candela si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti nelle attività.

e) L'orologio magico (Ultimo svolto)

Al clic su questo pulsante il bambino può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

f) La pergamena (Attestato)

Una volta completate le attività viene sbloccato l'attestato. Nelle opzioni è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato, personalizzato per ogni utente, è stampabile.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

Tasti di scelta rapida



Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Selezione esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro

Attività

Dal menu è possibile accedere alle 6 sezioni ciascuna con giochi e attività per il potenziamento della concentrazione e della memoria.

Durante la navigazione all'interno di una sezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento. È possibile inoltre accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si lavora, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio».

Sezione 1: Concentrazione visiva

In questa sezione il bambino deve svolgere delle attività per il potenziamento della concentrazione visiva. Gli verrà chiesto, ad esempio, di cliccare solo i pezzi corretti per completare un disegno, riordinare delle figure dalla più grande alla più piccola e viceversa seguendo le istruzioni, risolvere dei labirinti, cliccare l'elemento intruso in una serie, individuare figure uguali fra altre, trovare i particolari in cui differiscono due scenette.

Sezione 2: Concentrazione motoria

L'attività proposta in questa sezione richiede al bambino di discriminare fra destra e sinistra e dovrà cliccare degli elementi in base alle indicazioni audio («Clicca sull'elemento di destra»/«Clicca sull'elemento di sinistra»).

Sezione 3: Sviluppo della velocità e della costanza

Nelle attività di questa sezione l'alunno dovrà impegnarsi a individuare nel minor tempo possibile degli elementi target richiesti, come coppie formate da sequenze di lettere o numeri diverse e associazioni

Sezione 1 – Quali pezzi ti servono?

1 CONCENTRAZIONE VISIVA **QUALI PEZZI TI SERVONO?**

STAMPA HO FINITO

1/4

Sezione 2 – Colora le vele

2 CONCENTRAZIONE MOTORIA **COLORA LE VELE**

STAMPA HO FINITO

3/4

di simboli e numeri diverse rispetto a quanto mostrato in un riquadro-legenda, individuare dei simboli intrusi, individuare delle lettere target all'interno di un testo, indicare quante volte compare una determinata lettera all'interno di un testo, ricostruire l'alfabeto cliccando in ordine le lettere.

Sezione 3 – Trova l'errore



Sezione 4: Utilizzo della tecnica mnemonica

In questa sezione il bambino deve essere in grado di ricostruire correttamente le coppie di parole viste per 30 secondi, trascinando ogni elemento al posto giusto.

Sezione 5: Sviluppo del pensiero logico

Qui il bambino deve riuscire a classificare delle parole individuandone la classe di appartenenza.

Sezione 6: Sviluppo del pensiero matematico

In quest'ultima sezione viene potenziato il ragionamento logico-matematico. Le attività richiedono al bambino di sostituire a dei simboli che compongono delle operazioni il valore numerico corrispondente illustrato in legenda, sommare dei numeri «nascosti» in un'immagine, scrivere il risultato ottenuto sommando dei numeri sparsi nella videata e collegati da linee (ogni sequenza ha un tratto differente), riordinare i numeri dal minore al maggiore.

Sezione 4 – Memorizza le coppie di parole

4 UTILIZZO DELLA TECNICA MNEMONICA MEMORIZZA LE COPPIE DI PAROLE

LATTE	FUOCO
CANE	LAMPADARIO
CASA	GIARDINO
BAMBINO	LOMBRICO
AUTOMOBILE	TAZZA
TETTO	FIORE

28

INIZIA

STAMPA

HO FINITO

1/4

Sezione 5 – Raggruppa le parole

5 SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO RAGGRUPPA LE PAROLE

SCARPETTE DA BALLO	ARANCIA
SCARPE DI VERNICE	LIBRO DI CANTO
CIABATTE DA BAGNO	MELA
LIMONE	LIBRO DI TESTO
ANANAS	SCARPE DA CALCIO
BANANA	STIVALI
VOCABOLARIO	PRUGNA
CILIEGIA	LIBRO DI LETTURA

STAMPA

HO FINITO

2/6

Sezione 6 – Segui le linee e trova i risultati

6 SVILUPPO DEL PENSIERO MATEMATICO SEGUI LE LINEE E TROVA I RISULTATI

7 _____

10 - - - - -

○ | ·····

○ _____

STAMPA HO FINITO

1 / 6

Concluse tutte le attività, il programma sblocca l'attestato personalizzato con il nome del bambino e stampabile.

Attestato finale

25/06/2014

GIULIA

**HAI SUPERATO
CON SUCCESSO
TUTTE LE ATTIVITÀ!**

STAMPA

1 / 6

Impostazione del pannello *Opzioni*

Nella finestra relativa alle opzioni, accessibile dalla videata del menu principale, o in altre videate digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o», sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Abilita audio istruzioni generiche: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nel login, ecc.

Abilita audio esercizi: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

Abilita audio feedback: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile e stampabile).

Risposta corretta automatica dopo 3 errori: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la spunta.

Opzioni



