

## GUIDA DEL SOFTWARE “LA CASA DELLE PAROLE”

Il software è stato costruito sul modello di una palazzo composto da un ingresso e 9 piani con tre stanze per piano, eccetto l'ultimo composto da un'unica stanza.

Ogni stanza contiene un esercizio per un totale di 24 esercizi più un gioco finale, all'ultimo piano, al quale si accede dopo aver risolto tutti gli altri esercizi.

La schermata introduttiva contiene, oltre ai soggetti che hanno contribuito alla realizzazione del software, i pulsanti di accesso alle varie aree del software: l'area per l'esecuzione degli esercizi, l'area per la personalizzazione, la guida in linea, ecc.

La schermata introduttiva si presenta come l'ingresso del palazzo, per cui si può tornare ad essa cliccando sul portone d'ingresso del palazzo.



La schermata iniziale

### La struttura del software

L'immagine del palazzo si divide in due parti: la facciata e la fiancata.

La facciata ha in sostanza la funzione di pannello di controllo e serve sia per accedere alle diverse stanze, sia per visualizzare in maniera sintetica il livello raggiunto, mostrando la luce accesa o spenta in ogni stanza. Per accedere ad una stanza è sufficiente cliccarci sopra. Cliccando sul portone di ingresso si torna alla schermata iniziale del software. La stanza attiva è evidenziata da un bordo rosso intorno alla finestra.

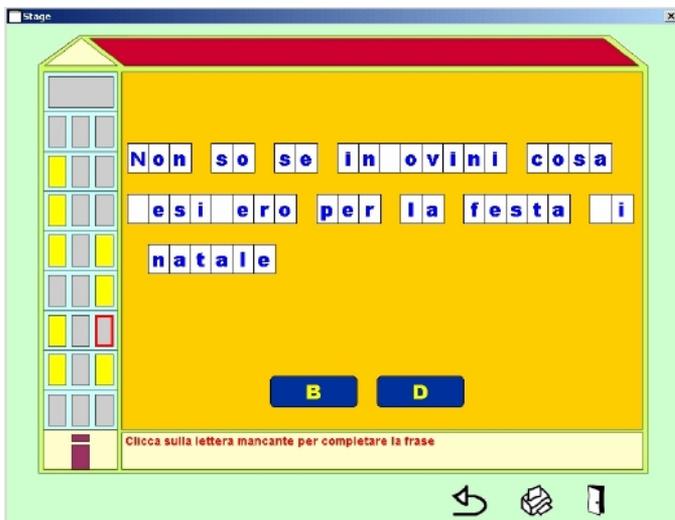
La fiancata della casa è invece riservata alla presentazione e alla esecuzione degli esercizi.

In basso, in corrispondenza del portone di ingresso, compaiono le istruzioni per l'esecuzione dell'esercizio attivo.

La "casa delle parole" è suddivisa in nove piani, otto dei quali corrispondono ad una precisa tipologia di errori, mentre nell'ultimo si trova il gioco finale: la "ruota della fortuna". Ad ogni stanza di ogni piano, poi, corrisponde un particolare tipo di esercizi. Una volta completati tutti gli esercizi di una stanza si accenderà la luce, per cui l'obiettivo del gioco consiste nell'accensione di tutte le luci del palazzo e quindi nel risolvere tutti gli esercizi proposti.

Gli esercizi di ogni piano, inoltre, sono proposti in successione, per cui non sarà possibile accedere alla seconda stanza senza aver prima risolto l'esercizio della prima; allo stesso modo non sarà possibile accedere alla terza stanza senza aver prima risolto l'esercizio della seconda. Questa modalità di svolgimento è stata predisposta al fine di costringere l'alunno a seguire un processo sequenziale nello svolgimento degli esercizi proposti in ogni sezione, esercizi che sono stati pensati e organizzati per un training specifico per il miglioramento delle sue competenze ortografiche relative a quella particolare tipologia di errore.

Per poter accedere al gioco finale, nell'attico, è necessario aver prima risolto tutti gli altri esercizi.



*Layout del software: La facciata per la navigazione e la fiancata per l'esecuzione degli esercizi*

Il Layout del software è stato pensato perchè l'allievo possa avere in qualsiasi momento una visione chiara del completamento del gioco, attraverso la visualizzazione, nella facciata della casa, delle finestre accese e delle finestre spente. Durante i test, infatti, abbiamo potuto constatare che tale disposizione, invoglia l'allievo ad accendere tutte le luci del palazzo, completando tutti gli esercizi previsti.

#### L'esecuzione degli esercizi

Alcuni esercizi vengono proposti in maniera sintetica in una unica schermata, per esempio il cruciverba, mentre altri vengono proposti attraverso una successione di schermate, per cui è possibile procedere soltanto dopo aver ottenuto un risultato positivo.

E' possibile visitare le stanze degli esercizi già svolti. In questo caso gli esercizi vengono proposti evidenziando le soluzioni. E' tuttavia possibile ripetere l'esercizio azzerando il risultato relativo ad ogni singola stanza.

E' inoltre possibile azzerare i risultati di tutti gli esercizi spegnendo tutte le luci del palazzo.

Negli esercizi in cui è necessario selezionare delle immagini in base a determinate caratteristiche, le immagini vengono proposte in posizioni sempre diverse attraverso una funzione che le rimescola in maniera casuale.



Le immagini vengono riposizionate in modo casuale ad ogni esecuzione dell'esercizio

Lo stesso avviene negli esercizi in cui bisogna associare due parole in base a determinati criteri. In questo modo lo stesso esercizio potrà essere riproposto più volte ma con delle continue variazioni.

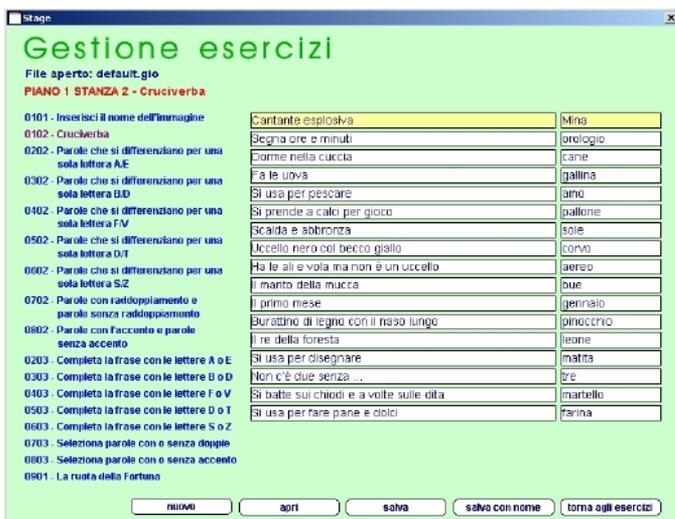


Le parole già associate dall'allievo vengono evidenziate con un colore diverso

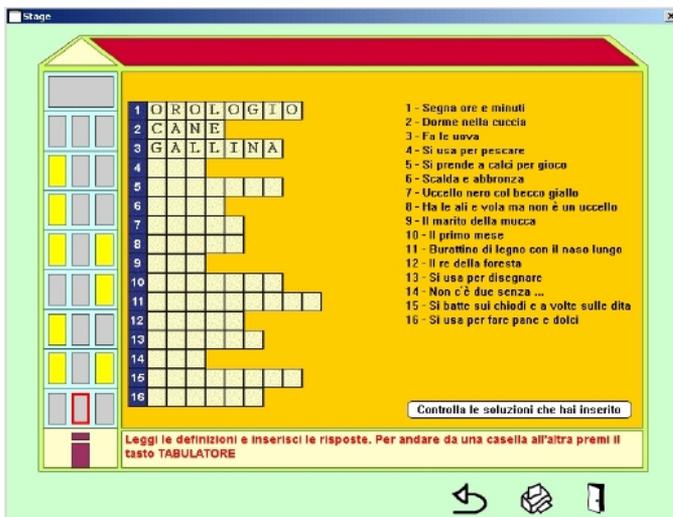
Per quanto riguarda la correttezza nell'esecuzione, gli errori compiuti dal bambino sono evidenziati da un segnale sonoro caratteristico, che avverte l'alunno se sbaglia e lo incoraggia a riprovare. La corretta esecuzione invece viene sottolineata da un segnale sonoro simile a un campanello e dalla comparsa di una freccia, su cui bisogna cliccare per proseguire nell'esercizio.

La personalizzazione

L'aspetto più significativo del software consiste nella possibilità, da parte dell'insegnante, di personalizzare il set di esercizi. Questo consente sia di incrementare progressivamente la difficoltà degli esercizi proposti, sia di mantenere l'attenzione dell'allievo con la diversificazione degli esercizi.



La pagina che consente di personalizzare il cruciverba inserendo le definizioni e i risultati corretti



### *L'esercizio del cruciverba con le definizioni inserite dall'insegnante*

La possibilità di personalizzare gli esercizi consente inoltre di creare dei set di esercizi diversificati per ogni singolo allievo.

Il progetto iniziale prevedeva la possibilità di personalizzazione soltanto per 6 esercizi. In seguito, essendo sempre più evidente come questo aspetto potesse amplificare in maniera significativa le opportunità di utilizzo del software, questa possibilità è stata estesa praticamente a quasi tutti gli esercizi.

I testi dei singoli esercizi vengono salvati in un file di testo.

Per la personalizzazione degli esercizi è possibile ricorrere ai moduli predisposti all'interno del software, a cui si accede dalla schermata iniziale del programma entrando nella sezione "Crea o modifica esercizi". A questo punto basta sostituire le parole o le frasi presentate con altre più consone alle difficoltà del proprio allievo, salvando poi la personalizzazione con un nome diverso, ad esempio quello del proprio allievo. Bisogna però ricordarsi di mantenere l'estensione del file (.gio).

Una nota particolareggiata merita la personalizzazione dell'esercizio della Stanza 1 del 1° piano: "Inserire il nome dell'immagine". Per modificarlo occorre cambiare sia la parola presentata sia l'immagine corrispondente, che andrà prima trovata (da scanner o da Internet in formato JPEG oppure GIF), salvata nella cartella "Images" – "0101" e sostituita a quelle esistenti, denominandola sempre "img\_01" oppure "img\_02" e così via.

È possibile eseguire lo stesso procedimento per sostituire qualunque immagine presente nel software.

Se non è presente un esercizio personalizzato viene caricato il set di esercizi di default (l'esercizio standard).

In ogni set di esercizi, oltre ai testi vengono registrati anche i risultati ottenuti, per cui ciascun allievo aprendo il software potrà riprendere l'esercizio dal punto in cui l'aveva lasciato.

### **La descrizione degli esercizi.**

Ogni piano del palazzo, tranne l'ultimo, presenta tre tipi di esercizi che si riferiscono ad una precisa tipologia di errori e sono proposti, come già spiegato precedentemente, in successione, per cui non sarà possibile accedere alla seconda stanza senza aver prima risolto l'esercizio della prima; allo stesso modo non sarà possibile accedere alla terza stanza senza aver prima risolto l'esercizio della seconda.

Questa modalità di svolgimento è stata predisposta al fine di consentire all'alunno una minima acquisizione della consapevolezza dell'errore e la possibilità di imparare a controllare i processi automatici di scrittura, migliorando le sue competenze ortografiche relative a quella particolare tipologia di errore. Ovviamente il software proposto non è in grado di risolvere tout court gli errori ortografici del bambino, ma può costituire un aiuto in un più complesso percorso didattico di recupero delle difficoltà in ortografia.

#### PIANO I°: Omissione o aggiunta di lettere

Stanza 1 (personalizzabile): Inserire la parola che corrisponde all'immagine presentata, digitando sulla tastiera le lettere corrispondenti a ogni casella:

1. SEDIA
2. GATTO
3. SCALA
4. FRAGOLA
5. FIORE
6. BARCA
7. ASINO
8. FARFALLA
9. ANELLO
10. DADI

Stanza 2 (personalizzabile): Completare il cruciverba proposto, inserendo nelle caselle (solo in orizzontale) la parola corrispondente alle definizioni proposte.

Stanza 3: Anagrammare le parole proposte, inserendo la nuova parola nelle caselle:

1. PENA > PANE
2. LAME > MELA
3. ASCOLTA > SCATOLA
4. COLLERA > COLLARE
5. ARMI > RAMI
6. ORCA > ARCO
7. MANDRIANO > MANDARINO
8. ESPORTA > PASTORE
9. SPIANARE > PERSIANA
10. FIERO > FIORE
11. GRANO > RAGNO
12. APRE > PERA
13. PARTO > PORTA
14. DONO > NODO
15. REMO > ORME

## PIANO II°: Scambio di grafemi (A/E)

Stanza 1: Riordinare nell'armadio proposto le parole che iniziano con la lettera "A" e le parole che iniziano con la lettera "E":

1. AQUILA
2. AUTO
3. ALBERO
4. ASINO
5. ASPIRAPOLVERE
6. AUTOBUS
7. ANELLO
8. APE
9. ELEFANTE
10. ELASTICO
11. ERBA
12. ESTINTORE
13. ELICA
14. EUROPA

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. MALE     | MELE     |
| 2. PARARE   | PARERE   |
| 3. CONTANTI | CONTENTI |
| 4. MANO     | MENO     |
| 5. PIANO    | PIENO    |
| 6. SPESSO   | SPASSO   |
| 7. SETA     | SETE     |
| 8. NAVE     | NEVE     |
| 9. PELATO   | PALATO   |
| 10. LAGNA   | LEGNA    |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo tra le lettere "A" e "E"

## PIANO III°: Scambio di grafemi (B/D)

Stanza 1: Riordinare nell'armadio proposto le parole che iniziano con la lettera "B" e le parole che iniziano con la lettera "D":

1. DADO
2. DISCHETTO
3. DENTIFRICIO
4. DIVANO
5. DINOSAURO
6. DONO
7. DENTI
8. DROMEDARIO
9. BIDONE
10. BAMBINO
11. BICICLETTA
12. BANDIERA
13. BUDINO
14. BOTTIGLIA
15. BANANA
16. BARCA

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. DARE   | BARE   |
| 2. DELLA  | BELLA  |
| 3. BOCCIA | DOCCIA |
| 4. BICI   | DICI   |
| 5. BOSSO  | DOSSO  |
| 6. DUE    | BUE    |
| 7. DEVE   | BEVE   |
| 8. DADO   | BADO   |
| 9. SORDA  | SORBA  |
| 10. DARDO | BARDO  |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo tra le lettere “B” e “D”.

Piano IV°: Scambio di grafemi (F/V)

Stanza 1: Riordinare nell’armadio proposto le parole che iniziano con la lettera “F” e le parole che iniziano con la lettera “V”:

1. FIORE
2. FRAGOLA
3. FUNGO
4. FARFALLA
5. FARO
6. FERRO DA STIRO
7. FUOCO
8. FISARMONICA
9. VALIGIA
10. VELA
11. VITE
12. VENTAGLIO
13. VENTILATORE
14. VIOLINO
15. VASCA DA BAGNO

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. FOGLIA  | VOGLIA  |
| 2. FARO    | VARO    |
| 3. FINO    | VINO    |
| 4. FINTO   | VINTO   |
| 5. FITTO   | VITTO   |
| 6. FOLATA  | VOLATA  |
| 7. FOGLIO  | VOGLIO  |
| 8. FERME   | VERME   |
| 9. FESTIVO | VESTIVO |
| 10. FIALE  | VIALE   |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo tra le lettere “F” e “V”.

### Piano V°: Scambio di grafemi (D/T)

Stanza 1: Riordinare nell'armadio proposto le parole che iniziano con la lettera "D" e le parole che iniziano con la lettera "T":

1. TOPO
2. TELEVISORE
3. TORTA
4. TELEFONO
5. TRENO
6. TENDA
7. TIGRE
8. TARTARUGA
9. DADO
10. DROMEDARIO
11. DENTI
12. DENTIFRICIO
13. DISCHETTO
14. DONO
15. DIVANO
16. DINOSAURO

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 1. TETTO      | DETTO     |
| 2. TINO       | DINO      |
| 3. TATA       | DATA      |
| 4. TOPO       | DOPO      |
| 5. DIRETTO    | TIRETTO   |
| 6. DURARE     | TURARE    |
| 7. SDENTATA   | STENTATA  |
| 8. SORTA      | SORDA     |
| 9. SOLITO     | SOLIDO    |
| 10. GRATINATA | GRADINATA |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo tra le lettere "D" e "T".

### Piano VI°: Scambio di grafemi (S/Z)

Stanza 1: Riordinare nell'armadio proposto le parole che iniziano con la lettera "S" e le parole che iniziano con la lettera "Z":

1. SEDIA
2. SERPENTE
3. SALAME
4. SCIMMIA
5. SCALA
6. SPOSI
7. SVEGLIA
8. SEMAFORO
9. ZEBRA
10. ZUCCHINE
11. ZUCCA
12. ZORRO
13. ZANZARA

14. ZOCCOLI
15. ZAINO
16. ZATTERA

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. ROSSO  | ROZZO |
| 2. MASSA  | MAZZA |
| 3. BASSA  | BAZZA |
| 4. PASSO  | PAZZO |
| 5. LESSO  | LEZZO |
| 6. COSSE  | COZZE |
| 7. MASSO  | MAZZO |
| 8. TASSA  | TAZZA |
| 9. TOSSE  | TOZZE |
| 10. POSSO | POZZO |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo tra le lettere "S" e "Z".

#### Piano VII°: Raddoppiamenti

Stanza 1: Riordinare nell'armadio proposto le parole che contengono almeno un raddoppiamento e le parole senza raddoppiamenti:

1. OMBRELLO
2. PACCO
3. GATTO
4. CHITARRA
5. LUCCHETTO
6. PETTINE
7. MARTELLO
8. PALLONE
9. TELEFONO
10. GELATO
11. CANE
12. CASA
13. LENTE
14. MANO
15. LAMPADINA
16. CAROTA

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

- |          |        |
|----------|--------|
| 1. PALA  | PALLA  |
| 2. ROSA  | ROSSA  |
| 3. CANE  | CANNE  |
| 4. GRAMO | GRAMMO |
| 5. MIRA  | MIRRA  |
| 6. PANE  | PANNE  |
| 7. TUFO  | TUFFO  |
| 8. BACO  | BACCO  |
| 9. POSO  | POSSO  |
| 10. MORA | MORRA  |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo la parola con raddoppiamento o la parola senza raddoppiamento.

#### Piano VIII°: Accenti

Stanza 1: Riordinare nell'armadio proposto le parole che hanno l'accento e le parole senza accento:

1. BABÀ
2. CITTÀ
3. BIDÈ
4. FRAPPÈ
5. BIGNÈ
6. TOTÒ
7. CAFFÈ
8. TUTÙ
9. TUTA
10. ANCORA
11. CUFFIE
12. SVEGLIA
13. LAMPADINA
14. MANO
15. BICICLETTA
16. TELEFONO

Stanza 2 (personalizzabile): Unire le coppie di parole che si differenziano per una sola lettera:

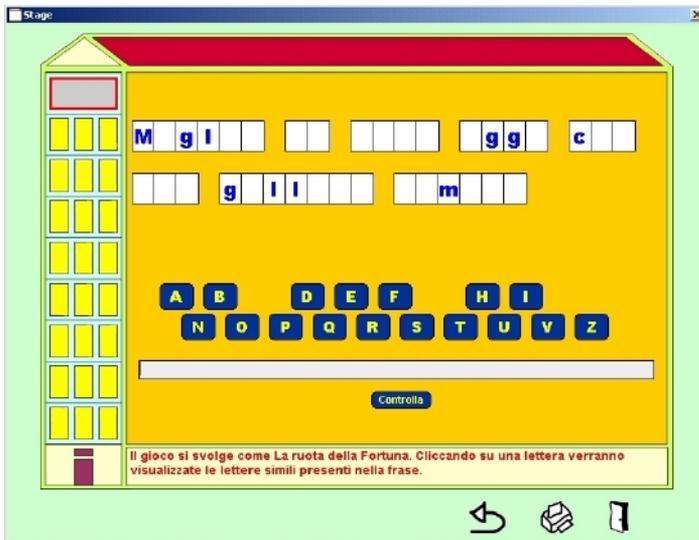
- |            |        |
|------------|--------|
| 1. CANTO   | CANTÒ  |
| 2. TIRO    | TIRÒ   |
| 3. PURE    | PURÈ   |
| 4. FINI    | FINÌ   |
| 5. FIORI   | FIORÌ  |
| 6. MANGIO  | MANGIÒ |
| 7. VOLO    | VOLÒ   |
| 8. TASSI   | TASSÌ  |
| 9. PORTO   | PORTÒ  |
| 10. SALUTO | SALUTÒ |

Stanza 3 (personalizzabile): Completare le frasi scegliendo la parola con l'accento o senza l'accento.

#### Piano IX°: Gioco finale "La ruota della fortuna"

Dopo aver completato tutti gli esercizi è possibile accedere all'ultimo piano in cui viene proposto il gioco finale, che si svolge come il quiz televisivo "La ruota della fortuna". Scopo del gioco è indovinare una serie di proverbi, scegliendo via via le lettere, che verranno visualizzate automaticamente nelle caselle. Una volta indovinata la frase, bisogna scriverla correttamente nello spazio predisposto e cliccare su "controlla". Si procede allo stesso modo per tutti i dieci proverbi presenti.

Anche i proverbi, come gli altri esercizi de "La Casa delle parole" sono modificabili dall'insegnante attraverso la sezione di "Crea o modifica gli esercizi".



*Il gioco finale al quale si accede dopo aver eseguito correttamente tutti gli esercizi precedenti*

### *La stampa degli esercizi*

Durante l'esecuzione degli esercizi è possibile stampare l'intera schermata. Questo consente, per esempio, sia di conservare un risultato positivo (stampando l'esercizio risolto), sia di poter analizzare con l'insegnante, le caratteristiche e le difficoltà dell'esercizio da affrontare.

### La guida in linea

Il software è stato predisposto per contenere prossimamente una guida in linea, raccolta in un semplice file di testo. Quest'opportunità consentirà a chiunque, non soltanto di poter consultare il file senza la necessità di ricorrere a software proprietari, ma anche la possibilità di poter integrare, semplificare o comunque modificare il file della guida, in base alle capacità e alle esigenze di ciascun allievo. Al momento, tuttavia, la guida in linea non è stata inserita e il file contiene soltanto le soluzioni degli anagrammi, che costituiscono il terzo esercizio del primo piano.

L'insegnante può comunque inserire annotazioni particolari o eventuali pro-memoria per lo svolgimento degli esercizi di ogni alunno, semplicemente scrivendoli e salvandoli come file di testo.

### Istruzioni per il download del software

All'interno del sito web del CRED Ausilioteca è possibile scaricare il file del software "La Casa delle parole" e questa guida in formato PDF.

### Indicazioni per il download:

- Effettuare il download dal sito web: <http://ausilioteca.comune.fi.it>
- Decomprimere il programma in una cartella denominata ad hoc
- Fare un doppio clic sull'icona del programma per consentirne l'esecuzione