

Quaderno dei compiti PROGETTI SAMT 2017/18

Dati amministrativi

Utilizzati in modo confidenziale dal docente

Classe I4

Cognome

Nome

Cellulare

Email

nome.cognome@samtrevano.ch

Opzione

☒ Generalista

Docente formatore

Azienda

Scuola d'Arti e Mestieri Trevano

Cognome

Sartori

Nome

Massimo

Recapito telefonico

Email

massimo.sartori@edu.ti.ch

Luogo di lavoro del progetto

Azienda

Scuola d'Arti e Mestieri Trevano

Indirizzo

6952 Canobbio – Trevano

Titolo del progetto di semestre

Apprendimento della scrittura

Descrizione del progetto di semestre

Descrizione del lavoro e degli obiettivi minimi quantificabili che devono essere raggiunti

Lo scopo di questo programma è quello di creare un supporto attraverso il quale ogni docente di italiano di scuola elementare (primo e secondo anno) possa insegnare la lettura e la scrittura agli allievi. Gli esercizi che si andranno a creare si basano sul metodo Zappa, utilizzato in alcune scuole elementari.

Il docente dovrà poter creare, modificare eliminare, esportare ed importare una o più storie che saranno la base per gli esercizi.

Si tratterà di trovare il formato migliore di importazione/esportazione storie.

Una storia è composta da frasi. Ogni frase potrebbe essere accompagnata da un'immagine.

Ad esempio:

Prima frase:



LO GNOMO MINO METTE UN BERRETTO ROSSO.

Seconda frase:



LO GNOMO LINO HA UN SACCO IN SPALLA.

Ecc

L'allievo dovrà scegliere la storia in cui desidera esercitarsi, poi avrà a disposizione alcuni esercizi:

- 1) **Esercizio sulle sillabe:** gli appariranno sullo schermo tutte le sillabe di una parola in ordine sparso. Il programma, attraverso un sintetizzatore vocale, gli chiederà ad esempio di trovare la parola "LO". Verranno passate in rassegna tutte le sillabe presenti, evitando di ripeterle. Se un allievo sbaglia gli verrà richiesta la stessa sillaba finché non risponderà correttamente. L'allievo dovrà cliccare sulla parola, se è corretta dovrà sentire un determinato suono (ad esempio battito di mani o BRAVO), se è sbagliato un altro suono (ad esempio riprova). L'esercizio termina quando non ci sono più sillabe.
- 2) **Esercizio su una frase.** L'allievo sceglie una frase della storia. Il programma, attraverso un sintetizzatore vocale, gli chiederà di trovare una qualsiasi delle parole all'interno di quella frase. Verranno passate in rassegna tutte le parole presenti, evitando di ripeterle. Se un allievo sbaglia gli verrà richiesta la stessa parola finché non risponderà correttamente. L'allievo dovrà cliccare sulla parola, se è corretta dovrà sentire un determinato suono (ad esempio battito di mani o BRAVO), se è sbagliata un altro suono (ad esempio riprova). L'esercizio termina quando non ci sono più parole.
- 3) **Parola nascosta.** L'allievo sceglie una frase. Il pc la mostra con una parola nascosta (si vedrà solamente una cornice vuota al suo posto). Vi sarà una lista di 3 parole, l'allievo dovrà poter ascoltare il suono di ciascuna parola e scegliere quella che corrisponde a quella nascosta. Se è corretta dovrà sentire un determinato suono (ad esempio battito di mani o BRAVO), se è sbagliato un altro suono (ad esempio riprova).
- 4) **Frase corretta:** l'allievo vedrà un'immagine della storia e le 6 frasi. Dovrà scegliere qual è la frase che corrisponde a quell'immagine. Se sceglie quella corretta dovrà sentire un determinato suono (ad esempio battito di mani o BRAVO), se è sbagliata un altro suono (ad esempio riprova).
- 5) **Frase da riordinare:** l'allievo vedrà un'immagine con la corrispondente frase, che però avrà le parole in disordine. Dovrà riordinarla. Ad ogni parola ordinata della frase, se è corretta dovrà sentire un determinato suono (ad esempio battito di mani o BRAVO), se è sbagliato un altro suono (ad esempio riprova).
- 6) **Frase con una parola sbagliata:** verrà riprodotta una frase nella quale vi è una parola sbagliata, presa dalle altre parole della storia. L'allievo dovrà trovarla. Se è quella corretta dovrà sentire un determinato suono (ad esempio battito di mani o BRAVO), se è sbagliata un altro suono (ad esempio riprova).

Osservazioni:

- Quando si dispongono casualmente le parole, evitare di posizionarle sullo sfondo non bianco e metterle il più possibile al centro dello schermo e non troppo distanti tra di esse. Il bambino dovrà poterle individuare facilmente.
- Il tipo di font dovrà essere scelto dal docente tra stampatello maiuscolo e corsivo (prestare attenzione alla scelta del font, il corsivo deve essere quello usato nelle nostre scuole elementari). Richiedere il font al proprio responsabile.
- Evitare messaggi feedback (per esempio message Box) quando l'allievo risponde correttamente perché non sarà in grado di leggerli. Eventualmente prevedere un'animazione semplice che non disorienti troppo o un messaggio vocale.
- Evitare, nel limite del possibile, le finestre a tendina per le scelte dell'allievo. Sono da preferire sistemi quali Drag & Drop o aventi l'elenco delle opzioni su cui l'allievo potrà cliccare.
- Ogni scritta che appare nel programma dovrà poter essere letta dal sintetizzatore vocale (attivato da onmouseover o da altri sistemi).
- La velocità del sintetizzatore vocale deve essere impostabile dal docente o dallo stesso allievo.
- Ogni allievo deve registrarsi in maniera semplice. L'allievo quando si registra dovrà scegliere un'immagine ed immettere solo il proprio nome. Bisognerà tener traccia dei risultati di ogni allievo, anche per poi farlo passare al livello successivo. Il docente deve poter disporre delle statistiche per ogni allievo (numero tentativi per esercizio, numero errori per esercizio, sillabe sbagliate più frequentemente, parole sbagliate più frequentemente).
- Livelli degli esercizi: gli esercizi riguardanti le sillabe la ricerca delle parole nella frase saranno di livello 1. La parola nascosta con 3 possibilità sarà di livello 2. Tutti gli altri esercizi saranno di livello 3. Un allievo che è al livello 1 non vedrà gli esercizi dei livelli superiori. Quando eseguirà correttamente tutti gli esercizi del proprio livello almeno una volta riceverà la medaglia di bronzo e passerà al livello successivo, ovvero gli si aprirà il livello 2. Così anche per il livello 2. Terminato il livello 3 riceverà la medaglia d'oro con congratulazioni finali.

Strumenti e metodi

Elenco dei principali strumenti e metodi (hardware, software, linguaggio di programmazione, etc.) che devono essere utilizzati per la soluzione

Il linguaggio di programmazione da adottare è .NET (C#) e si dovrà sviluppare una Windows

application.

Consegna:

-
- Rapporto di lavoro esaustivo con pianificazione preventiva e consuntiva.
Il rapporto di lavoro deve permettere la comprensione del lavoro svolto anche a qualcuno che non ha seguito il progetto e deve permettere la riproducibilità.
 - Requisiti
 - Test effettuati (metodologia, risultati attesi, risultati ottenuti, spiegazione degli eventuali insuccessi nei test, proposta per evt. soluzioni)
 - Bibliografia e/o Linkografia
 - Diario di lavoro esaustivo che giustifichi il tempo utilizzato nello sviluppo del progetto
 - Errori incontrati con rispettive soluzioni
 - Varianti esaminate ecc.
 - Problemi riscontrati ecc
-

Allegati

Data

Luogo

Firma del docente
