

Uta Stücker

# Allenare la concentrazione 2

Giochi e attività per la terza,  
quarta e quinta 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 2**

Giochi e attività per la terza, quarta e quinta  
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 2*, tratto dall'omonimo libro (Erickson, 2014), presenta una serie di attività volte a stimolare la memoria e la concentrazione visiva e uditiva, 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 150 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 5 sezioni

Cliccando sui pulsanti numerati da 1 a 5, si accede alla sezioni con i giochi:

1. Potenziamento della capacità visiva
2. Potenziamento di resistenza e velocità
3. Utilizzo della tecnica mnemonica
4. Sviluppo del pensiero logico
5. Sviluppo delle capacità di calcolo e 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
Seleziona esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Attiva stimolo audio	Shift + Barra spaziatrice

## Attività

Dal menu è possibile accedere alle 5 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: Potenziamento della capacità visiva*

In questa sezione il bambino deve svolgere delle attività per il potenziamento della concentrazione visiva. Gli verrà chiesto, ad esempio, di trovare i particolari in cui differiscono più scenette, individuare figure uguali fra altre, trovare delle parole all'interno di crucipuzzle di lettere, completare delle sequenze di simboli trascinando gli elementi mancanti e risolvere dei labirinti.

### *Sezione 2: Potenziamento di resistenza e velocità*

Nelle attività di questa sezione l'alunno dovrà impegnarsi a completare delle associazioni di simboli e lettere in base a quanto mostrato in un riquadro-legenda, individuare coppie formate da sequenze di lettere o numeri diverse, cliccare all'interno di una serie di segni i simboli intrusi, ricostruire l'alfabeto cliccando in ordine le lettere entro un determinato intervallo di tempo, indicare quante volte compare nella videata un determinato simbolo, individuare delle lettere target all'interno di un testo, individuare l'inizio/la fine delle parole che

## Sezione 1 – Trova le differenze

1 POTENZIAMENTO DELLA CAPACITÀ VISIVA™ TROVA LE DIFFERENZE

STAMPA NO FINITO

1 / 4

compongono un testo a cui sono stati tolti gli spazi, cliccare all'interno di un brano tutte le parole composte da solo due sillabe e decrittare dei messaggi segreti.

## Sezione 2 – Chi cerca trova

2 POTENZIAMENTO DI RESISTENZA E VELOCITÀ CHI CERCA TROVA

6	1	5	0	8	2	9	2	7	3	5	4	6	4	8	0	9	0	1	2
7	3	8	2	9	2	0	9	2	8	2	7	2	7	6	3	6	9	0	1
6	1	8	1	7	2	8	2	9	0	1	2	9	8	7	4	7	5	9	5
4	5	2	8	3	4	7	3	9	3	8	5	4	9	5	4	8	5	7	4
6	2	5	3	4	2	6	7	1	2	8	2	7	3	6	4	5	3	2	7
5	3	5	7	2	9	9	8	7	9	0	1	2	6	3	5	4	2	7	8
2	6	7	1	1	8	2	9	2	0	9	3	5	2	6	3	7	8	2	7
1	2	9	0	1	2	6	4	3	5	0	9	1	8	2	6	3	9	0	1
6	9	0	1	2	2	4	3	6	7	8	9	0	1	8	2	7	9	0	1
3	6	8	9	0	1	2	6	3	7	8	3	8	7	4	6	5	1	9	0
2	6	3	7	9	0	1	2	6	5	3	4	2	6	3	7	8	9	3	8
3	6	4	7	6	5	8	9	0	1	2	4	3	5	4	6	2	8	3	7
6	6	3	7	9	0	1	2	5	3	6	7	2	6	3	8	2	7	3	6
3	9	0	1	2	6	3	5	4	1	8	4	9	0	9	2	8	7	6	2
7	8	9	0	1	8	2	7	9	0	0	1	2	6	3	7	8	3	7	9
0	1	2	5	2	9	5	7	2	9	9	8	7	9	0	1	2	4	2	0
9	0	1	2	1	7	7	1	1	8	2	9	2	0	9	3	5	5	3	5
3	8	3	7	8	3	9	0	1	2	6	4	3	5	0	9	0	1	2	7
3	7	4	6	3	4	9	5	4	8	5	7	4	9	0	1	2	2	4	3
3	6	4	5	7	2	3	6	4	5	3	2	7	6	8	9	0	1	2	6

STAMPA NO FINITO

1 / 4

### Sezione 3: Utilizzo della tecnica mnemonica

In questa sezione l'utente deve leggere o ascoltare dei brevi brani per poi riuscire a individuare fra n. immagini quella che rappresenta correttamente la situazione appena letta/ascoltata.

#### Sezione 3 – Le immagini giuste

3 UTILIZZO DELLA TECNICA MNEMONICA LE IMMAGINI GIUSTE

STAMPA NO FIRITO

### Sezione 4: Sviluppo del pensiero logico

Qui il bambino deve riuscire a classificare delle parole individuandone la classe di appartenenza, trovare i sinonimi o i contrari di alcune parole, cliccare sugli elementi indispensabili per il corretto funzionamento di un oggetto dato.

### Sezione 5: Sviluppo delle capacità di calcolo e 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), cliccare dei punti all'interno di una griglia per creare un percorso (formato da segmenti) seguendo una serie di indicazioni scritte, riordinare i numeri

## Sezione 4 – Raggruppa le parole

4 SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO RAGGRUPPA LE PAROLE

LAVATRICE	RITRATTO	ZATTERA
FOTOGRAFIA	SCIALUPPA	IMMAGINE
DISEGNO	LAVASTOVIGLIE	NAVE
NAVE DA CARICO	BAMBOLA	MARIONETTA
TRAGHETTO	BURATTINO	PIROSCAFO

STAMPA

NOI FINITO

1/4

dal minore al maggiore, trascinare all'interno di una griglia dei tasselli in modo da comporre una figura seguendo delle indicazioni date in stile battaglia navale.

## Sezione 5 – Un dettato... di schemi!

5 SVILUPPO DELLA CAPACITÀ DI CALCOLO E DEL PENSIERO MATEMATICO UN DETTATO... DI SCHEMI

1. DUE CASELLE VERSO IL BASSO
2. TRE CASELLE VERSO DESTRA
3. UNA CASELLA VERSO IL BASSO
4. UNA CASELLA VERSO SINISTRA
5. UNA CASELLA VERSO IL BASSO
6. UNA CASELLA VERSO DESTRA
7. UNA CASELLA VERSO IL BASSO
8. TRE CASELLE VERSO SINISTRA
9. DUE CASELLE VERSO IL BASSO
10. CINQUE CASELLE VERSO DESTRA
11. SETTE CASELLE VERSO L'ALTO
12. CINQUE CASELLE VERSO SINISTRA

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

## Attestato finale

---



## 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



