

ABIBOOKS

GUIDA DI SUPPORTO



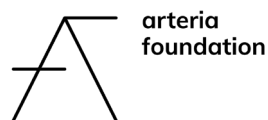
Cofinanziato
dall'Unione europea



ABIBOOKS GUIDA DI SUPPORTO ALL'APPRENDIMENTO



Questa guida è stata prodotta dal consorzio del progetto **ABIBOOKS - Acquisizione delle competenze di base attraverso i libri interattivi**, che consiste di:



Scuola Gimnaziale Nr. 16, "I. Ionescu"
Timisoara, Str. Bucuresti Nr. 11
Tel. 0256202689
email: sco_scoala_16im@yahoo.com

LES APPRIMEURS



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS

Numero di progetto: **2021-1-FR01-KA220-SCH-000030355**

Graphic design and layout: Katarzyna Baranek-Stachura

Ulteriori informazioni sul progetto e sui partner sono disponibili all'indirizzo: <https://abibooks-project.eu/>



Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia quelli esclusivi dell'autore/i e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenuti responsabili.

PUBBLICAZIONE LIBERA
2023



INTRODUZIONE	3
CAPITOLO 1. LIBRI ED EBOOKS INTERATTIVI PER BAMBINI	5
CHE COS'È UN EBOOK INTERATTIVO? UNA DEFINIZIONE	5
LE VARIE FORME DELL'EBOOK	6
UNO STANDARD EMERGENTE: L'EPUB	10
CAPITOLO 2. APPROCCIO PEDAGOGICO	11
COS'È UN APPROCCIO PEDAGOGICO?	11
COSA SONO LE COMPETENZE DI BASE?	12
COME SI POSSONO SVILUPPARE LE COMPETENZE DI BASE?	14
CURRICULUM INTEGRATO	16
Che cos'è l'INTERDISCIPLINARIETÀ?	16
QUALI METODI E STRATEGIE SCEGLIERE PER SVILUPPARE LE COMPETENZE DI BASE?	18
CAPITOLO 3. COSA SONO I DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO?	22
PEDAGOGIA DELL'INCLUSIONE	24
VANTAGGI PEDAGOGICI DERIVANTI DALL'UTILIZZO DEI LIBRI INTERATTIVI PER GLI STUDENTI CON DISLESSIA	26

CAPITOLO 4. LEGGERE E-BOOK IN ETÀ PRESCOLARE	28
In che modo gli insegnanti possono utilizzare i libri interattivi in classe?	29
Chi può leggere un e-book?	30
Qual è il momento opportuno nel curriculum scolastico?	32
Metodi: ascolto/conversazione/disegno/interazione	33
CAPITOLO 5. UN LIBRO DIGITALE: SUPPORTO ALLA DIDATTICA	35
Lo scelgo perché...	36
Lo leggo con...	36
Come lo uso...	38
Conclusioni	38
CAPITOLO 6. INFORMAZIONI SULLA TECNOLOGIA DEI LIBRI DIGITALI (NOTA ANCHE COME EBOOK)	39

INTRODUZIONE

- Mamma, raccontami una storia, per favore!-

- Certo, sarò felice di raccontarti una storia! Eccone una, spero che ti piaccia:-

C'era una volta, in una terra lontana, una giovane donna chiamata Lily. Lei viveva in un piccolo paese con la sua famiglia ed era molto povera. Lily sognava sempre di poter viaggiare per il mondo e di poter vedere tutti i posti che si trovavano oltre il confine del proprio villaggio. Ma sapeva che che non le sarebbe mai stato possibile fare questo in quanto poteva a malapena permettersi di mettere del cibo in tavola (...)

Leggere ai bambini è straordinario per lo sviluppo del loro linguaggio, della loro alfabetizzazione e dell'amore per i libri e le storie.

Inoltre è un'ottima strada per creare legami e ricordi duraturi con i bambini.

Quando si legge ai bambini, è importante scegliere libri adatti alla loro età e al loro livello di lettura che possano catturare il loro interesse e la loro immaginazione.

Potrete inoltre usare timbri vocali diversi ed espressioni in grado di portare la storia nella vita reale e catturare così l'attenzione e la curiosità del vostro bambino.

Leggere ai bambini può anche essere fatto in modalità interattiva.

Voi potete porre domande riguardanti la storia ed i suoi personaggi, ed incoraggiare vostro figlio a condividere i propri pensieri e le proprie idee. Tutto ciò può essere utile a sviluppare il senso critico dei bambini e promuovere la discussione e la conversazione.



Leggere ai bambini è straordinario per lo sviluppo del loro linguaggio, della loro alfabetizzazione e dell'amore per i libri e le storie.

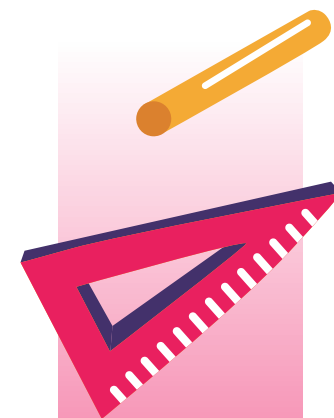
Inoltre è un'ottima strada per creare legami e ricordi duraturi con i bambini.

Quando si legge ai bambini, è importante scegliere libri adatti alla loro età e al loro livello di lettura che possano catturare il loro interesse e la loro immaginazione.

Potrete inoltre usare timbri vocali diversi ed espressioni in grado di portare la storia nella vita reale e catturare così l'attenzione e la curiosità del vostro bambino.

Leggere ai bambini può anche essere fatto in modalità interattiva.

Voi potete porre domande riguardanti la storia ed i suoi personaggi, ed incoraggiare vostro figlio a condividere i propri pensieri e le proprie idee. Tutto ciò può essere utile a sviluppare il senso critico dei bambini e promuovere la discussione e la conversazione.



Capitolo 1. Libri ed ebooks interattivi per bambini

Che cos'è un ebook interattivo? UNA DEFINIZIONE

Per definire il termine “ebook interattivo”, dobbiamo prima definire il termine “ebook” che di per sé non è un compito facile. Infatti, a differenza di varie industrie che si occupano di cultura, come quella del cinema e della musica, l'industria del libro non ha ancora completamente vissuto la sua rivoluzione digitale (alcuni dicono che potrebbe non subirla affatto). Le controparti digitali del libro stampato rappresentano ancora una piccola fetta del mercato (a differenza di quello cinematografico e musicale: basti pensare a come le piattaforme di streaming online abbiano ampiamente scavalcato i dvd e in una certa misura anche cd e dischi.)

Di conseguenza, i libri digitali sono ancora relativamente scarsi e il termine stesso potrebbe suggerire rappresentazioni molto diverse nella mente delle persone: libri che possono essere letti su un kindle, fumetti digitali illustrati che possono essere letti su uno smartphone o persino file pdf che possono essere letti su un computer portatile, riscritti fedelmente o addirittura scansionati dalla copia stampata. Ma questi costituiscono validi esempi di ebook? Sicuramente si può attribuire loro il merito di aver evidenziato un tratto fondamentale di ciò che intendiamo per „ebook”: il fatto che possono essere letti tutti su uno schermo digitale.



LE VARIE FORME DELL'EBOOK

Sebbene i libri digitali vivano ancora nella fase sperimentale della loro esistenza, è comunque possibile individuare alcuni standard emergenti all'interno del settore che riguardano i numerosi ebooks in cui sono incorporati e le convenzioni formali che tendono a mostrare. Tra questi standard citeremo in particolare: l'ebook app per smartphone da un lato, e l'ebook epub dall'altro. Approfondiamo questi standard attraverso alcune opere presenti nella Libreria interattiva ABIbooks.

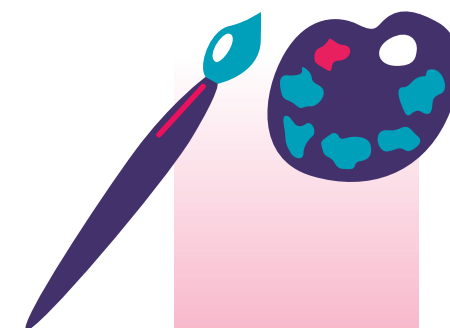
Il tipo di ebook dell'app per smartphone può essere esemplificato da "Non vedo l'ora" di Serge Bloch e Davide Cali. Quest'opera è stata originariamente pubblicata in formato cartaceo dall'editore francese di libri illustrati Sarbacane nel 2005, prima di essere adattata in un cortometraggio animato dalla produttrice Claire Sichez nel 2013, e successivamente in un ebook basato su app (distribuito nell'app store e google play) dalla società di produzione Bachibouzouk nel 2018. La storia segue la vita di un uomo comune dall'infanzia alla vecchiaia, attraverso un filo rosso che materializza oggetti chiave di varie scene. L'edizione ebook di "Non vedo l'ora" si pone un po' a metà strada tra il film e il libro: come il primo, integra contenuti multimediali (animazioni e narrazione audio), ma imita anche l'esperienza del lettore di quest'ultimo in cui si può scegliere di andare avanti e indietro nella storia, e al proprio ritmo, trascinando e rilasciando il filo rosso interattivo sullo schermo.



MOI J'ATTENDS...



publié par offrir écrit



Il tipo di ebook epub a sua volta può essere esemplificato da “La rabbia del mio ritorno a scuola” di Eric Sanvoisin illustrato da Anna Obon e letto da Robin Sevette. Questo libro per bambini è stato coeditato e pubblicato nel 2017 da L’Apprimerie e La souris qui raconte. Il libro racconta, contemporaneamente in formato cartaceo e digitale, la storia di un giovane con sindrome di Down mentre si imbarca nella settimana del ritorno a scuola. Il formato digitale è disponibile per lo streaming sulla piattaforma web di “La souris qui raconte” e il file epub è disponibile per il download su ibookstore di Apple. Il formato ricorda quello del tradizionale libro cartaceo per bambini, ma presenta la specificità di essere arricchito da una registrazione audio e animazioni interattive e la necessità di voltare pagina attraverso un pulsante.



Questi due lavori sono esempi di quello che potremmo definire un „ebook”, nonostante appartengano a formati diversi: l'app per smartphone per l'uno, e il formato epub per l'altro. Oltre al formato e alla caratteristica di essere letti su uno schermo digitale, possiamo delineare alcuni aspetti che caratterizzano gli ebook rispetto ai libri cartacei tra cui:

- multilinguismo: spesso è possibile scegliere tra diverse lingue all'interno dello stesso ebook, poiché l'architettura dell'ebook permette di inserire traduzioni in altre lingue senza costi aggiuntivi di pubblicazione.

- **narrazione sperimentale:** molti ebook fanno uso di funzionalità interattive e strutture narrative flessibili, rese possibili digitalmente per raccontare storie in modo divers
- **maggiore inclusività:** le funzionalità digitali e i parametri del dispositivo di lettura possono facilitare l'esperienza di lettura per i lettori con disturbi specifici dell'apprendimento
- **processo di pubblicazione non tradizionale:** il processo di produzione di ebook coinvolge un team specifico che comprende illustratori, animatori, ma anche doppiatori e sviluppatori, mentre non c'è necessità di stampatori e produttori di libri di testo
- **somiglianza con i videogiochi:** il più delle volte le funzionalità interattive vengono utilizzate per creare un'esperienza immersiva e ludica.

Queste caratteristiche rendono la definizione di ebook piuttosto ampia, ma ne fanno anche un formato accattivante per distribuire opere letterarie esistenti ma anche originali, progettato pensando all'intera gamma di funzionalità e possibilità digitali.



UNO STANDARD EMERGENTE: L'EPUB

Negli ultimi tempi sta diventando sempre più comune definire l'ebook principalmente come un file epub, un formato che potremmo definire uno standard emergente per il mercato dei libri digitali nel suo complesso. Creato per la prima volta nel 1991, l'European Digital Reading Lab lo definisce un „formato di file aperto per le pubblicazioni elettroniche”. A differenza di altri formati di ebook come il formato azw di Amazon, l'epub è aperto: è scritto in XML, HTML e CSS e quindi rispetta gli standard W3C; è inter-operabile su qualsiasi dispositivo (mentre gli ebook di amazon, ad esempio, possono essere solo letti su un dispositivo kindle). A differenza delle app mobili, il formato epub è progettato specificamente per gli „ebook”, basta scaricare solo un'app - o un software di lettura - per poter aprire e godersi qualsiasi ebook in formato epub. Il formato standard epub esiste in due versioni: l'epub2 e l'epub3 che sono etichettati rispettivamente come formati „reflowable” (rifruibili) e „fixed layout” (a disposizione fissa). Il primo offre la possibilità di strutturare un testo in XML in modo che l'architettura dell'opera sia fissa mentre il contenuto visualizzato sullo schermo scorra quando il lettore gira la pagina e quando cambia le dimensioni del carattere per ottenere una maggiore comodità nella lettura. Il secondo, invece, permette di arricchire l'ebook incorporando immagini, audio, video e interattività (come in “La rabbia del mio ritorno a scuola”) ma richiede che il layout dell'ebook sia fisso, da cui il nome.

In un certo senso, tutti gli ebook sono interattivi poiché toccare o scorrere la pagina per andare a quella successiva costituisce già una funzione interattiva. In questa guida useremo il termine „ebook interattivi” per riferirci agli epub3 o alle app per smartphone: ovvero ebook che fanno un uso significativo di materiale interattivo come video o animazioni che rispondono alla manipolazione dei lettori.

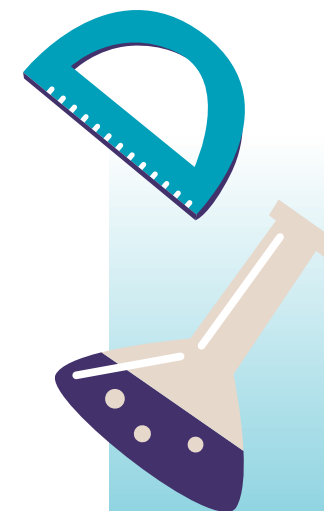


CAPITOLO 2. APPROCCIO PEDAGOGICO

COS'È UN APPROCCIO PEDAGOGICO?

Un approccio pedagogico si riferisce alla filosofia generale e al metodo di insegnamento e apprendimento che guida un insegnante o un educatore. Comporta la selezione delle strategie di insegnamento, delle attività di apprendimento, dei metodi di valutazione e delle tecniche di gestione della classe che vengono utilizzate per raggiungere specifici obiettivi educativi. Un approccio pedagogico può essere influenzato da vari fattori, come le convinzioni e i valori personali dell'insegnante, la materia insegnata, le capacità e le esigenze degli studenti e il contesto educativo.

Uno dei risultati più importanti dell'istruzione primaria è lo sviluppo delle competenze accademiche di base.



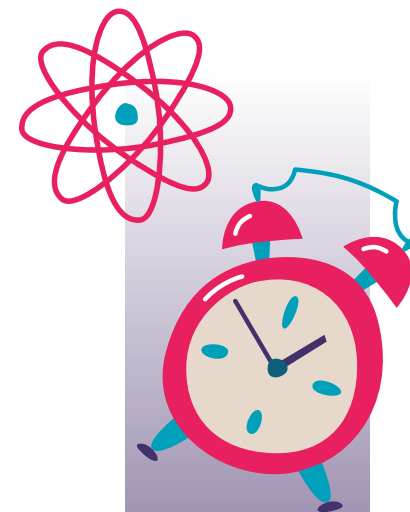
COSA SONO LE COMPETENZE DI BASE?

Le competenze di base sono abilità e conoscenze fondamentali necessarie per avere successo nell'istruzione, nel lavoro e nella vita quotidiana. Le competenze di base sono solitamente definite come i livelli minimi di conoscenza e comprensione necessari per svolgere efficacemente un compito o una funzione.

Esempi di competenze di base sono la lettura, la scrittura, la matematica, il pensiero critico, la comunicazione e l'alfabetizzazione digitale. Le competenze di base sono elementi essenziali per lo sviluppo personale e l'apprendimento permanente.

Le competenze di base per gli alunni della scuola dell'infanzia e della scuola primaria di solito comprendono:

- Alfabetizzazione: Lettura, scrittura e comprensione del vocabolario di base.
- Numerazione: Conteggio, aritmetica di base, misurazione e geometria.
- Comunicazione: Parlare, ascoltare e comprendere il linguaggio parlato.
- Pensiero critico: Risoluzione di problemi, presa di decisioni e ragionamento logico.
- Creatività: Immaginazione, originalità ed espressione artistica.
- Coordinazione fisica: Capacità motorie lorde e fini, come correre, saltare e usare strumenti.
- Sviluppo socio-emotivo: Empatia, consapevolezza di sé e capacità di creare relazioni sane.
- Alfabetizzazione digitale: Comprensione e utilizzo della tecnologia e degli strumenti digitali.
- Consapevolezza ambientale: Comprensione del mondo naturale e delle questioni ambientali.
- Consapevolezza culturale: Comprendere e apprezzare culture e prospettive diverse.



Competenze alfabetiche

Questa competenza implica la capacità di leggere e scrivere e una buona comprensione delle informazioni scritte e richiede quindi una conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio. Comprende la conoscenza dei tre principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari e delle caratteristiche principali dei vari stili e registri linguistici.

Questa competenza comprende anche la capacità di distinguere e utilizzare diversi tipi di fonti, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di utilizzare ausili e di formulare ed esprimere argomentazioni oralmente e per iscritto in modo convincente e adeguato al contesto.

Ciò include il pensiero critico e la capacità di valutare e lavorare con le informazioni.

Competenze matematiche

Le conoscenze matematiche richieste comprendono una solida conoscenza dei numeri, delle misure e delle strutture, delle operazioni di base e delle presentazioni matematiche di base, la comprensione dei termini e dei concetti matematici e la consapevolezza delle domande a cui la matematica può rispondere.



COME SI POSSONO SVILUPPARE LE COMPETENZE DI BASE?

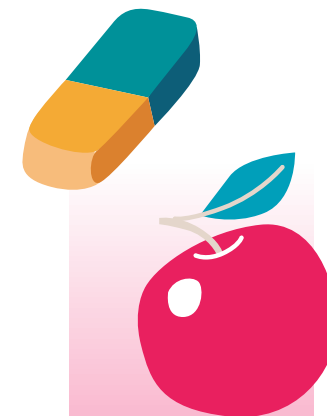
Competenze alfabetiche:

- Consapevolezza fonemica: Coinvolgere gli studenti in attività che promuovono la consapevolezza fonemica, come la rima, la fusione e la segmentazione dei suoni, per sostenere lo sviluppo delle abilità di lettura e scrittura.
- Sviluppo del vocabolario: Incorporare nel programma di studio attività di sviluppo del vocabolario, come la lettura e le discussioni sui libri, per favorire lo sviluppo della conoscenza delle parole.
- Comprensione della lettura: Incoraggiare gli studenti a leggere e comprendere testi, come storie, poesie e saggistica, per sostenere lo sviluppo delle capacità di comprensione della lettura.
- Abilità di scrittura: Incorporare nel programma di studio attività di scrittura, come la scrittura di un diario e la scrittura creativa, per favorire lo sviluppo delle abilità di scrittura.
- Integrazione della tecnologia: Utilizzo della tecnologia, come computer, tablet e software didattici, per migliorare l'apprendimento della lettura e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali.
- Apprendimento collaborativo: Incoraggiare gli studenti a lavorare insieme su attività di alfabetizzazione, come i club del libro e la lettura condivisa, per promuovere il lavoro di squadra, la comunicazione e le capacità di pensiero critico.
- Collegamenti casa-scuola: Incoraggiare le famiglie a sostenere lo sviluppo dell'alfabetizzazione a casa, ad esempio leggendo ai bambini, discutendo di libri e incoraggiando la scrittura.



Competenze matematiche

- Attività pratiche: Utilizzate attività di apprendimento pratico ed esperienziale come contare e ordinare gli oggetti, costruire con i blocchi e giocare con i modelli per sostenere lo sviluppo delle prime abilità matematiche.
- Attività sul senso del numero: Coinvolgere gli studenti in attività che promuovono il senso del numero, come contare, confrontare e stimare, per sostenere lo sviluppo della conoscenza dei numeri.
- Riconoscimento delle forme e competenze spaziali: Incoraggiare gli alunni a identificare e manipolare le forme, nonché a pensare allo spazio e alla posizione, per sostenere lo sviluppo delle competenze spaziali.
- Abilità di misurazione: Incorporare nel programma di studio attività di misurazione, come pesare e misurare oggetti, per favorire lo sviluppo delle abilità di misurazione.
- Analisi e interpretazione dei dati: Incoraggiare gli studenti a raccogliere e analizzare i dati, ad esempio attraverso sondaggi o esperimenti, per favorire lo sviluppo delle capacità di analisi e interpretazione dei dati.
- Integrare la tecnologia: Utilizzare la tecnologia, come computer, tablet e software didattici, per migliorare l'apprendimento della matematica e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali.
- Apprendimento collaborativo: Incoraggiare gli studenti a lavorare insieme su problemi e attività matematiche per promuovere il lavoro di squadra, la comunicazione e la capacità di risolvere i problemi.



CURRICULUM INTEGRATO

Gli approcci interdisciplinari all'istruzione possono contribuire allo sviluppo delle competenze di base negli alunni della scuola dell'infanzia e della primaria, combinando materie e temi per fornire un'esperienza di apprendimento più olistica e coinvolgente.

Che cos'è l'INTERDISCIPLINARIETÀ?

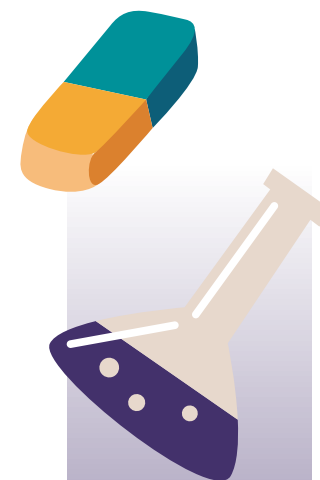
L'interdisciplinarietà si riferisce all'integrazione di conoscenze e metodi provenienti da diverse discipline o campi di studio per risolvere un problema complesso o affrontare una questione del mondo reale. Comporta la collaborazione e la cooperazione tra diverse discipline, come le scienze, la tecnologia, l'ingegneria, la matematica, le scienze sociali, le discipline umanistiche e le arti, per fornire una comprensione più completa e integrata di un argomento. Gli approcci interdisciplinari mirano ad abbattere i confini tradizionali tra le discipline e a promuovere un approccio olistico alla risoluzione dei problemi e al processo decisionale.



Strategie per incorporare gli approcci interdisciplinari nello sviluppo delle competenze di base:

- Integrazione delle materie: Combinare materie come scienze, studi sociali e matematica per creare attività di apprendimento integrate che supportino lo sviluppo di diverse competenze contemporaneamente.
- Collegamenti con il mondo reale: Utilizzare problemi, progetti ed esperienze del mondo reale per coinvolgere gli studenti e incoraggiare l'applicazione delle competenze di base in modo significativo.
- Apprendimento collaborativo: Incoraggiare gli studenti a lavorare insieme su progetti e attività interdisciplinari per promuovere il lavoro di squadra, la comunicazione e la capacità di risolvere i problemi.
- Apprendimento basato sull'indagine: Incoraggiare gli studenti a porre domande, esplorare e creare collegamenti tra gli argomenti per promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.
- Integrare la tecnologia: Utilizzare la tecnologia, come computer, tablet e software didattici, per migliorare l'apprendimento interdisciplinare e sostenere lo sviluppo di competenze digitali.
- Educazione ambientale: Incorporare temi ed esperienze ambientali nel curriculum per promuovere la consapevolezza ambientale, il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.
- Educazione culturale: Incorporare temi ed esperienze culturali nel curriculum per promuovere la consapevolezza culturale, l'empatia e lo sviluppo socio-emotivo.

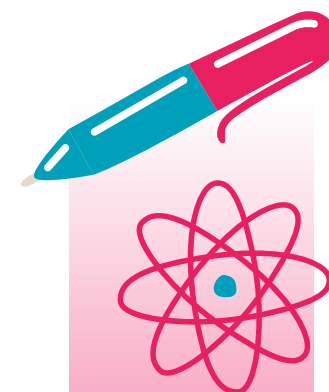
Incorporando queste strategie nell'insegnamento, gli insegnanti e gli educatori possono sostenere lo sviluppo delle competenze di base negli studenti della scuola dell'infanzia e primaria e creare un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e olistica.



QUALI METODI E STRATEGIE SCEGLIERE PER SVILUPPARE LE COMPETENZE DI BASE?

Lo sviluppo delle competenze di base nell'istruzione prescolare e primaria può essere ottenuto attraverso una combinazione di strategie didattiche mirate e attività di apprendimento adeguate all'età. Alcuni metodi efficaci sono

- Apprendimento basato sul gioco: Incoraggiare il gioco e l'esplorazione come mezzo per sviluppare le competenze linguistiche, motorie, sociali e cognitive.
- Attività pratiche: Utilizzare attività di apprendimento pratico ed esperienziale, come l'artigianato artistico, la cucina e le costruzioni, per favorire lo sviluppo della motricità fine, della creatività e della capacità di risolvere i problemi.
- Apprendimento basato su progetti: Incorporare progetti e problemi del mondo reale nel curriculum per coinvolgere gli studenti e promuovere il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.
- L'apprendimento basato sui giochi può essere utilizzato in una varietà di contesti educativi. Questo approccio si è dimostrato efficace nel promuovere l'impegno, la motivazione e i risultati dell'apprendimento degli studenti in diversi ambiti.
- Istruzione incentrata sull'alfabetizzazione e sul calcolo: Fornire istruzioni esplicite e mirate in lettura, scrittura e matematica per sostenere lo sviluppo di queste competenze chiave.
- Integrare la tecnologia: Utilizzare la tecnologia, come computer, tablet e software didattici, per migliorare l'apprendimento e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali.
- Apprendimento collaborativo: Incoraggiare gli studenti a lavorare insieme su progetti e attività per sviluppare le capacità socio-emotive e di lavoro di squadra.
- Valutazione e feedback: Valutazione regolare dei progressi degli alunni e fornitura di feedback costruttivi per sostenere l'apprendimento continuo e lo sviluppo delle competenze.
- Incoraggiamento e motivazione: Fornire un ambiente di apprendimento positivo e di supporto, riconoscere e celebrare i progressi degli alunni e incoraggiarli a correre rischi e a perseverare di fronte alle sfide.



I BAMBINI AMANO QUESTO METODO

L'apprendimento basato sulle storie è un approccio educativo che utilizza la narrazione e la storia per coinvolgere gli studenti e sostenere il loro apprendimento. Questo approccio prevede l'uso di storie, narrazioni e altre forme di narrativa o saggistica per trasmettere informazioni, trasmettere emozioni e illustrare concetti. Lo scopo dell'apprendimento basato sulle storie è quello di rendere l'apprendimento più piacevole, memorabile e significativo, sfruttando il naturale interesse degli studenti per le storie e la loro capacità di relazionarsi con personaggi e situazioni. Questo approccio può essere utilizzato in diverse materie, tra cui le arti linguistiche, gli studi sociali, le scienze e la matematica, per rafforzare e applicare competenze di base come la lettura, la scrittura e il pensiero critico. L'apprendimento basato sulle storie può anche aiutare gli studenti a sviluppare empatia, consapevolezza culturale e senso della storia e della prospettiva.

Le strategie per implementare l'apprendimento basato sulle storie in classe includono:

- Incorporare la narrazione nelle lezioni: Integrare le storie nel programma di studi utilizzando le storie come strumento didattico, sia come fulcro di una lezione sia come complemento ad altri metodi di insegnamento.
- Utilizzare una varietà di formati di storie: Sperimentare formati diversi, come libri, video, registrazioni audio e spettacoli dal vivo, per coinvolgere gli alunni e migliorare la loro comprensione di una storia.
- Incoraggiare gli studenti a raccontare le proprie storie: Permettere agli studenti di creare e condividere le proprie storie, attraverso la scrittura, la narrazione orale o altre forme creative, per promuovere la creatività e il legame personale con la storia.



- Integrare la narrazione con altre materie: Collegare le storie con altre materie, come scienze, matematica o storia, per rafforzare i concetti chiave e rendere l'apprendimento più significativo e rilevante.
- Usare la multimedialità per migliorare la narrazione: Utilizzare risorse multimediali come video, registrazioni audio o media digitali per migliorare l'esperienza della narrazione e aumentare il coinvolgimento.
- Promuovere la discussione e la riflessione: Incoraggiare gli studenti a discutere e riflettere sulla storia e sui suoi temi per promuovere il pensiero critico e l'empatia.
- Incoraggiare i collegamenti personali con la storia: Permettere agli studenti di fare collegamenti personali con la storia, mettendola in relazione con le proprie esperienze o con la propria comunità e cultura.
- Incoraggiare la creatività e l'immaginazione: Incoraggiare gli studenti a usare la loro immaginazione e la loro creatività per interagire con la storia, creando opere d'arte, scrivendo o facendo i propri adattamenti.



...E I GENITORI

La narrazione di storie da parte dei genitori è uno strumento potente per promuovere il linguaggio, l'alfabetizzazione e lo sviluppo emotivo nei bambini piccoli. Ecco alcuni modi in cui i genitori possono usare la narrazione per sostenere l'apprendimento e lo sviluppo dei loro figli:

- **Lettura ad alta voce:** Leggere regolarmente storie ai bambini li aiuta a sviluppare il vocabolario, le capacità di comprensione e le abilità di vita.
- **Creare storie:** Incoraggiare i bambini a creare le proprie storie, oralmente o per iscritto, li aiuta a sviluppare l'immaginazione e la capacità di raccontare storie.
- **Attività di narrazione:** Il coinvolgimento in attività di narrazione come giochi di ruolo, spettacoli di marionette o giochi di ruolo aiuta a promuovere il linguaggio, la comunicazione e lo sviluppo socio-emotivo.
- **Discussione di storie:** Parlare con i bambini delle storie che hanno ascoltato o letto, ad esempio esplorando le motivazioni e i sentimenti dei personaggi, aiuta a sviluppare il pensiero critico e le capacità di empatia.
- **Dare forma alla storia:** Condividere con i bambini storie ed esperienze personali, come le storie di famiglia, aiuta a promuovere lo sviluppo del linguaggio e a costruire un senso di identità e di comunità.

Utilizzando queste strategie, i genitori possono sostenere lo sviluppo del linguaggio e dell'alfabetizzazione dei loro figli e fornire le basi per un successivo successo scolastico. La narrazione di storie può anche favorire i legami emotivi e l'amore per il linguaggio e l'apprendimento che dureranno per tutta la vita.



CAPITOLO 3. COSA SONO I DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO?

I Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) colpiscono tra il 5% e il 12% della popolazione europea. Sono chiamati "Disturbi o Difficoltà Specifici dell'Apprendimento" perché c'è un problema con uno o più elementi utilizzati nel processo di apprendimento.

Leggere, scrivere, parlare e contare sono abilità possedute dal bambino per apprendere a livello scolastico. Queste abilità hanno varie combinazioni di punti di forza e debolezza. E' chiaro che quando uno o alcuni sono coinvolti, il processo di apprendimento è compromesso.

Pertanto, anche se il bambino non ha una disabilità intellettiva, può avere strumenti inadeguati per l'apprendimento.

Quando impariamo, stiamo essenzialmente elaborando le informazioni (il cervello riceve le informazioni attraverso i sensi) e se il cervello percepisce o elabora questa informazione in modo diverso, anche l'approccio sarà differente.

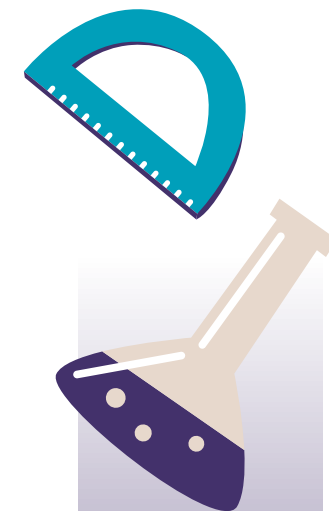


I più comuni Disturbi dell'Apprendimento sono:

- **Dislessia:** difficoltà nella lettura e nella scrittura.
- **Disgrafia:** difficoltà con la scrittura a mano e in alcune abilità fini.
- **Discalculia:** difficoltà nell'aritmetica e nella matematica.
- **Disprassia:** difficoltà nella coordinazione dei movimenti grossolani e fini.
- **Disfasia:** difficoltà nella produzione e nella comprensione del linguaggio parlato.

Da notare che a seconda del Paese, la Disprassia può essere classificata come un Disordine di Coordinamento e non come un Disturbo Specifico di Apprendimento; comunque, poiché vi sono molte somiglianze con le altre condizioni sopra descritte, noi lo classifichiamo come DSA.

E' frequente che lo stesso studente abbia più disturbi associati afferenti alla sfera dei DSA. Le difficoltà di apprendimento possono coesistere o sovrapporsi. Le persone con un disturbo specifico spesso ammettono di aver avuto, a volte, segni di un altro disturbo.



PEDAGOGIA DELL'INCLUSIONE

Gli alunni DSA hanno bisogno di beneficiare di alcuni adattamenti nella classe, al fine di integrare l'argomento della materia trattato, nel miglior modo possibile. La metodologia didattica deve essere adattata ai loro bisogni educativi e al loro modo specifico di apprendere.

E' sempre bene tenere a mente che tutti gli studenti sono diversi e che quelli con DSA non sono un'eccezione. Non c'è un insegnamento adatto per tutti o una ricetta per il successo. Comunque, se i corsi sono basati sui principi generali di inclusione, gli studenti hanno la possibilità di migliorare le proprie abilità, di integrarsi meglio e di acquisire ciò che stanno cercando di imparare.

La pedagogia inclusiva è quindi una pedagogia che si adatta a tutti gli individui in modo molto flessibile. Questo può essere difficile per gli insegnanti perché devono progettare lezioni adatte a tutti all'inizio, se non vogliono trascorrere ore a riprogrammare individualmente per ogni singolo caso. Per questo motivo, molti insegnanti ora utilizzano l'Universal Design for Learning (UDL), che può essere molto utile nel fornire un quadro per pianificare le lezioni. L'Universal Design for Learning (UDL) è una pianificazione didattica che mira ad aumentare l'accesso all'apprendimento e ridurre le barriere per gli studenti con diverse esigenze di apprendimento e quelli provenienti da contesti culturali e socioeconomici diversi.

Ricercatori nel campo dell'istruzione, responsabili politici e professionisti hanno adottato questo quadro per soddisfare le esigenze di una popolazione studentesca sempre più diversificata.



In altre parole, è l'applicazione in classe di strategie flessibili e inclusive in modo che ogni singolo studente possa accedere a una varietà di opzioni di apprendimento.

In generale, per rendere il vostro approccio didattico inclusivo, è bene applicare questi suggerimenti.

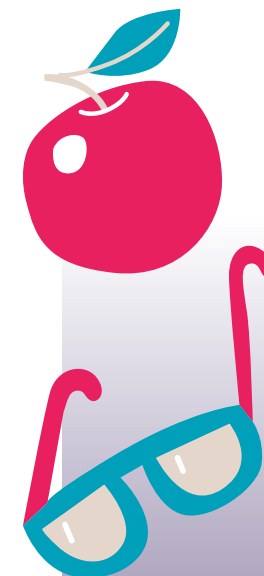
Sappiamo che non tutti possono essere adottati ovunque e tutto il tempo, ma può rivelarsi utile vederli come un obiettivo verso il quale tendere:

- Usare un layout inclusivo (carattere sans serif, nessuna giustificazione, sufficiente spaziatura delle righe, ecc.)
- Presentare gli obiettivi della lezione.
- Implementare le opportunità di lavoro (più modi per ricevere informazioni)
- Organizzare spazi di lavoro flessibili.
- Dare feedback regolari:
- Usare testi digitali e audio.



VANTAGGI PEDAGOGICI DERIVANTI DALL'UTILIZZO DEI LIBRI INTERATTIVI PER GLI STUDENTI CON DISLESSIA

Per i bambini e gli adolescenti con dislessia, imparare a leggere può essere una vera lotta. L'uso della tecnologia digitale permette talvolta di sostenere i bambini in questo complesso processo di apprendimento in modo divertente e interattivo. Infatti, l'uso di libri interattivi permette di coinvolgere il bambino nella lettura, per renderlo attore della storia in grado di fare delle scelte, ad esempio, facilitando allo stesso tempo il suo accesso alla comprensione grazie all'uso di un font adattato. Questo è probabilmente il vantaggio più ovvio dell'utilizzo di libri interattivi. La maggior parte di questi libri permette di adattare l'impaginazione alle difficoltà incontrate dal bambino: scelta del carattere, dei colori, della luminosità, ecc. Ciò consente al bambino di leggere e comprendere più facilmente il testo e di aggirare alcuni delle sue difficoltà come quella di riconoscimento visivo o difficoltà fonologiche e ortografiche. In secondo luogo, i libri digitali così come li abbiamo progettati usano frasi brevi per agevolare la comprensione degli alunni consentendo loro di accedere a unità di significato più velocemente rispetto a quando le frasi sono più lunghe e articolate, come succede nei libri cartacei. Inoltre, alcune storie, includono esercizi che consentono l'apprendimento e l'acquisizione delle abilità „di base” (esercizi di matematica, apprendimento di nuove parole, apprendimento di nuovi suoni, ecc.). Questo rende l'apprendimento più divertente, mentre allo stesso tempo si lavora sulla lettura senza che l'alunno ne sia consapevole. L'utilizzo di libri interattivi permette così di restituire autonomia e autostima ai bambini con dislessia. In effetti, il bambino può adattare i libri alle sue esigenze e ai suoi progressi.



Possono così lavorare progressivamente su queste abilità senza sentirsi sistematicamente a disagio e migliorare le proprie competenze. Va notato, tuttavia, che per raggiungere questo obiettivo è essenziale fare degli adattamenti affinché i bambini raggiungano l'obiettivo che si intende perseguire.

È necessario quindi garantire l'inclusività non solo del contenuto ma anche della presentazione.

Crediamo sia essenziale progettare questi libri sia con un approccio pedagogico che con un approccio inclusivo universale per garantire l'accessibilità a tutti. Per fare questo, è indispensabile applicare i consigli di impaginazione di cui sopra: font sans serif, no giustificazione del testo, interlinea sufficiente e una presentazione ariosa. Una volta messi in pratica questi semplici consigli, il bambino sarà pronto per ore di divertimento e di scoperta.



CAPITOLO 4. LEGGERE E-BOOK IN ETÀ PRESCOLARE

Nei capitoli precedenti abbiamo visto che l'uso degli e-book ha molteplici vantaggi considerando le capacità di lettura e comprensione nell'istruzione pre scolare. I vantaggi dell'uso degli e-book diventano evidenti quando si tratta di studenti in giovane età o di studenti che affrontano difficoltà di apprendimento. Inoltre, l'uso degli e-book supporta gli studenti, in quanto offre una migliore comprensione dei concetti, che vengono presentati attraverso mezzi audiovisivi, come immagini o video. Inoltre, la qualità della procedura di lettura è migliorata attraverso gli e-book, in quanto aiutano gli studenti a decodificare il vocabolario, ad acquisire consapevolezza fonologica e a comprendere più chiaramente il significato delle parole. Inoltre, i giovani studenti sembrano esprimere una preferenza verso gli e-book, e sono più motivati e interessati ad essi. Uno dei motivi principali è che sono più interattivi e danno agli studenti l'opportunità di selezionare la storia, ascoltarla e generalmente partecipare attivamente alla procedura di lettura e di narrazione.

Una caratteristica, che è effettivamente vantaggiosa per gli studenti, è quella del dizionario che consente loro di ascoltare una parola sconosciuta più volte e di esaminarne la definizione.

Inoltre, gli e-book di solito offrono strumenti aggiuntivi, come giochi incorporati, informazioni extra sui personaggi, suoni o segmenti ripetuti e modifica dei suoni.

Secondo la ricerca, l'uso degli e-book nelle scuole materne ha un effetto positivo sugli studenti in termini di capacità di lettura e scrittura, poiché gli studenti esposti agli e-book sono, rispetto ad altri studenti, in grado di leggere più parole.

E-book ben selezionati, animati e interattivi presentati in contesti e situazioni accuratamente progettati dai ricercatori hanno mostrato risultati migliori nelle capacità di alfabetizzazione rispetto ai vecchi tipi di libri digitali statici.



In che modo gli insegnanti possono utilizzare i libri interattivi in classe?

I bambini al giorno d'oggi crescono in un ambiente digitale in cui le interazioni con i media digitali sono una parte crescente della loro vita quotidiana nelle classi e a casa. Sempre più bambini, a tutti i livelli della società, utilizzano quotidianamente media interattivi e mobile. I bambini, oggi, grazie a questa familiarità con gli strumenti tecnologici, sono a proprio agio quando si tratta di utilizzare la tecnologia e hanno molte opportunità di esplorare i dispositivi digitali e giocare con loro. Molte attività nella vita dei bambini sono digitali, comprese le prime esperienze di alfabetizzazione. I libri per bambini sono sempre più disponibili in formato digitale su dispositivi elettronici, spesso portatili e mobile.

Gli insegnanti della scuola materna e primaria dovrebbero essere obbligati a introdurre questa nuova realtà nelle loro classi. Prima d'oggi hanno usato a lungo la lettura ad alta voce come modo privilegiato per introdurre gli studenti ai piaceri della lettura e dei libri. Al giorno d'oggi le abitudini di lettura sono state modificate e si rende necessario presentare ai loro studenti libri interattivi. Come possono raggiungere questo traguardo?

Durante le letture interattive ad alta voce, gli insegnanti possono porre domande in modo che gli studenti facciano spontaneamente commenti e diano dei contributi allo svolgimento della storia. I bambini, esplorando attraverso gli appunti e i commenti, collegano la storia alle loro vite personali, e attraverso i dialoghi scoprono riferimenti a situazioni della vita quotidiana. Gli insegnanti, quando leggono un libro interattivo, incoraggiano i bambini a svolgere un ruolo più attivo piuttosto che passivo.

Un altro modo per utilizzare un libro interattivo è guardarlo su un monitor ed stimolare i bambini a lavorare alla comprensione del contenuto mentre le immagini si muovono, le pagine girano e le voci cambiano. Attraverso tale modalità viene chiesto loro di avere gli occhi e le orecchie ben aperti per acquisire una nuova conoscenza del mondo dalle storie.



Chi può leggere un e-book?

La lettura degli e-book non è limitato solo ai bambini ma può essere esteso anche agli insegnanti, ai professionisti che lavorano nell'ECEC e ai genitori.

Insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria

Gli insegnanti possono leggere il libro da soli più volte, pensare alla struttura, ai personaggi, alla trama e alle immagini. Inoltre, i docenti, devono esaminare molto bene gli obiettivi di apprendimento per gli studenti e la possibilità di acquisire nuove conoscenze mentre, allo stesso tempo, si divertono a leggere. Questo li aiuta a prepararsi ad una lettura interattiva di successo in cui realizzeranno molte cose con i giovani studenti.

Professionisti che lavorano nell'ECEC

I professionisti possono utilizzare efficacemente, con i bambini, il materiale digitale disponibile. Le possibilità offerte dagli e-book per accrescere le prime esperienze di alfabetizzazione dei bambini sono entusiasmanti. I vantaggi dell'uso dell'e-book sono importanti soprattutto per i bambini con particolari difficoltà di apprendimento. Ci sono e-book che offrono varie caratteristiche e possibilità: lettura ad alta voce, linguaggio dei segni ecc. e vengono incontro alle loro esigenze. Perciò gli specialisti possono rendere più efficaci le loro lezioni attraverso un uso innovativo degli e-book.



Genitori di bambini piccoli

Un genitore ha la possibilità di leggere un e-book per trascorrere del tempo creativo e piacevole con il suo bambino. I bambini sono in grado di ricordare le storie più chiaramente dopo averle lette con un genitore. Quando genitori e figli leggono insieme favoriscono l'insorgenza di emozioni durante la lettura, così come lo sviluppo del linguaggio nei bambini piccoli; incoraggiano l'espansione delle loro conoscenze e la condivisione di pensieri su cose che i bambini non riescono ad esprimere facilmente con le parole.

Anche l'uso degli e-book a casa è altamente raccomandato poiché è stato dimostrato che le famiglie che incoraggiano il loro uso a casa sembrano produrre lettori più competenti.

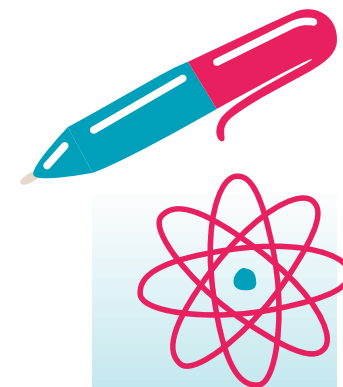
Inoltre, l'uso degli e-book sembra raggiungere il suo obiettivo principale, che è quello di migliorare le capacità di alfabetizzazione dello studente. La prima e principale ragione è che sono divertenti e interessanti, attirano la loro attenzione e li coinvolgono nella lettura progressiva.

Bambini

Gli e-book soddisfano le esigenze di sviluppo dei bambini dell'asilo senza necessitare della presenza costante degli adulti. I bambini piccoli possono ascoltare i libri di fiabe non solo quando un adulto li legge da una versione stampata, ma anche da soli utilizzando e-book su computer e tablet, cosa che li rende anche più indipendenti e sicuri di sé.

I libri presentati elettronicamente da un computer offrono una valida opzione per quegli educatori che sono alla ricerca di modi alternativi per offrire ai bambini dell'asilo occasioni per ascoltare storie.

Gli e-book, quindi, potrebbero essere utili per consentire ai bambini, che hanno la capacità di comprendere le storie, di impegnarsi nella lettura indipendente prima che siano in grado di leggere da soli testi convenzionali stampati su carta o schermo.



Qual è il momento opportuno nel curriculum scolastico?

Gli e-book potrebbero essere utilizzati nelle aule in base al curriculum di ciascun paese, alle esigenze degli studenti e agli obiettivi educativi. Per questo motivo, gli e-book devono essere flessibili e facilmente fruibili.

Rispetto al tempo opportuno di utilizzo si consiglia un'applicazione multipla durante la giornata.

Nello specifico:

- Quando i bambini si rilassano a scuola
 - In un momento specifico della lezione quando l'insegnante vuole introdurre un nuovo argomento o far acquisire nuove conoscenze.
 - Quando l'insegnante vuole arricchire gli argomenti riguardanti la musica, l'arte, la fisica, la chimica e, attraverso un e-book, vuole apportare agli studenti un valore aggiunto attraverso la tecnologia.
 - Quando l'insegnante vuole aiutare uno studente con particolari difficoltà.
 - Quando l'insegnante vuole attirare i bambini verso compiti che possono sembrare noiosi.
- In questo caso gli e-book possono essere stimolanti e di conseguenza aumentare l'interesse degli studenti.



Metodi: ascolto / conversazione / disegno / interazione

La narrazione audio può essere presentata all'interno di libri illustrati. Le funzionalità come la pronuncia delle parole, la narrazione, gli effetti sonori e l'animazione che supportano il testo, aiutano tutti a mitigare lo sforzo di decodificare le singole parole e consentono ai bambini di concentrarsi sul significato.

La storia prende vita quando si sentono voci diverse durante la narrazione. Molto importante è il fatto che i bambini piccoli possano utilizzare gli e-book in modo indipendente senza la necessità di richiedere la presenza di adulti.

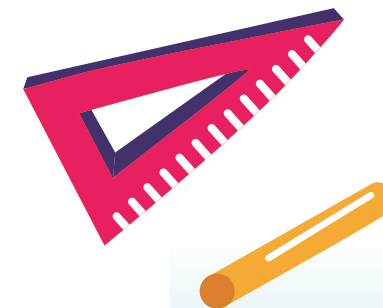
Il disegno utilizzato è anche un metodo didattico per utilizzare gli e-book. Un disegno che non fornisce informazioni aggiuntive costringe i bambini a usare la loro immaginazione e il loro vocabolario.

L'interattività è una delle caratteristiche chiave dell'ambiente digitale che impone ai bambini di impegnarsi, di divertirsi e di intrattenersi con i contenuti. L'interazione nei libri viene utilizzata in modi diversi e per scopi diversi: i libri pop-up, open-the-flap, peep-through-the-hole danno ai bambini l'opportunità di giocare e imparare mentre fanno accadere le cose. L'uso degli e-book include il controllo del processo, la drammatizzazione, la fornitura di risposte verbali, mentre allo stesso tempo consente agli studenti di partecipare in modo multisensoriale, combinando visione, tatto e udito. Gli e-book includono molteplici fonti di informazioni e allo stesso tempo coinvolgono la stimolazione verbale e visiva degli studenti.



I giochi all'interno degli e-book contengono risultati variabili e quantificabili. Si basano su regole, sono entusiasmanti per i bambini che imparano ad usarli attraverso gli e-book e attraverso i quali acquisiscono spontaneamente nuove conoscenze attraverso il gioco.

I puzzle, a loro volta, nascondono soluzioni e incoraggiano i bambini a sperimentare.



Bibliografia

- Barrentine, SJ (1996). Impegnarsi con la lettura attraverso la lettura ad alta voce interattiva. *L'insegnante di lettura*, 50(1), 36-43.
- Grimshaw, S., Dungworth, N., McKnight, C. e Morris, A. (2007). Libri elettronici: lettura e comprensione per bambini. *Giornale britannico di tecnologia educativa*, 38(4), 583-599.
- Roskos, K., Burstein, K., & You, BK (2012). Una tipologia per osservare l'impegno dei bambini con gli eBook in età prescolare. *Giornale di apprendimento online interattivo*, 11 (2).
- Sage journals (Espandere i confini della lettura di libri condivisi: e-book e libri stampati nella lettura genitore-figlio come supporto per il linguaggio dei bambini) Ofra Korat, Adina Shamir, Shani Heibal *Prima lingua* 33 (5), 504-523, 2013.
- Sergente, B. (2013). Storytelling interattivo: come le convenzioni dei libri illustrati informano le narrazioni delle app di libri multimediali. *Giornale australiano dei sistemi di elaborazione delle informazioni intelligenti*, 13(3), 29-35.
- Undheim, M. (2022). Bambini e insegnanti impegnati insieme con la tecnologia digitale negli istituti di educazione e cura della prima infanzia: una revisione della letteratura. *Rivista europea di ricerca sull'educazione della prima infanzia*, 30(3), 472-489.
- Yalçintas Sezgin, E., & Ulus, L. (2017). L'alfabetizzazione precoce nell'istruzione prescolare: il libro o l'e-book?. *Giornale online turco di tecnologia educativa-TOJET*, 16(4), 77-83.

CAPITOLO 5. UN LIBRO DIGITALE: SUPPORTO ALLA DIDATTICA

Il libro digitale costituisce un significativo supporto alla didattica tradizionale accanto ad altri strumenti.

L'attrattiva di un e-book, rispetto ad un libro tradizionale, è la possibilità di interagire con esso.

Il bambino può diventare attore e non solo fruitore del suo apprendimento e adattarlo alle proprie esigenze.

In concreto un bambino davanti ad un libro digitale può modificare le dimensioni del carattere per leggere più agevolmente; può cambiare il font per renderlo più piacevole per lui.

Oltre questi interventi di carattere formale, ce ne sono molti, ben più significativi, sul fronte della comprensione e dell'apprendimento.

Ne citeremo alcuni per offrire spunti operativi e di riflessione e per condurre il bambino alla gestione autonoma di un percorso capace di fargli assaporare il piacere della scoperta e dell'imparare.

Prima di addentrarci nello specifico delle varie discipline è bene essere consapevoli della trasversalità delle competenze di base che l'approccio con un libro digitale promuove.



Lo scelgo perché...

La lettura di un libro implica lo sviluppo di molteplici competenze e abilità. In particolare un libro digitale, mentre aiuta a promuovere motivazione, curiosità, memoria, concentrazione, attenzione, autonomia... è accattivante per un bambino che si avvicina per la prima volta alla lettura autonoma. Può favorire l'acquisizione precoce delle competenze necessarie a sviluppare i processi di letto-scrittura e logico-matematici.

Lo leggo con...

La ricchezza di stimoli presente in un libro digitale permette al bambino di affrontarne l'uso anche in autonomia. Ovviamente l'uso guidato con un adulto di riferimento permette di seguire un percorso finalizzato ad un apprendimento specifico, mantenendo una ampia flessibilità di scelta e di utilizzo. L'aspetto ludico e accattivante, tipico del libro digitale, consente anche l'utilizzo tra pari. I bambini, giocando con esso, possono veicolare apprendimenti e competenze in modalità peer to peer.

Il libro digitale a scuola

In una Scuola, i cui alunni sono definiti "nativi digitali", l'e-book può integrare, semplificare e arricchire la didattica, rendendola più intrigante, vivace e dinamica, perché:

rende più fluida l'interazione fra chi insegna e chi apprende e fra le discipline stesse, non più settoriali e puramente nozionistiche, ma in grado di favorire apprendimenti interdisciplinari;

permette di ridurre le difficoltà che possono incontrarsi nell'apprendimento, grazie a stimoli visivi, sonori, interattivi, che educano il bambino a divenire autonomo nell'utilizzo;

consente a tutti di trovare la strategia più consona al proprio stile di apprendimento, di aprire finestre sul mondo circostante con approcci laboratoriali ed esperienziali.



Nell'area linguistica-antropologica

Può implementare:

le competenze di ascolto e comprensione (voce narrante, quiz di comprensione in itinere e alla fine...);
il patrimonio lessicale e dei significati (parole e/o immagini calde);
concetti temporali, quali successione, contemporaneità, nessi logici e causali (giochi interattivi, ricostruzione e manipolazione della storia ...).

Nell'area logico-matematica

Può implementare:

le competenze logiche alla base dell'apprendimento della matematica: classificazione, seriazione, quantificazione, relazione, progressione, regressione...

Nell'area scientifico-artistica

Può implementare:

la capacità di osservare, esplorare, analizzare la realtà circostante;
la curiosità e la capacità critica.

Nell'area emotivo-affettiva e di relazione sociale

Può implementare:

la possibilità di analizzare e manipolare situazioni legate alla sfera emotiva e relazionale;
la capacità di riconoscere e gestire le proprie emozioni.



Come lo uso...

- Aprire finestre di collegamento: alcuni libri digitali contengono “parole calde” che, se cliccate, aprono spiegazioni e dizionari. Talvolta sono accompagnate da immagini in realtà aumentata e suoni. Questi collegamenti possono rimandare a finestre interattive con argomenti multidisciplinari ed interdisciplinari e permettono di arricchire il lessico dei giovani lettori con stimolazioni sensoriali multiple.
- Leggere seguendo una voce narrante: la possibilità di seguire un testo scritto, ascoltando una voce narrante, permette di ampliare la capacità di espressione e consente di acquisire anche in età precoce la competenza del riconoscimento dei differenti caratteri grafici. Nel caso di testi principalmente numerici, la voce che legge la cifra permette il riconoscimento e la memorizzazione del numero.
- Muoversi in modo intuitivo all’interno degli argomenti modificando la storia: rispetto al libro cartaceo, il digitale permette più agevolmente di modificare la sequenzialità del testo, dando la possibilità di “saltare” da una storia all’altra, trasformando finali, personaggi, scenari... Facendo questo, i bambini arricchiscono la loro capacità previsionale e di pianificazione seguendo logiche intuitive e implementando le competenze legate all’uso di connettivi logici e causali.



Conclusioni

Il libro digitale si rivela uno strumento utile di lavoro, in quanto permette di fissare l’apprendimento in modo estremamente efficace, particolarmente con bambini che presentano DYS o che non sono madrelingua.

Va però raggiunto un giusto equilibrio nell’uso dei libri digitali e tradizionali, che possiamo ritenere comunque tra loro complementari.

Grazie ad un’opportuna mediazione di educatori, insegnanti e genitori, i bambini potranno gradualmente divenire “cittadini digitali” consapevoli e critici circa gli strumenti a loro disposizione.

CAPITOLO 6. INFORMAZIONI SULLA TECNOLOGIA DEI LIBRI DIGITALI (NOTA ANCHE COME EBOOK)

Un libro interattivo è un libro elettronico o digitale progettato per includere un lettore attivo, una partecipazione tramite collegamenti o funzioni incorporate attivate dal lettore. I libri interattivi possono essere di molte forme, ma tutte attirano il lettore attraverso l'azione. Questi libri potrebbero includere pop-up che sono interattivi al tocco o al tatto, gli utenti possono cantare con loro o essere incoraggiati a farlo con movimento (maggiori informazioni nel capitolo 1).

In questo capitolo:

- conoscerai software (app) per diversi tipi di dispositivi per la „lettura” di libri interattivi
- Acquisirai familiarità con le applicazioni che abbiamo selezionato progettate per leggere libri interattivi su computer, tablet o smartphone.
- Conoscerai le informazioni di base sui programmi per la creazione di libri interattivi avrai familiarità con i passaggi di base su come creare il tuo libro interattivo utilizzando pub CODER (più in DIY sviluppato nell'ambito di questo progetto)

La tecnologia utilizzata è ePub3, che è uno standard ampiamente accettato per l'industria editoriale.

Consente la creazione di libri digitali, consentendo l'integrazione di testi, immagini, audio, video e interattività.

Questo tipo di libro digitale può essere accessibile alle persone con disabilità.

I libri digitali possono essere letti su computer e dispositivi mobili utilizzando un'app di lettura.

I nostri libri saranno disponibili per il download dal sito della casa editrice ABIbooks.



La nostra raccomandazione è l'applicazione Thorium Reader:

Dovrai scaricarlo e installarlo sul tuo computer.

Questo software è fornito gratuitamente da EDRLab. È altamente accessibile, multilingue e multiformato senza pubblicità o perdita di dati privati.

<https://www.edrlab.org/software/thorium-reader/>

Come utilizzare il lettore di thorium:

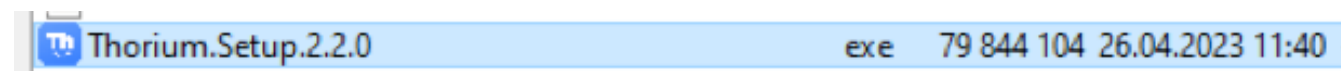
1. Vai alla versione di download corretta per il tuo sistema:

Ecco i link per:

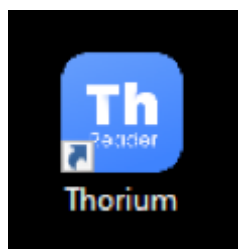
- La versione di Windows 11 su Windows Store.
- La versione Windows sulla piattaforma Github.
- La versione MacOS sulla piattaforma Github.
- Sono disponibili anche versioni Linux, controllare il loro sito Web per ulteriori informazioni.

2. Scaricare la versione appropriata sul computer.

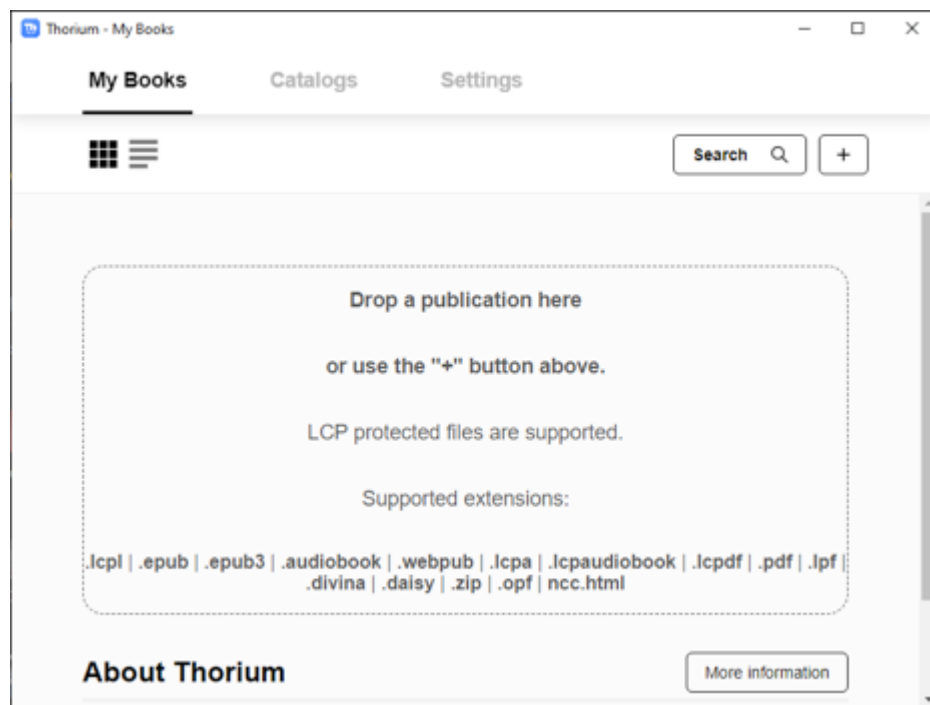
Salva il file ed esegui il programma di installazione:



Ora otteniamo il collegamento sul desktop:



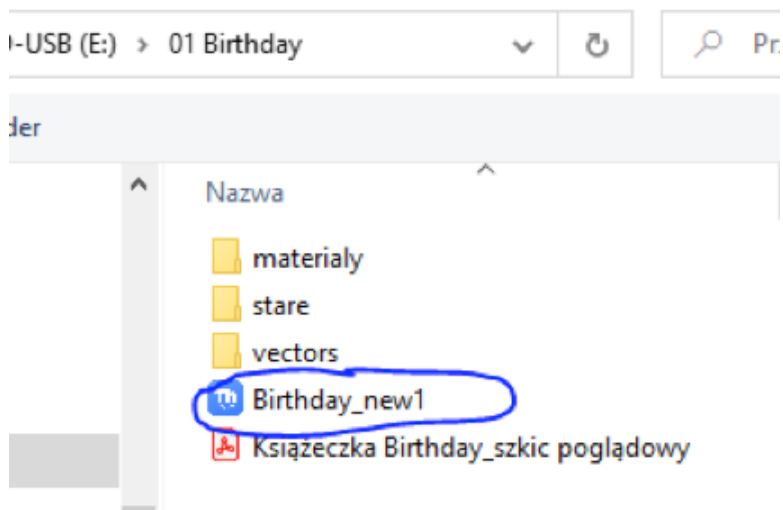
Dopo aver avviato il programma, dobbiamo aggiungere libri allo scaffale virtuale.
Lo facciamo con il comando: File/Aggiungi alla libreria:



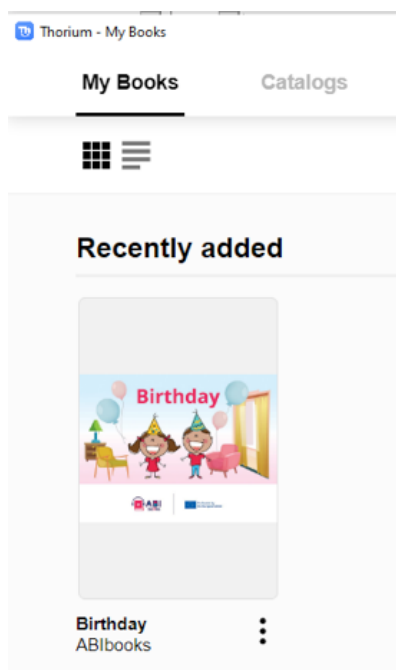
Oppure pulsante Aggiungi:



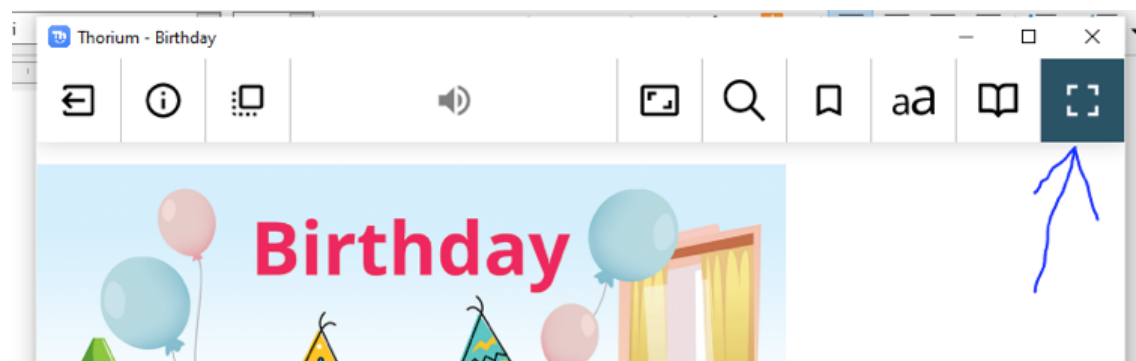
Possiamo scegliere il libro precedentemente scaricato da Internet:



Il libro viene aggiunto allo scaffale:
possiamo iniziare a leggere:



Dopo aver aperto un libro, è una buona idea passare alla modalità a schermo intero:

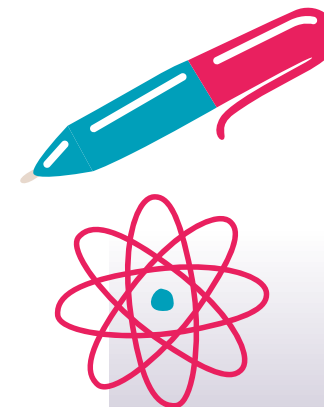


Per tornare alla libreria, facciamo clic sull'icona „< Libreria” nell'angolo in alto a sinistra dello schermo:



Nell'ambito del progetto ABIbooks sviluppiamo i nostri libri interattivi utilizzando pubCODER. Consigliamo la tecnologia dei libri digitali XPUb che consente la creazione di libri digitali, consentendo l'integrazione di audio, video e interattività.

Sono leggibili su dispositivi mobili utilizzando l'app di lettura PubReader e possono essere esportati in file .epub per la distribuzione.



I libri possono essere scaricati con un codice QR direttamente al lettore per il test.

Lettore in formato Xpub per telefoni iOS

- Lettore PubCoder

<https://apps.apple.com/it/app/pubreader/id1250557252>

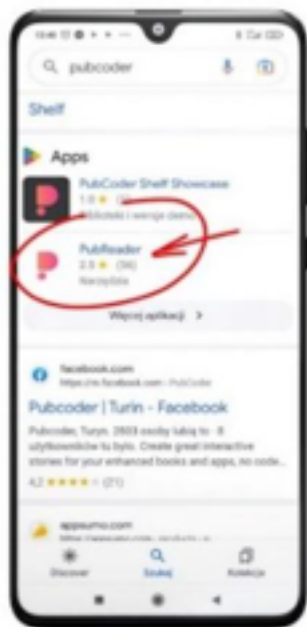
Lettore di formato Xpub per dispositivi Android

- Lettore PubCoder <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pubcoder.pubreader&hl=en>

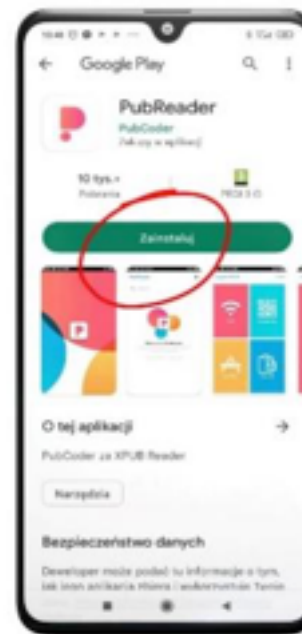
Installare il lettore su Android (su iOS è lo stesso)

È necessario scaricare e installare il lettore di libri digitali appropriato per la piattaforma sopra elencata.

1. Cerca l'app „PubReader“:



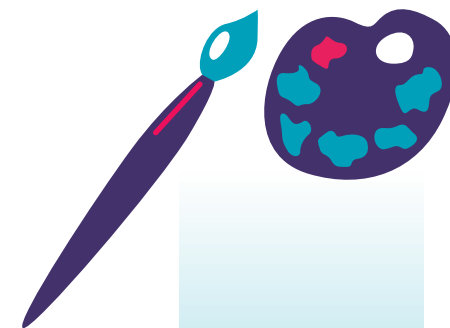
2. Procedi con l'installazione dell'applicazione notando che proviene dal produttore „PubCoder“ (appare sotto il nome dell'applicazione)



3. Dopo aver avviato l'applicazione facendo clic sull'icona più nell'angolo in alto a destra, aggiungi libri/pubblicazioni al nostro scaffale virtuale:



4. l'applicazione consente di scegliere diversi modi per aggiungere libri:
immagine telefono



L'opzione più importante è compilare un codice QR che ti colleghi direttamente al libro inserito in Internet. Devi solo scaricare il libro una volta per renderlo disponibile anche offline.

Esempi di codici QR:



5. La nostra libreria:



Prenota sullo scaffale: puoi iniziare a leggere!

PubCODER è l'opzione migliore se desideri creare il tuo ebook interattivo. Esistono alcuni strumenti alternativi come Adobe Animate che consentono di generare applicazioni da eseguire o una presentazione da inserire su Internet, ma non genera un ePub standard.

Alcuni elementi molto semplici possono essere sviluppati anche da:

- Canva (ma qui è importante ricordare i diritti d'autore)
- AdobeInDesign
- Editore Microsoft
- Wondershare PDFelement
- Renderforest
- Adobe Creative Cloud Express
- QuarkXPress.

Qui c'è un breve elenco dei passi fondamentali per creare il tuo libro interattivo usando pubCODER

(ne troverai altri in DIY sviluppato nell'ambito del progetto - link).

Dovresti iniziare il processo di creazione di un ebook dall'idea (storia che vorresti sviluppare) e dai testi. Quindi è utile creare lo storyboard - come vorresti visualizzare la tua storia. È utile creare l'elenco dei media (illustrazioni, suoni, ecc.) necessari.

Quando sei pronto con tutti gli elementi puoi iniziare a codificare il tuo ebook in HTML5, usando... pubCODER



Per prima cosa scarica pubCODER che è disponibile qui:

<https://pubcoder.com/download>

I passaggi fondamentali per creare il tuo ebook:

1. Imposta il tuo progetto sul desktop (apri pubCODER, crea il nuovo progetto definendo titolo, autore, lingua, orizzontale, formato (1024x768), ecc.)
2. Impostare le tue risorse (pannello di sinistra: RISORSE) trascinando e rilasciando le tue risorse, le illustrazioni e altre risorse se necessario (file audio, video...)
3. Definire (su un pannello di destra: PROJECT TAB) l'immagine di copertina
4. Crea la copertina e le pagine della raccolta, pagina per pagina (sul pannello di destra: SCHEDA PAGINA)
 - aggiungendo gli asset: immagini (sul pannello di sinistra: ASSETS) trascinando e rilasciando le immagini di sfondo e primo piano necessarie (su un pannello di sinistra: LAYERS)
 - regolando i livelli se necessario (immagini di sfondo in basso, immagini in primo piano in alto)
 - aggiungendo e disegnando i testi (sul pannello di sinistra: TAB OGGETTI) - trascina e rilascia la prima casella di testo necessaria e inserisci il testo all'interno (sul pannello di destra: OGGETTO SELEZIONATO) puoi rendere il testo non selezionabile; imposta il carattere, la dimensione del testo ecc.
 - aggiungendo le tue risorse - pulsanti (su un pannello di sinistra: TAB OGGETTI) - trascina e rilascia i pulsanti necessari
 - aggiungendo interattività alle tue risorse (su un pannello a destra: INTERATTIVITÀ) - definisci le sue caratteristiche interattive per ogni „pulsante”

Ripeti questi passaggi su ogni pagina.

5. Esporta il tuo ebook (in alto a sinistra) in formato epub o in html5 (per uso online)

Usare e creare i libri interattivi potrebbe essere uno strumento molto divertente e molto utile nella tua pratica quotidiana!



