



White paper: Una biblioteca sulla punta delle dita



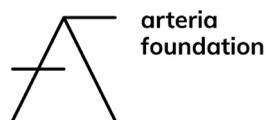
Cofinanziato
dall'Unione europea



White paper: Una biblioteca sulla punta delle dita



Questo white paper è stato prodotto dal consorzio del progetto ABIBOKKS - Acquisition of Basic skills through Interactive books, che consiste in:



Scola Gimnazială Nr. 16 „Take Ionescu”
Timișoara, Str. București Nr. 11
Tel. 0256202089
email: sco_scola_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 su: <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 GRATUITA
2023



TABLE OF CONTENT

Introduzione	3
Perché una biblioteca?	3
Perché sulla punta delle dita?	3
Dov'è l'innovazione?	4
Parte 1: Approccio pedagogico del metodo ABlbooks	5
Progetto ABlbooks: Un approccio creativo all'insegnamento delle competenze di base, in particolare della lettura e del calcolo	5
La narrazione legata all'interattività	6
I benefici dello Storytelling interattivo	6
Approccio centrato sullo studente	8
La creazione di nuove esperienze di lettura	9
L'accessibilità della lettura e della conoscenza	10
La complementarità dei media fisici e immateriali	10
FOCUS: puoi usare un ebook come strumento compensativo a casa?	11
Le risorse interattive di ABlbooks: La biblioteca ABlbooks	15
Il catalogo ABlbook	15
La collezione ABlbooks	18
Benefici dei libri interattivi ABlbooks per l'apprendimento	21
FOCUS: I genitori possono produrre materiali e libri digitali per i propri figli?	22

Parte 2: Implementare le risorse ABlbooks a scuola	25
Migliorare l'esperienza di apprendimento dei bambini con la narrazione interattiva	25
Come integrare gli approcci dell'interattività e dello storytelling nelle prime fasi dell'istruzione?	25
Quali sono gli approcci didattici basati sull'interattività e sulla narrazione che possono essere utilizzati con successo in classe?	27
Come utilizzare il materiale ABlbooks per migliorare la qualità della lezione in classe	29
FOCUS: Può un ebook integrarsi con l'esigenza di sviluppare competenze, creatività e socialità?	31
LE PAROLE MAGICHE "SBAGLIANDO SI IMPARA"	36
Framework dell'attività	36
Strutturazione dell'attività	37
Conclusioni sull'attività svolta	39
Tabella riassuntiva	40
FOCUS: Il libro digitale può essere una risorsa in situazioni di educazione a distanza?	42
Metodi per integrare gli ebook nell'acquisizione delle competenze di base	43
Vantaggi degli e-book interattivi per l'apprendimento	45
Proposta di attività: ebook per potenziare la comunicazione e capacità di presentazione	46
Piano della lezione: come trasformare l'ebook in una lezione creativa	47
FOCUS: Un ebook può integrarsi con l'esigenza di sviluppare competenze, creatività e socialità?	49
Conclusione	50

Introduzione

“[...] Anche inventare storie è una cosa seria”

Sono le parole del grande maestro e scrittore per l'infanzia Gianni Rodari, che spiegano come la narrazione sia un elemento centrale nei processi di apprendimento.

La narrazione è una propensione naturale dell'uomo: si esplica nell'ascolto, comprensione e creazione delle storie e si evolve nel tempo coniugando tradizione ed innovazione. Lo storytelling digitale può essere considerato un nuovo strumento pedagogico di supporto all'apprendimento e all'acquisizione delle competenze di base nell'ambito linguistico e logico-matematico.

Perché una biblioteca?

Il nostro progetto promuove la possibilità di fruire con facilità di un ampio ventaglio di strumenti utili alla didattica su misura, per la maggior parte gratuiti. I libri contenuti sono rivolti a bambini di età compresa tra i 4 e gli 8 anni e sono utilizzabili in contesti e situazioni diversi: scuola, famiglia, contesti ospedalieri e di educazione a distanza, ludoteca, homeschooling, attività laboratoriali con bambini con disturbi dell'apprendimento, in campus estivi e in attività di doposcuola.



Perchè sulla punta delle dita?

Perché senza sforzo e a portata di un click si apre un mondo digitale interattivo che promuove, oltre all'acquisizione di contenuti e nozioni, anche l'autonomia operativa e il pensiero divergente. Aprendo la porta virtuale verso il mondo del sapere e del saper fare, i bambini accedono più facilmente e in maniera giocosa alla competenza chiave europea dell'apprendere ad apprendere.

Dov'è l'innovazione?

La novità è in chi produce: il libro non è più solo appannaggio degli addetti all'editoria, ma nasce dall'interazione delle esperienze e competenze dei professionisti dell'educazione, dei pedagogisti e degli insegnanti.

In ultimo, ma non per importanza, i genitori che si avvicinano al libro digitale interattivo, trovano in questa biblioteca strumenti e buone pratiche per supportare i propri figli nello sviluppo dell'apprendimento e nella sperimentazione di nuovi percorsi e possono addirittura crearne di propri in maniera autonoma.

Infine, non dimentichiamo però i protagonisti di tutto questo: i bambini che giocando imparano!



Parte 1: Approccio pedagogico del metodo ABIbooks

Progetto ABIbooks: Un approccio creativo all'insegnamento delle competenze di base, in particolare della lettura e del calcolo.

I partner del progetto ABIbooks hanno deciso di concentrarsi sui temi della matematica e dell'alfabetizzazione, in quanto si tratta delle due abilità di base che richiedono il massimo livello di padronanza affinché i bambini abbiano un'esperienza di apprendimento di successo. L'obiettivo di questo progetto è incoraggiare l'apprendimento interattivo, fornendo a genitori e professionisti dell'istruzione sia una biblioteca di libri interattivi accuratamente selezionati, sia libri creati appositamente per il progetto e incentrati sull'acquisizione delle competenze di base. Il nostro approccio all'uso degli ebook in classe o a casa è l'opposto dell'apprendimento passivo, perché offre ai bambini un'esperienza di apprendimento pratico in cui sono incoraggiati a partecipare, discutere, impegnarsi e giocare con il materiale. Oltre a migliorare le competenze alfabetiche e matematiche, questo approccio incoraggia anche lo sviluppo di competenze trasversali come la collaborazione, la creatività e il pensiero critico.

L'aspetto creativo del nostro progetto non si limita al fatto che offriamo diversi ebook, ma anche la possibilità per tutti di creare i propri ebook utilizzando la formazione online, in modo da poter adattare il contenuto il più possibile alle proprie esigenze didattiche e a quelle dei propri figli o alunni.



La narrazione legata all'interattività

L'uso dello storytelling legato all'interattività attraverso la creazione di libri interattivi può migliorare significativamente l'alfabetizzazione e le competenze matematiche degli alunni. Lo storytelling è un metodo in cui la narrazione viene utilizzata per illustrare concetti, trasmettere conoscenze o promuovere la memorizzazione degli studenti. Lo scopo dello storytelling è quello di migliorare l'esperienza di apprendimento utilizzando la naturale attrazione degli studenti per le storie, consentendo loro di identificarsi in modo più personale con personaggi e situazioni, rendendo l'apprendimento più piacevole, indimenticabile e significativo.

I benefici dello Storytelling interattivo

L'approccio pedagogico che abbiamo adottato in questo progetto combina l'uso dello storytelling con funzionalità interattive per creare un'esperienza di apprendimento dinamica e coinvolgente.

Questa combinazione di tecniche presenta numerosi vantaggi.

In primo luogo, aumenta il coinvolgimento degli alunni. L'interattività nei libri consente agli studenti di sentirsi parte della storia, il che li mantiene interessati e motivati. Ad esempio, un libro di matematica interattivo potrebbe includere giochi in cui gli alunni devono risolvere problemi per portare avanti la storia. In questo modo, gli alunni sono coinvolti nel proprio apprendimento e sentono che sono le proprie capacità a consentire loro di progredire nella storia.

In secondo luogo, i libri interattivi combinati con la narrazione consentono di contestualizzare concetti che possono sembrare astratti agli studenti. Lo storytelling permette di concretizzare i concetti all'interno di una storia, in modo che gli alunni possano cogliere meglio il processo di apprendimento, e l'associazione alle immagini dell'ebook dà agli alunni una rappresentazione più concreta del concetto che stanno apprendendo in classe.



Ad esempio, imparando i concetti di + e -, gli alunni possono vedere gli oggetti apparire o scomparire a seconda dell'operazione scelta, facilitando loro la comprensione del concetto astratto delle operazioni matematiche. Per quanto riguarda l'apprendimento della lettura, la funzione di lettura orale degli ebook permette, ad esempio, ai bambini più piccoli di associare gradualmente i suoni che sentono alle lettere che vedono. Inoltre, come tutti i libri classici, leggere gli ebook aiuta a sviluppare il lessico dei bambini che, durante la lettura della storia, sono esposti a parole e frasi diverse da quelle che incontrano abitualmente nella loro vita quotidiana (Bus e Van Ijzendoorn, 1997). La potenza interattiva degli ebook permette di associare le immagini alle parole, così come la possibilità della lettura orale, che permette agli alunni fragili o non-lettori di leggere in autonomia e di scoprire da soli le parole attraverso storie scelte in base al loro livello e interesse. Infine, la combinazione di narrazione e interattività all'interno di questo progetto consente ai bambini di sviluppare la loro creatività. In effetti, la maggior parte degli ebook consente ai bambini di fare scelte narrative e quindi di svolgere un ruolo a pieno titolo nella storia che stanno leggendo. Questa funzione interattiva incoraggia la creatività, ma anche la pianificazione narrativa, che è un'abilità essenziale nell'apprendimento. Inoltre, come parte di questo progetto, forniamo un corso online in cui gli studenti possono imparare come creare i propri ebook. L'opportunità di creare la propria storia sviluppa sia l'immaginazione dei bambini sia il fatto che devono imparare a pianificare e strutturare la loro storia. Inoltre, offre agli insegnanti la possibilità di proporre alla classe di creare una storia collettiva, che, come abbiamo visto, stimola l'immaginazione degli alunni e inoltre incoraggia anche la creazione di gruppo e quindi favorisce il lavoro di squadra, la negoziazione collettiva e l'ascolto delle opinioni di tutti. Combinando narrazione e interattività, il progetto ABIbooks offre agli studenti la possibilità di leggere storie acquisendo competenze di base, ma anche di mettersi in gioco nella creazione delle proprie storie. Questo approccio favorisce negli studenti sia la creatività che l'impegno ad apprendere.



Approccio centrato sullo studente

I partner del progetto ABIbooks hanno posto lo studente al centro del loro approccio, prestando particolare attenzione ai suoi interessi, competenze e bisogni.

La nostra prima priorità era l'accessibilità, per garantire che tutti i nostri contenuti siano adatti a tutti gli studenti, indipendentemente dal fatto che abbiano o meno difficoltà di apprendimento.

Abbiamo anche selezionato un'ampia varietà di ebook in diverse lingue, in modo che ogni studente abbia un'ampia scelta e possa trovare facilmente un titolo che corrisponda ai propri desideri, bisogni e interessi. Ciò consente a ciascun allievo di acquisire una certa autonomia. Inoltre, la maggior parte degli ebook dispone di funzionalità che permettono di adattare l'impaginazione: scelta del carattere, dei colori, della luminosità, ecc. Ciò significa che i bambini possono davvero adattare ogni libro alle loro esigenze. Così i bambini possono davvero adeguare ogni ebook alle proprie necessità. Ciò facilita la lettura e la comprensione del testo e supera alcune difficoltà come quelle di riconoscimento visivo o quelle fonologiche e ortografiche.

Quindi, combinando narrazione e interattività, l'apprendimento viene reso più motivante e coinvolgente, rendendo più facile per gli studenti comprendere concetti astratti e incoraggiandoli a esplorare le diverse possibilità offerte all'interno dell'ebook. Ciò consente agli studenti di adottare un approccio più attivo all'apprendimento e di diventare più coinvolti e motivati.

Infine, come abbiamo detto prima, imparare a creare i propri ebook significa poter davvero mettere i propri alunni o figli al centro del processo di apprendimento. Ogni insegnante o genitore può creare una storia utilizzando concetti che soddisfano le esigenze dei propri figli o alunni.



La creazione di nuove esperienze di lettura

Lo scopo di questo progetto è stato quello di favorire l'acquisizione delle competenze di base avviando nuove esperienze di lettura. Leggere ebook aiuta a creare nuove esperienze di lettura introducendo elementi di interattività, multimedialità e accessibilità che vanno oltre l'esperienza di lettura tradizionale.

Ed è tutto grazie all'interattività. Questa interattività consente al lettore di svolgere un ruolo reale nella storia facendo scelte che influenzano la trama o dovendo rispondere a domande che aiutano l'eroe ad andare avanti nella storia. Questo aiuta a creare un'esperienza di lettura coinvolgente.

Inoltre, gli ebook spesso incorporano elementi multimediali come immagini, video, animazioni e suoni. Ciò arricchisce l'esperienza di lettura fornendo una dimensione visiva e uditiva che la rende più completa e coinvolgente.

Inoltre, gli ebook sono generalmente disponibili in diverse lingue e presentano una varietà di prospettive culturali, consentendo ai lettori di esplorare la diversità del mondo attraverso la lettura. Leggere ebook amplia quindi l'esperienza di lettura introducendo elementi interattivi e incoraggiando le persone a lasciarsi coinvolgere nella storia.

Questo sviluppo crea nuove opportunità per i lettori di scoprire storie in un modo che va oltre la lettura tradizionale.



L'accessibilità della lettura e della conoscenza

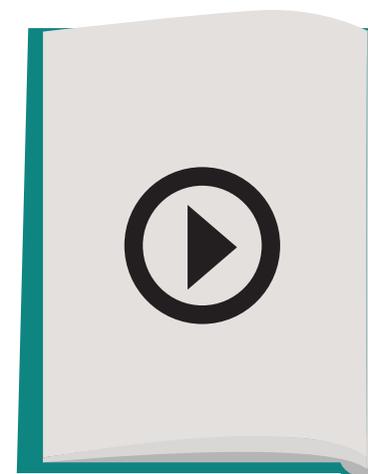
Oltre a conferire ulteriore dinamismo ai libri cartacei, questo approccio consente anche di creare media adatti a soggetti con difficoltà di lettura, come alunni con difficoltà di apprendimento, ipovedenti, non udenti o provenienti da contesti svantaggiati. Come accennato in precedenza, infatti, gli ebook offrono una serie di funzionalità molto utili per questo tipo di utenti, come layout di pagina adattabili e una funzione di sintesi vocale che consente di leggere il libro in modo indipendente senza l'ausilio di un computer.

La complementarità dei media fisici e immateriali

La natura complementare dei libri stampati e dei libri immateriali (ebook) può creare un'esperienza di lettura ricca e versatile e si completano a vicenda. I libri stampati permettono ai bambini di vivere la lettura in modo cinestetico scoprendo il libro tattilmente, girando le pagine, toccando le illustrazioni e manipolandolo.

Gli ebook, invece, possono aggiungere una dimensione uditiva e interattiva con effetti sonori, animazioni e attività tattili sullo schermo.

Inoltre, utilizzando sia libri stampati che ebook, possiamo offrire ai bambini una varietà di media, consentendo loro di avere esperienze di lettura diverse e varie. Ad esempio, un bambino può leggere un libro stampato e poi scoprire una versione ebook della stessa storia che presenta giochi, quiz o elementi interattivi per migliorare la comprensione e l'apprendimento.



FOCUS: puoi usare un ebook come strumento compensativo a casa?

Per i bambini e gli adolescenti con difficoltà di apprendimento, imparare a leggere rappresenta spesso una sfida considerevole. L'uso della tecnologia digitale offre un approccio divertente e interattivo per fornire un supporto importante durante il loro percorso di apprendimento, a volte difficile.

Gli ebook spesso incorporano elementi interattivi, come animazioni, effetti sonori e attività di gioco (Chiong e Shuler, 2010). Queste funzionalità multimediali catturano l'attenzione dei bambini piccoli e li incoraggiano a essere coinvolti attivamente nella storia (Nikolajeva, 2013). Questa interazione rende la lettura più divertente e attraente, favorendo un interesse duraturo per i libri.

L'uso di libri interattivi, ad esempio, coinvolge i bambini nella storia e li trasforma in lettori attivi, soprattutto quando hanno l'opportunità di prendere decisioni personali. Inoltre, l'uso degli ebook può migliorare l'esperienza di lettura e la comprensione grazie alla loro adattabilità, come l'uso di un carattere appropriato.

Questa adattabilità è sicuramente il vantaggio più evidente dei libri interattivi. Ciò significa che la presentazione può essere personalizzata per soddisfare le esigenze del bambino. La maggior parte di questi libri offre la possibilità di regolare elementi come carattere, colore e luminosità, rendendo più semplice la lettura e la comprensione del testo da parte dei bambini. In questo modo, possono superare sfide come il riconoscimento visivo, i problemi fonologici e ortografici.

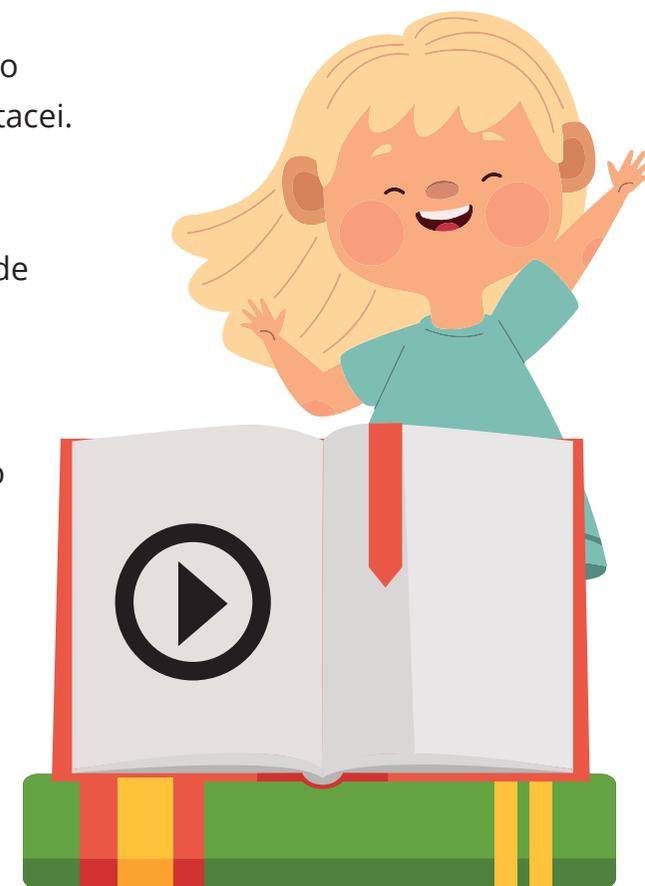


Inoltre, gli ebook possono essere configurati con funzionalità di accessibilità come la sintesi vocale, consentendo alle persone con difficoltà di lettura o vista di fruire del contenuto scritto in modo udibile. Questa funzione aiuta a compensare le difficoltà di lettura e ad alleviare l'affaticamento dei bambini.

In secondo luogo, i libri digitali così come li abbiamo progettati utilizzano frasi brevi che non ostacolano la comprensione degli studenti, consentendo loro di accedere alle unità di significato più rapidamente rispetto a quando le frasi sono più lunghe e sviluppate, come in molti libri cartacei.

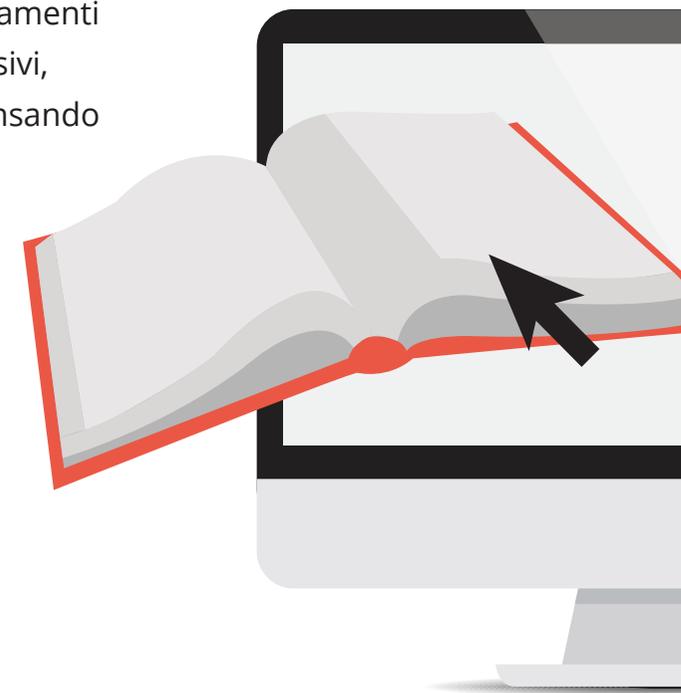
Inoltre, alcuni ebook includono attività che incoraggiano l'acquisizione di competenze di base, come esercizi di matematica o l'apprendimento di nuove parole e suoni. Questo approccio rende l'apprendimento più divertente e consente agli alunni di rafforzare le proprie abilità di lettura senza essere consapevoli del fatto che stanno lavorando su questa abilità.

Insegnanti e genitori possono quindi selezionare gli ebook adatti a supportare l'apprendimento a casa. Inoltre, gli ebook offrono l'accesso a una vasta biblioteca di titoli, il che significa che gli utenti possono trovare libri adatti ai loro interessi, al livello di lettura, alle competenze su cui lavorare e alle esigenze specifiche.



L'uso di libri interattivi aiuta i bambini con difficoltà di apprendimento a recuperare l'indipendenza e la fiducia in se stessi. Essi possono adattare i libri in base alle loro esigenze e ai loro progressi. Ciò permette loro di lavorare gradualmente sulle proprie capacità senza sentirsi sistematicamente a disagio e di vedere i propri progressi gradualmente approfittando dell'autocorrezione offerta da questi libri senza bisogno di ricorrere alla correzione di un adulto.

Va notato, tuttavia, che per raggiungere questo obiettivo è essenziale tenere presente gli adattamenti necessari per questi bambini. Ciò significa garantire che non solo i contenuti offerti siano inclusivi, ma anche la modalità di presentazione. Riteniamo che sia essenziale progettare questi libri pensando all'inclusione universale, ovvero all'accessibilità per tutti. Per raggiungere questo obiettivo è ovviamente fondamentale applicare i seguenti suggerimenti di impaginazione: carattere sans serif, nessuna giustificazione, interlinea sufficiente e una presentazione ariosa. Una volta applicati questi semplici consigli, tuo figlio sarà pronto per ore di divertimento e scoperta.



Bibliografia

- Bus, A. G. e Van Ijzendoorn, M. H. (1997). Consapevolezza fonologica e lettura precoce: una meta-analisi di studi sperimentali sulla formazione. *Giornale di psicologia dell'educazione*, 89(2), 308-319.
- Chiong, C. e Shuler, C. (2010). Apprendimento: esiste un'app per questo? Indagini sull'utilizzo e l'apprendimento da parte dei bambini piccoli con dispositivi mobili e app. *JoLT*, 2(1), 1-26.
- Nikolajeva, M. (2013). Libri illustrati e media digitali in classe: il futuro del libro. *Letteratura per bambini e giovani nell'era digitale*, 33-45 anni.



Le risorse interattive di ABIbooks: La biblioteca ABIbooks

Nell'ambito del progetto ABIBooks, i partner hanno realizzato due collezioni di libri interattivi: una libreria di proposte di libri interattivi e una raccolta di ebook appositamente creati durante i progetti in formato ePUB.

Il catalogo ABIbook

Nella prima fase del progetto, i partner hanno messo insieme una biblioteca di oltre 100 libri interattivi, scritti sia in inglese che nelle lingue nazionali dei partner. La selezione degli articoli per questa biblioteca si è basata sull'esperienza dei partner e delle istituzioni didattiche e delle scuole che hanno collaborato. Un altro criterio per la selezione degli articoli per la biblioteca è stata anche la popolarità e le vendite dell'articolo sul mercato editoriale del paese.

I libri acquistati e letti volentieri da bambini e genitori sono stati collocati nella biblioteca.

Nella nostra biblioteca ci sono libri interattivi che sono stati tradotti in diverse lingue e sono conosciuti da un pubblico più vasto in diversi paesi europei. Ci sono anche articoli che sono conosciuti solo in un paese, in una lingua, ma lì vengono letti con entusiasmo e hanno interessanti valori educativi. Per una migliore accessibilità delle risorse della nostra biblioteca, abbiamo tradotto le descrizioni dei contenuti di tutti i libri in inglese e in tutte le lingue nazionali del progetto.



Queste descrizioni ti consentono di trovare elementi di tuo interesse. E l'argomento di questi libri è molto vario. Gran parte della biblioteca è costituita da libri tipicamente didattici utilizzati nel processo educativo. Sono destinati alla scuola dell'infanzia e al primo ciclo di istruzione scolastica. Questi libri introducono argomenti in varie aree educative. Possiamo dividerli in diversi blocchi tematici:

1. Nella biblioteca sono presenti numerosi articoli che supportano il processo di apprendimento della lettura nella lingua nazionale del bambino.

2. Abbiamo anche libri di supporto all'insegnamento e all'apprendimento di una lingua straniera, principalmente l'inglese.

3. Ci sono libri che introducono alla matematica, al calcolo e agli elementi base della geometria.

4. Esiste un'intera gamma di libri che trattano questioni di diversità culturale e problemi di differenza ed esclusione, preparando i bambini alla vita in una società multiculturale aperta.

5. Le nostre risorse includono libri che trattano anche il tema delle persone con disabilità o con determinati deficit.

6. Una vasta collezione di libri descrive i fenomeni naturali e la geografia del mondo che circonda i bambini e il luogo in cui vivono.

7. Libri sulla cultura e sulle arti, che descrivono opere d'arte umana materiale e immateriale.

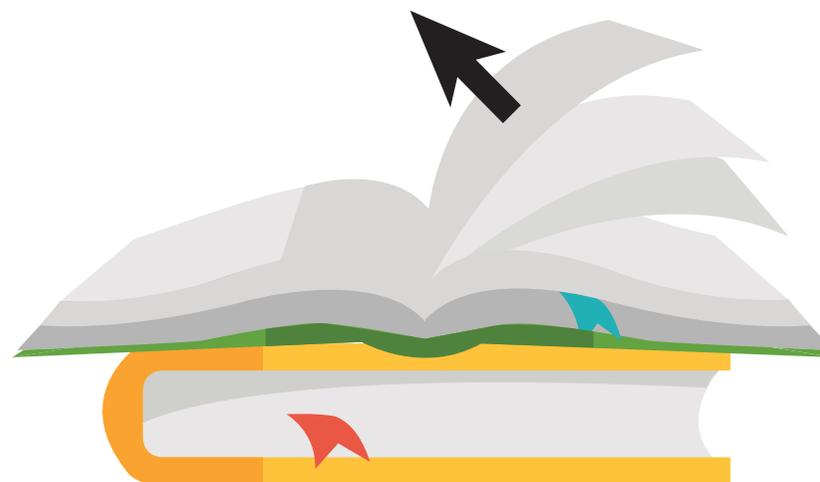
8. Libri su argomenti storici.



9. Articoli che sono giochi educativi interattivi.

Alcuni articoli sfuggono a una classificazione precisa essendo molto innovativi nella loro forma. Alcuni di essi, a causa degli estesi elementi di interazione, possono essere classificati più come un gioco che come un libro.

L'accesso alla biblioteca di libri interattivi sarà possibile tramite il sito web del progetto ABIBooks. Sarà presente un comodo motore di ricerca per trovare l'oggetto di interesse.



La collezione ABIbooks



1. Bacche

Una storia semplice che introduce i numeri da 1 a 9. Pensata per i bambini in età prescolare. Coinvolge il lettore nelle scelte.

2. Musica

Un libro contenente file sonori raffiguranti diversi generi musicali, raccontati sotto forma di storia familiare. Tra le altre cose possiamo conoscere la differenza non sempre evidente tra salsa e bossa nova. Adatto ai bambini delle prime classi della scuola primaria.

3. Buon compleanno!

Un altro ebook a supporto dello sviluppo delle competenze matematiche. Questa volta i numeri da 1 a 10 vengono introdotti sotto forma di conteggio di vari oggetti. È necessaria perspicacia. Un libro per i bambini più piccoli. È più probabile che venga utilizzato a casa o all'asilo.

4. Mela o orologio: gioca con il ritmo

In generale questo libro introduce alcune informazioni sulla musica, la suddivisione dei valori ritmici delle note. Ma come ha dimostrato la fase di prova del progetto, può essere utilizzato efficacemente anche nelle lezioni di matematica per introdurre il concetto di frazioni. Include file audio. Per i bambini delle prime classi della scuola primaria.

5. Costumi

Utilizzando la convenzione di vestirsi con costumi diversi, il libro introduce diversi concetti verbali legati ai sentimenti e alle emozioni umane. Espande il vocabolario e la comprensione delle situazioni e di come comportarsi con le altre persone. Cioè, competenza sociale generale.



6. Arcobaleno

Un libro sulla diversità e sui colori. Attraverso la storia di un topolino grigio che vive in uno zoo, i bambini potranno imparare i nomi dei colori primari, imparare a distinguerli e allo stesso tempo diventare sensibili alla diversità. E tutto questo in modo molto interattivo.

7. Frittelle

Preparare i pancake non è un'impresa da poco. Bisogna attenersi alla ricetta e fare le scelte giuste. Il cibo non appare da solo sulla tavola. Una storia per gli alunni della scuola primaria per sviluppare il loro vocabolario e la conoscenza del mondo che li circonda.

8. Caccia al tesoro

Una vera caccia al tesoro. Risolvere rapidamente gli enigmi può portarti a destinazione più velocemente. Il libro sviluppa il vocabolario e può essere divertente.

9. Temperatura

Elementi di ecologia e conoscenza del mondo che ci circonda. Conoscenza della natura e della geografia.

10. Compleanno

Ci incontriamo di nuovo in occasione di un compleanno. Questa volta sviluppando la nostra competenza matematica e imparando a contare. Allo stesso tempo possiamo ampliare il nostro vocabolario facendo shopping prima della festa di compleanno.

11. Veloce, lento, forte, piano: tutto è musica.

Tutto può essere musica. Il libro introduce i concetti musicali veloce - lento, forte - piano. Ma allo stesso tempo trasmette la conoscenza del mondo che circonda i bambini e l'orientamento in città e al parco. Il libro contiene file audio.



12. Piastrelle

Il libro sviluppa le competenze linguistiche, basando allo stesso tempo la sua trama su attività artistiche. Piuttosto per i bambini del primo ciclo dell'istruzione primaria.

13. La pozione!

Le giovani maghe non hanno un compito facile. Bisogna preparare una pozione. Devono imparare nuove parole, espandere le loro competenze linguistiche e leggere con comprensione.

Un libro educativo interattivo basato su una storia interessante, che diverte e insegna allo stesso tempo.

14. Voci alte o basse

Le voci umane sono diverse. Un libro che introduce informazioni musicali sul canto in un coro misto a quattro voci. E tutte le informazioni sono supportate da file audio campione.

15. La Biblioteca

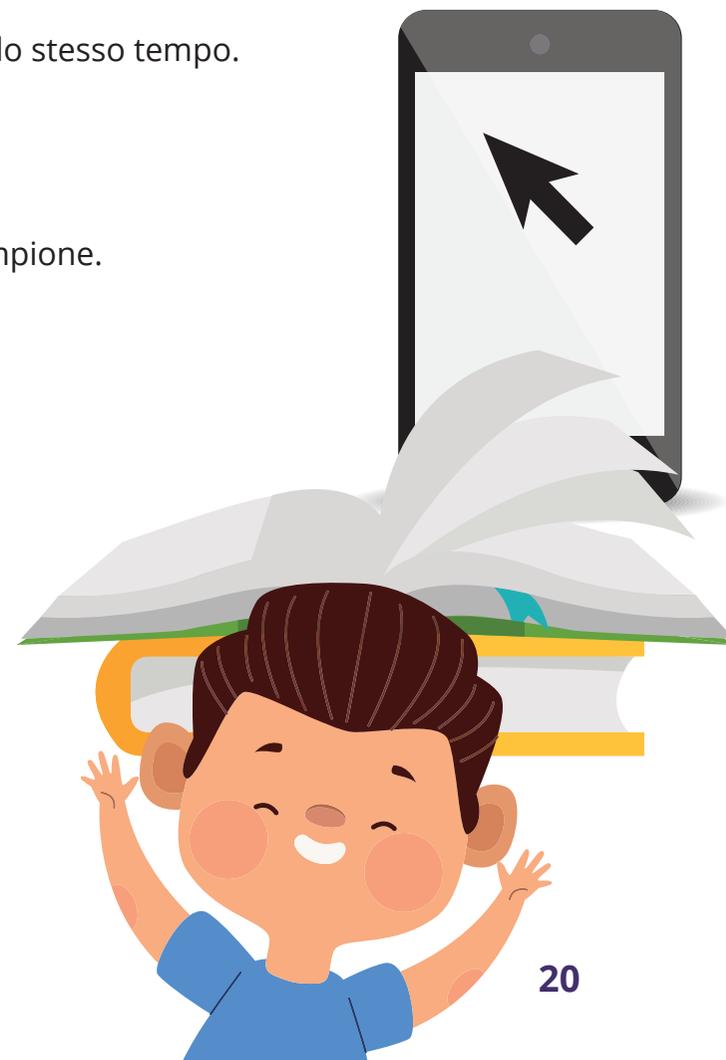
Un libro interattivo sui... libri. Incoraggia i visitatori a visitare la biblioteca e li introduce alla letteratura interessante.

16. La Lettera

Una lettera che ti è stata inviata contiene un mistero. Impariamo a conoscere il mondo che ci circonda e la geografia.

17. Il Museo

Un viaggio non convenzionale al museo basato sulla risoluzione di semplici enigmi. Attraverso il gioco, insegna informazioni su Leonardo da Vinci e sulla sua opera più grande, la Gioconda. Progettato per i bambini dei primi anni della scuola primaria.



Benefici dei libri interattivi ABIbooks per l'apprendimento

- 1. Coinvolgimento:** L'interattività mantiene gli studenti coinvolti, rendendo il processo di apprendimento piacevole e motivante.
- 2. Apprendimento individualizzato:** Gli ebook interattivi possono rispondere alle esigenze di apprendimento individuali, adattando i contenuti al ritmo e alle capacità del lettore.
- 3. Feedback immediato:** Gli elementi interattivi possono fornire un feedback immediato, aiutando gli studenti a correggere gli errori e imparare da essi in tempo reale.
- 4. Apprendimento multisensoriale:** Incorporando contenuti multimediali, i libri interattivi coinvolgono più sensi, migliorando l'esperienza di apprendimento.
- 5. Impatto duraturo:** Le esperienze di apprendimento interattivo sono spesso memorabili, portando a una comprensione più profonda e a una conservazione più lunga della conoscenza. In sintesi, la narrazione interattiva sotto forma di alfabetizzazione interattiva e libri di matematica fornisce agli studenti un modo dinamico e coinvolgente di esplorare, apprendere e applicare la conoscenza in un contesto significativo. Queste esperienze interattive possono contribuire in modo significativo a migliorare le competenze alfabetiche e matematiche, promuovendo allo stesso tempo l'amore per l'apprendimento.



FOCUS: I genitori possono produrre materiali e libri digitali per i propri figli?



Sì, i genitori possono certamente gestire libri e contenuti digitali per i propri figli. I genitori possono svolgere un ruolo cruciale nell'aiutare i propri figli a leggere libri interattivi, promuovendo l'amore per la lettura e aumentando le loro capacità di lettura. I libri interattivi, che spesso includono elementi come pop-up, risvolti, trame e altro, possono rendere l'esperienza di lettura coinvolgente e piacevole. Ecco alcuni modi in cui i genitori hanno assistito e aiutato i propri figli a leggere i libri interattivi di ABI Books:

Selezionando libri interattivi adatti all'età e allo stadio di sviluppo di tuo figlio e alla ricerca di libri con contenuti e caratteristiche che corrispondano ai suoi interessi e alle sue capacità.

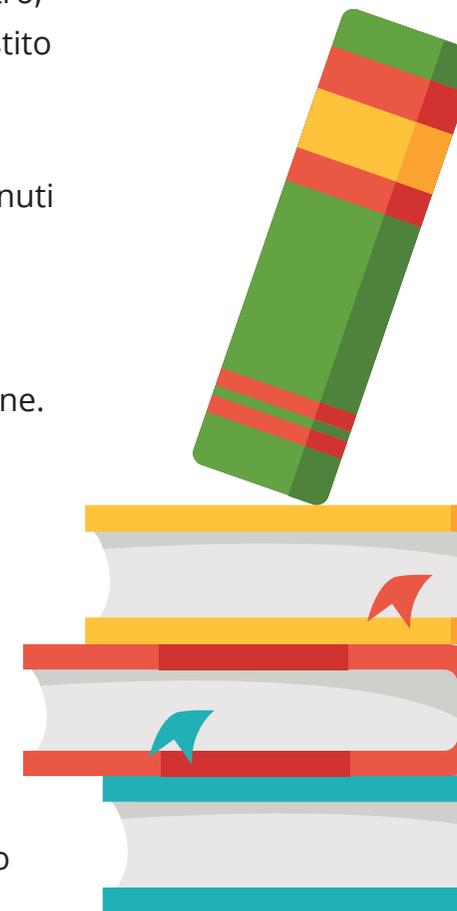
Incoraggiando il bambino ad esplorare le funzionalità interattive del libro. Fai domande su ciò che vedono, sentono o scoprono. Questo li aiuta a interagire con il contenuto e a sviluppare le loro capacità di comprensione.

Comportamento di lettura del modello: I bambini spesso imparano osservando i loro genitori. Lascia che ti guardino leggere e goderti libri, riviste o ebook. Sii un modello di lettura per tuo figlio.

Leggendo insieme: Sedersi con il bambino e leggere insieme il libro. A turno leggere le pagine o descrivere gli elementi interattivi. Questa esperienza condivisa può essere più divertente ed educativa.

Discutendo la storia: Dopo la lettura, hanno parlato della storia, dei personaggi e degli eventi del libro. Hanno chiesto ai loro figli quale fosse la loro parte preferita o cosa li avesse sorpresi. Ciò incoraggia il pensiero critico e la comprensione.

Collegandosi alla vita reale: collegare la storia alla vita reale.



Domande incoraggianti: Incoraggiare i bambini a fare domande sul libro. Ciò stimola la curiosità e dimostra che va bene cercare risposte e capire.

Sviluppo del vocabolario: Durante la lettura, presenta ai bambini nuove parole e spiega il loro significato. I libri interattivi spesso includono elementi tattili che possono aiutare a rafforzare il significato delle parole.

Rendendolo divertente: Leggere libri interattivi dovrebbe essere un'esperienza piacevole. Divertiti con il libro, crea voci divertenti per i personaggi ed esplora insieme gli elementi interattivi. Mantieni l'atmosfera leggera e coinvolgente.

Essere pazienti e solidali: Ogni bambino sviluppa le capacità di lettura al proprio ritmo. Incoraggia e sostieni tuo figlio e non metterlo sotto pressione. La lettura dovrebbe essere un'esperienza positiva e gratificante. Incoraggiare la creatività: I libri interattivi spesso ispirano la creatività. Dopo la lettura, incoraggia i bambini a disegnare, scrivere o giocare a giochi legati alla storia o ai personaggi.

Usare saggiamente la tecnologia: Anche gli ebook e le app interattivi possono essere preziosi strumenti di lettura.

Le opinioni dei genitori sui libri digitali per i propri figli possono variare ampiamente a seconda delle preferenze, dei valori e delle esperienze personali. Ecco alcune opinioni comuni:

Convenienza: Molti genitori apprezzano la comodità dei libri digitali. È possibile accedervi facilmente su dispositivi come tablet ed e-reader, consentendo ai bambini di portare con sé una biblioteca ovunque vadano. Ciò può essere particolarmente utile quando si viaggia o quando si desidera una varietà di materiale di lettura.

Costo: Alcuni genitori ritengono che i libri digitali siano più convenienti rispetto ai libri fisici, soprattutto se hanno più figli con preferenze di lettura diverse. Gli e-book spesso costano meno dei libri cartacei e ci sono anche e-book gratuiti.



Spazio e disordine: I libri digitali non occupano spazio fisico, il che può essere un vantaggio per i genitori preoccupati per il disordine in casa. Possono anche essere un'ottima opzione per le famiglie con spazio di archiviazione limitato.

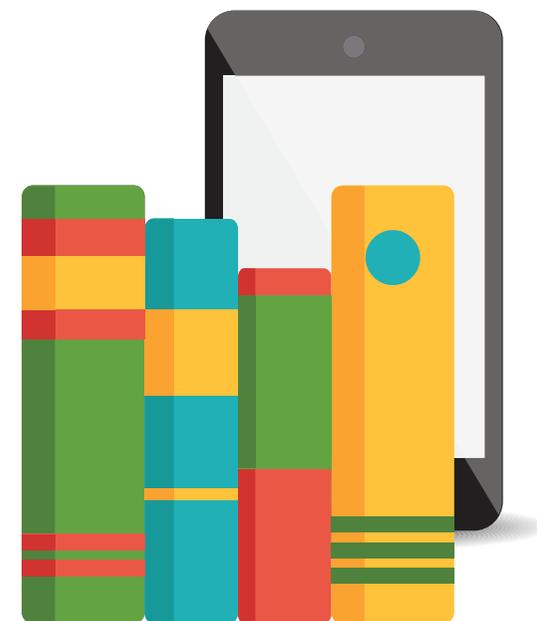
Accessibilità: I libri digitali possono essere una risorsa preziosa per i bambini con disabilità. Possono essere personalizzati per soddisfare le esigenze individuali, come la regolazione della dimensione del carattere o l'utilizzo delle funzionalità di sintesi vocale.

Interattività: Alcuni libri digitali offrono elementi interattivi come effetti sonori, animazioni e interazioni touch-screen che possono coinvolgere i bambini e migliorare l'esperienza di lettura.

Alfabetizzazione digitale: introdurre i bambini ai libri digitali può aiutarli a diventare più alfabetizzati digitalmente fin dalla tenera età, un'abilità che è sempre più importante nel mondo di oggi guidato dalla tecnologia.

Coinvolgere i genitori: Leggere con i bambini è un'attività importante per molte famiglie. Alcuni genitori ritengono che i libri digitali possano interferire con questa esperienza condivisa, soprattutto se il bambino si concentra maggiormente sullo schermo rispetto al genitore.

È importante ricordare che non esiste un'unica risposta e ciò che funziona meglio per una famiglia potrebbe non funzionare per un'altra. I genitori dovrebbero considerare le esigenze individuali dei propri figli, le loro preferenze e trovare un equilibrio tra materiali di lettura digitali e fisici che meglio si adattino ai valori e alle circostanze della loro famiglia. Molte famiglie ritengono che un mix di libri digitali e fisici possa offrire un'esperienza di lettura a tutto tondo per i propri figli.



Parte 2: Implementare le risorse ABlbooks a scuola



Migliorare l'esperienza di apprendimento dei bambini con la narrazione interattiva

Come integrare gli approcci dell'interattività e dello storytelling nelle prime fasi dell'istruzione?

L'integrazione di approcci interattivi e di narrazione nelle prime fasi dell'istruzione può migliorare significativamente l'esperienza di apprendimento di un bambino. Ecco alcuni consigli pratici per raggiungere questo obiettivo:

Uso di strumenti di apprendimento interattivi: vengono inseriti strumenti di apprendimento interattivi come app educative, lavagne interattive e giochi educativi che coinvolgono gli studenti e incoraggiano la partecipazione attiva.

Narrazione con oggetti di scena: utilizzo di oggetti di scena, immagini e ausili multimediali per rendere la narrazione più interattiva. Uso aggiuntivo di pupazzi, costumi o oggetti della vita reale legati alla storia per catturare l'attenzione dei bambini e farli immergere nella narrazione.

Incoraggiamento della partecipazione di gruppo: vengono organizzate attività di gruppo in cui gli studenti possono partecipare attivamente al processo di narrazione. Ciò potrebbe includere giochi di ruolo, discussioni di gruppo o sessioni di narrazione collaborativa, che consentono a ogni studente di contribuire allo sviluppo della storia.

Integrazione della tecnologia: uso delle tecnologie come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) per creare esperienze di narrazione coinvolgenti. Queste tecnologie possono trasportare gli studenti in ambienti diversi, rendendo il processo di apprendimento più interattivo e coinvolgente.



Inserimento di attività pratiche: mettere in atto attività pratiche che completano la storia e incoraggiano gli studenti a esplorare e sperimentare. Ad esempio, se la storia riguarda la natura, si può organizzare una passeggiata nella natura o un'attività di giardinaggio per fornire una comprensione pratica dei concetti discussi nella storia.

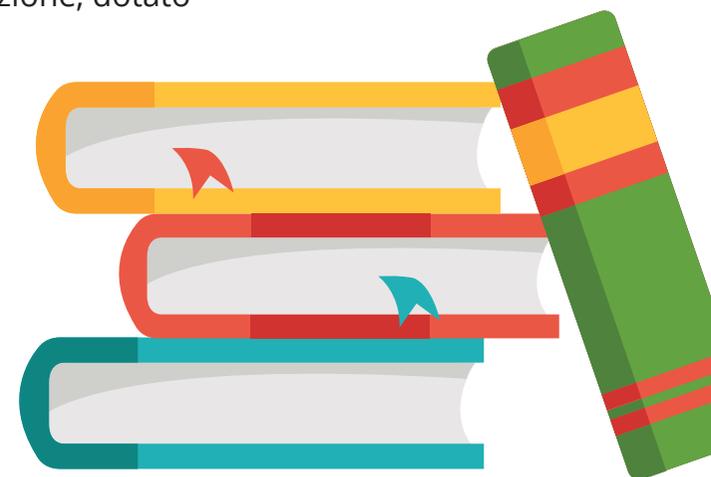
Esperienze di apprendimento personalizzate: personalizzare la narrazione e le attività interattive in base agli interessi e agli stili di apprendimento dei singoli studenti. Valutare i loro diversi background, preferenze e abilità per creare un ambiente di apprendimento più inclusivo e coinvolgente.

Uso di domande a risposta aperta: fare domande a risposta aperte durante le sessioni di narrazione per stimolare il pensiero critico e incoraggiare gli studenti a esprimere i loro pensieri e le loro opinioni. Questa pratica non solo favorisce l'interattività, ma alimenta anche le capacità comunicative e lo sviluppo cognitivo.

Creare un angolo di narrazione: creare uno spazio dedicato in classe come angolo di narrazione, dotato di comodi posti a sedere, decorazioni colorate e risorse per la narrazione. Quest'area designata può fungere da hub creativo per attività di narrazione interattiva.

Incoraggiare la creatività: promuovere la creatività consentendo agli studenti di creare le proprie storie, personaggi e ambientazioni. Offrire ad ogni studente l'opportunità di condividere le proprie creazioni con la classe, promuovendo un senso di realizzazione e aumentando la loro fiducia.

Celebrare la diversità: integrare storie e prospettive culturali diverse per promuovere l'inclusività e ampliare la comprensione da parte degli studenti di culture e tradizioni diverse. Incoraggiare le discussioni su varie usanze e credenze per coltivare un senso di rispetto e apprezzamento per la diversità.



Quali sono gli approcci didattici basati sull'interattività e sulla narrazione che possono essere utilizzati con successo in classe?



Diversi approcci didattici efficaci che integrano l'interattività e la narrazione in classe possono favorire il coinvolgimento degli studenti e migliorare i risultati dell'apprendimento. Ecco alcuni metodi chiave:

Modello di classe capovolta: questo approccio prevede di fornire agli studenti lezioni o materiali preregistrati da rivedere prima della lezione, consentendo discussioni e attività interattive durante l'orario di lezione. Gli insegnanti possono utilizzare tecniche di narrazione per creare contenuti preregistrati coinvolgenti, rendendo più avvincente per gli studenti l'apprendimento indipendente.

Apprendimento basato su progetti: incoraggiare gli studenti a lavorare su progetti che coinvolgono elementi di risoluzione dei problemi e narrazione del mondo reale. Gli studenti possono creare presentazioni, video o anche cortometraggi per comunicare la loro comprensione di un argomento, favorendo la creatività e la partecipazione attiva.

Apprendimento basato sull'indagine: Promuovere la curiosità e il pensiero critico incoraggiando gli studenti a porre domande e cercare soluzioni in modo indipendente. Incorporare metodi di narrazione per presentare scenari di vita reale e casi di studio che spingano gli studenti a esplorare e analizzare varie prospettive, portando a una comprensione più profonda dell'argomento.

Apprendimento cooperativo: promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione assegnando progetti di gruppo che richiedono agli studenti di lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni. Implementare attività di narrazione interattiva che incoraggino gli studenti a creare collettivamente narrazioni, favorendo la comunicazione e la cooperazione tra pari.



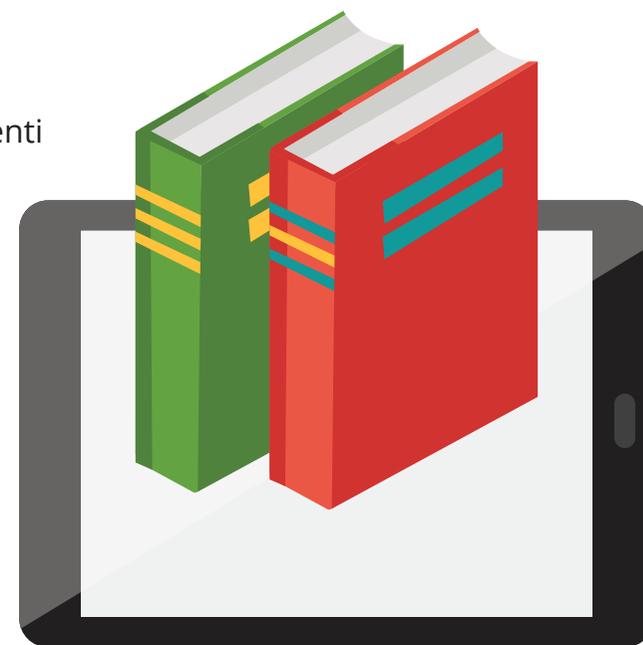
Gamification: Integrare giochi educativi e attività interattive che motivano gli studenti ad apprendere attraverso il gioco. Includere elementi di narrazione all'interno della narrazione del gioco per rendere l'apprendimento più coinvolgente e memorabile, incoraggiando la partecipazione attiva e migliorando le capacità di risoluzione dei problemi degli studenti.

Giochi di ruolo e simulazioni: Organizzare attività di gioco di ruolo o simulazioni che permettano agli studenti di immergersi in diversi ruoli e scenari collegati alla lezione. Integrare le tecniche di narrazione per creare narrazioni autentiche che forniscano contesto e significato all'esperienza di gioco di ruolo, facilitando una comprensione più profonda di concetti complessi.

Presentazioni multimediali: includere presentazioni multimediali, come video, animazioni e presentazioni interattive, per fornire contenuti educativi in modo visivamente accattivante e interattivo. Integrare elementi di narrazione per creare una narrazione avvincente che catturi l'attenzione degli studenti e migliori la loro comprensione dell'argomento.

Apprendimento esperienziale: organizzare gite sul campo, attività all'aperto o esperimenti pratici che offrano agli studenti esperienze di apprendimento pratiche e reali. Usare tecniche di narrazione per collegare queste esperienze con i concetti discussi in classe, consentendo agli studenti di vedere l'applicazione pratica di ciò che hanno imparato in modo tangibile e significativo.

Laboratori di scrittura creativa e narrazione: condurre laboratori di scrittura creativa e sessioni di narrazione che incoraggiano gli studenti a esprimere le loro idee, emozioni ed esperienze attraverso la scrittura e la narrazione orale. Offrire agli studenti l'opportunità di condividere le loro storie con i coetanei, promuovendo un senso di comunità ed empatia all'interno della classe.



Come utilizzare il materiale ABIbooks per migliorare la qualità della lezione in classe



ABIbooks può essere una risorsa preziosa per gli educatori che desiderano migliorare la qualità delle loro lezioni. Ecco alcuni modi per utilizzare il materiale ABIbooks in modo efficace in classe:

Sessioni di lettura interattive: utilizzare ABIbooks per accedere a e-book interattivi con elementi multimediali come audio, video e quiz interattivi. Condurre sessioni di lettura in cui gli studenti possono seguire il testo mentre esplorano contenuti multimediali aggiuntivi per approfondire la loro comprensione dell'argomento.

Apprendimento personalizzato: sfruttare ABIbooks per fornire esperienze di apprendimento personalizzate agli studenti. Assegnare e-book specifici in base alle esigenze e agli interessi di apprendimento individuali degli studenti, consentendo loro di interagire con contenuti su misura per le loro esigenze specifiche, promuovendo così un ambiente di apprendimento più efficace e personalizzato.

Risorse di apprendimento supplementari: utilizzare gli ABIbook come risorse di apprendimento supplementari per integrare il curriculum esistente. Incorporare e-book pertinenti per fornire ulteriore contesto, esempi ed esercizi che rafforzino le lezioni in classe e facilitino una comprensione completa degli argomenti insegnati.

Valutazioni interattive: integrare le funzionalità di valutazione di ABIbooks per creare quiz e compiti interattivi che valutano la comprensione e la memorizzazione del materiale da parte degli studenti.

Biblioteche virtuali: creare una biblioteca virtuale utilizzando ABIbooks, fornendo agli studenti l'accesso a un'ampia gamma di e-book di varie materie e generi. Incoraggiare la lettura e l'esplorazione indipendente consentendo agli studenti di scegliere i libri che rispondono ai loro interessi, promuovendo l'amore per la lettura e l'apprendimento permanente.



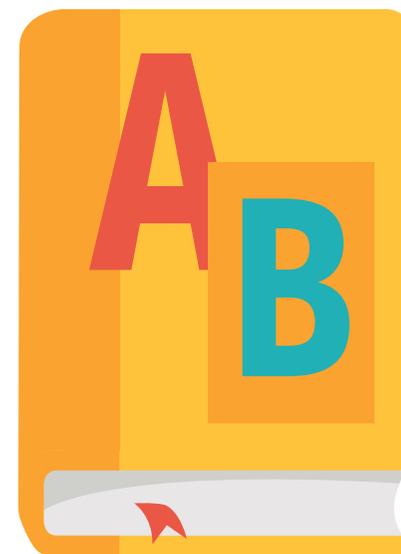
Attività di lettura collaborativa: organizzare attività di lettura collaborativa in cui gli studenti possono lavorare insieme per analizzare, discutere e interpretare gli e-book di ABIbooks. Facilitare le discussioni di gruppo, i dibattiti e le presentazioni basate sul contenuto, incoraggiando gli studenti a impegnarsi in modo critico con il materiale e a sviluppare le loro capacità analitiche e comunicative.

Presentazioni multimediali: incoraggiare gli studenti a creare presentazioni multimediali utilizzando le funzionalità interattive di ABIbooks. Chiedere loro di inserire elementi multimediali da e-book, come immagini, video e clip audio, nelle loro presentazioni per migliorare l'aspetto visivo e la qualità complessiva dei loro progetti.

Approccio Flipped Classroom: implementare un modello di flipped classroom utilizzando ABIbooks, assegnando e-book o capitoli specifici che gli studenti possono rivedere prima della lezione. Usare il tempo della lezione per stimolare discussioni interattive, attività pratiche ed esercizi collaborativi che si basano sul materiale di lettura preassegnato, promuovendo una comprensione e un'applicazione più profonde dei concetti.

Insegnamento differenziato: utilizzare ABIbooks per implementare strategie di insegnamento differenziate, fornendo agli studenti materiali di lettura diversificati a vari livelli di complessità. Personalizzare gli e-book per accogliere studenti con stili e abilità di apprendimento diversi, assicurandoci che ogni studente abbia accesso a risorse che supportino le sue esigenze di apprendimento individuali.

Sfruttando la vasta gamma di risorse e funzionalità di ABIbooks, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento dinamiche e coinvolgenti che soddisfano le esigenze e gli interessi specifici dei loro studenti, migliorando in ultima analisi la qualità complessiva dell'insegnamento in classe.



FOCUS: Può un ebook integrarsi con l'esigenza di sviluppare competenze, creatività e socialità?

Assolutamente, gli ebook possono essere integrati in classe in un modo che non solo facilita lo sviluppo di varie abilità, ma promuove anche la creatività e l'interazione sociale. Ecco alcuni esempi di come gli ebook possono essere utilizzati per raggiungere questi obiettivi:

Sviluppo delle abilità attraverso esercizi interattivi: gli ebook possono includere esercizi interattivi come quiz, puzzle e giochi che incoraggiano il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e lo sviluppo delle capacità analitiche. Ad esempio, un ebook sull'apprendimento delle lingue può includere esercizi grammaticali interattivi o giochi per la costruzione del vocabolario, favorendo lo sviluppo della competenza linguistica e lo sviluppo cognitivo.

Miglioramento della creatività attraverso elementi multimediali: gli ebook possono incorporare elementi multimediali come audio, video e grafica interattiva che stimolano la creatività e l'immaginazione. Ad esempio, un ebook scientifico può includere simulazioni interattive o esperimenti virtuali che consentono agli studenti di esplorare concetti scientifici in modo visivamente coinvolgente e creativo, ispirando la passione per l'apprendimento e la scoperta.

Attività di e-reading collaborative: gli insegnanti possono organizzare attività di e-reading collaborative in cui gli studenti possono leggere e discutere insieme di ebook, favorendo l'interazione sociale, il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione. Gli studenti possono essere incoraggiati a condividere le loro interpretazioni, intuizioni e riflessioni personali sul contenuto dell'ebook, promuovendo un ambiente di apprendimento collaborativo e rafforzando le relazioni interpersonali all'interno della classe.



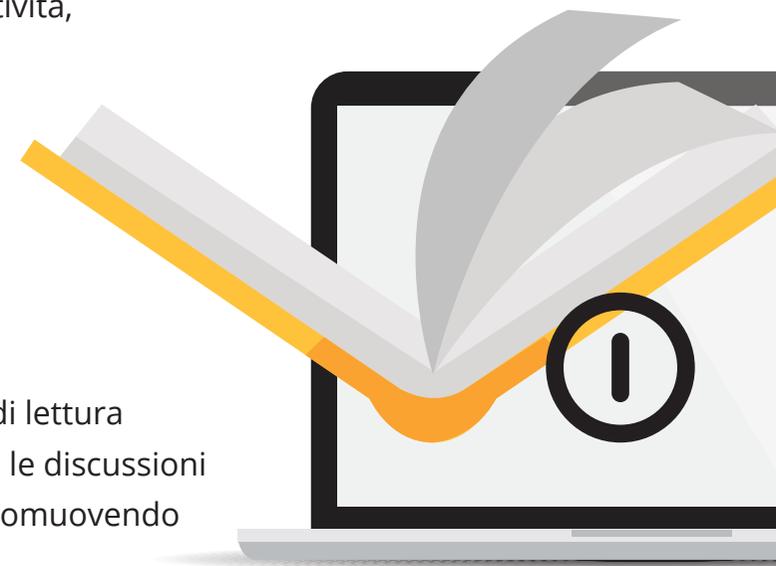
Progetti di narrazione digitale: gli ebook possono fungere da piattaforma per progetti di narrazione digitale in cui gli studenti possono creare le proprie storie, incorporando elementi multimediali come immagini, audio e animazioni. Questo processo non solo migliora la creatività, ma incoraggia anche la collaborazione e le capacità comunicative mentre gli studenti lavorano insieme per sviluppare e presentare le loro narrazioni uniche.

Progetti e presentazioni di gruppo interattivi: gli ebook possono essere utilizzati come materiali di riferimento per progetti e presentazioni di gruppo interattivi che richiedono agli studenti di collaborare, ricercare e presentare i loro risultati ai loro coetanei. Gli studenti possono sfruttare gli elementi multimediali all'interno degli ebook per creare presentazioni dinamiche e coinvolgenti che mostrino la loro creatività, le capacità di ricerca e le capacità di comunicazione efficace.

Metodi di integrazione dei libri per l'acquisizione di tali competenze

Ecco alcuni metodi efficaci per utilizzare i libri per lo sviluppo di diverse abilità:

- **Comprensione della lettura e pensiero critico:** coinvolgere gli studenti in sessioni di lettura guidata in cui possono analizzare e interpretare il contenuto dei libri. Incoraggiare le discussioni sui temi, i personaggi e gli elementi della trama, stimolando il pensiero critico e promuovendo le capacità di comprensione della lettura.
- **Sviluppo del linguaggio e del vocabolario:** utilizzare libri con un linguaggio e un vocabolario ricchi per espandere le abilità linguistiche degli studenti. Incoraggiare gli studenti a identificare e analizzare nuove parole, discuterne il significato e usarle nel contesto per rafforzare l'acquisizione del linguaggio e lo sviluppo del vocabolario.



- **Miglioramento delle capacità di scrittura:** integrare i libri in esercizi di scrittura che spingono gli studenti a creare le proprie storie, riassunti o risposte al testo. Incoraggiare gli studenti a imitare gli stili di scrittura degli autori che stanno leggendo, favorendo la creatività e migliorando le loro capacità di scrittura.
- **Abilità di presentazione e comunicazione:** assegnare progetti relativi a libri che richiedono agli studenti di fare presentazioni, recensioni di libri o letture drammatiche ai loro coetanei. Questo metodo promuove le capacità di parlare in pubblico, migliora le capacità comunicative e incoraggia gli studenti ad articolare i propri pensieri in modo efficace.
- **Capacità di ricerca e analisi:** Incoraggiare gli studenti a condurre ricerche sul contesto storico, culturale o scientifico dei libri che stanno leggendo. Guidali nell'analisi del background dell'autore, del periodo storico o delle influenze culturali che hanno plasmato la narrazione, favorendo la ricerca e lo sviluppo delle capacità analitiche.
- **Miglioramento della creatività e dell'immaginazione:** organizza attività creative come progetti artistici, esercizi di gioco di ruolo o sessioni di narrazione ispirate ai temi o ai personaggi dei libri. Incoraggiare gli studenti a esprimere la loro creatività e immaginazione attraverso varie forme di espressione artistica, promuovendo lo sviluppo olistico e favorendo l'amore per la letteratura.
- **Risoluzione dei problemi e analisi critica:** integrare libri che presentano narrazioni complesse o temi impegnativi e che incoraggiano gli studenti ad analizzare criticamente le azioni, le motivazioni e le conseguenze delle decisioni prese dai personaggi.
- **Alfabetizzazione digitale e integrazione tecnologica:** utilizzare e-book o piattaforme di lettura digitale che incorporano elementi multimediali, quiz interattivi o materiali didattici supplementari. Insegnare agli studenti come navigare in modo efficace tra le risorse digitali, promuovendo le competenze di alfabetizzazione digitale e le competenze tecnologiche.



Attività di gruppo



Cerchiamo di prendere in considerazione un esempio di come integrare i libri in classe per migliorare le capacità di comunicazione e presentazione.

Esempio: progetto di analisi e presentazione di un libro

Obiettivo: Migliorare le capacità comunicative e incoraggiare il pensiero critico attraverso l'analisi e la presentazione di un libro scelto.

Passaggi: Selezione del libro: consentire a ogni studente di scegliere liberamente un libro da un elenco di titoli selezionati adatti all'età.

Lettura e analisi: Assegnare agli studenti tempo sufficiente per leggere e analizzare i libri scelti.

Giorno di presentazione: assegnare un giorno specifico agli studenti per presentare le loro recensioni di libri ai loro coetanei. Incoraggiarli a descrivere il libro anche se non sanno leggere

Riflessione e miglioramento: incoraggiare gli studenti a riflettere sulle loro esperienze di presentazione e identificare le aree in cui possono migliorare le loro capacità comunicative per le presentazioni future.

Implementando questo progetto, gli studenti non solo migliorano le loro capacità comunicative e di presentazione, ma migliorano anche le loro capacità di pensiero critico attraverso l'analisi e la valutazione dei libri. Inoltre, il processo di valutazione tra pari promuove un ambiente di apprendimento collaborativo, incoraggiando gli studenti a sostenersi e imparare gli uni dagli altri.



Trasformare l'e-book in una lezione creativa

Ecco un esempio di come trasformare un e-book in un piano di lezione creativo per gli alunni della scuola materna, concentrandosi sull'immaginazione e sull'apprendimento sensoriale:

Titolo dell'e-book: „Buon Compleanno”

Obiettivo: Favorire l'immaginazione e l'apprendimento sensoriale attraverso l'esplorazione dell'e-book „Buon compleanno,, e lo sviluppo di un'attività creativa di storytelling e arte.

Programma della lezione: Introduzione (15 minuti):

Presentare l'e-book „ Buon compleanno” agli studenti, mostrando immagini colorate e discutendo i personaggi e le ambientazioni in modo semplice e coinvolgente.

Incoraggiare i bambini a condividere la loro pagina preferita della storia.

E-book Esplorazione (20 minuti):

Visualizzare l'e-book su un grande schermo o su una lavagna interattiva.

Leggere ad alta voce una sezione selezionata dell'e-book, utilizzando tecniche di narrazione espressiva per catturare l'attenzione e l'immaginazione dei bambini.

Incoraggiare i bambini a interagire con la storia facendo dei calcoli relativi al libro.

Attività di Arte Sensoriale (30 minuti):

Fornire a ogni bambino materiali come carta colorata, colla, forbici sicure per i bambini e una varietà di materiali per il bricolage.

Guidare i bambini nella creazione dei loro cappelli, incoraggiandoli a usare la loro immaginazione per decorare e personalizzare le loro opere d'arte.

Storytelling e spettacolo di marionette (20 minuti):

Consentire ai bambini di usare i cappelli autoprodotti per recitare una breve scena di “Buon compleanno ,, di fronte ai loro coetanei.



Incoraggiarli a narrare la storia con parole proprie, esprimendo la loro creatività e immaginazione.



Riflessione e discussione (15 minuti):

Facilitare una discussione di gruppo sulle parti della storia preferite dai bambini e sulle loro esperienze nella creazione dei cappelli.

Attività di estensione (assegnazione dei compiti):

Incoraggiare i bambini a disegnare una scena della loro storia preferita e a condividerla con la loro famiglia. Trasformando l'e-book in una creativa struttura della lezione per gli alunni della scuola materna, gli educatori possono stimolare l'immaginazione dei bambini, promuovere l'apprendimento sensoriale e incoraggiare la partecipazione attiva alla narrazione e alle attività artistiche, favorendo un'esperienza di apprendimento positiva e piacevole.

LE PAROLE MAGICHE "SBAGLIANDO SI IMPARA"

Framework dell'attività

L'attività svolta con un gruppo di bambini che vanno dai 5 agli 8 anni di età, si prefigge lo scopo di implementare l'utilizzo della lingua italiana nelle sue forme più corrette fin dai primi anni di età.

A tale scopo si procederà con una prima riflessione sull'uso della lingua italiana parlata, ascoltata, letta e scritta e, conseguentemente, verranno introdotti i primi e fondamentali elementi di morfologia e sintassi con l'uso degli strumenti interattivi e digitali che, in classe, acquistano una particolare rilevanza come valido ausilio per affrontare e correggere i più comuni e frequenti errori ortografici, consolidando così la corretta letto-scrittura della lingua italiana.

L'esperienza si contestualizza in una terza classe di scuola primaria. I bambini hanno un'età compresa tra i 7 e i 9 anni, con la presenza di un bambino che ha frequentato anticipatamente la prima classe.



Il gruppo classe è composto da venti alunni, equamente suddivisi tra maschi e femmine, provenienti da contesti socio culturali medio alti: si registra la presenza di alcuni bambini provenienti da altri paesi europei ed extraeuropei, perfettamente integrati e con una buona padronanza linguistica.

Le situazioni familiari fanno sì che i bambini siano seguiti nelle attività scolastiche sulle quali le famiglie investono energia e aspettative. C'è una buona collaborazione tra docenti e genitori e ciò favorisce il graduale processo di insegnamento-apprendimento.

Nel gruppo classe si rileva la presenza di un alunno con certificazione L.170 per disturbo specifico di apprendimento con particolare riferimento alla dislessia e disortografia.

Abitualmente all'inizio dell'anno scolastico si procede a svolgere una serie di test di ingresso atti a valutare gli apprendimenti e le eventuali difficoltà e lacune presenti tra gli alunni della classe. Si prosegue poi con il consolidamento e l'eventuale recupero degli apprendimenti.

Nel caso specifico della lingua italiana vengono presi in esame gli aspetti fonologici (suoni dolci e duri, digrammi e trigrammi complessi), non fonologici (apostrofi, fusioni o separazioni illegali, cu/qu, doppie...), morfologici (uso corretto del verbo avere, utilizzo dei pronomi, concordanza genere e numero).

L'obiettivo finale dell'intervento, che ha la durata di un intero anno scolastico suddiviso in due quadrimestri, è quello di aiutare i bambini a prendere consapevolezza dell'errore (prima forma di autocorrezione) e a sentirsi sempre più padroni della lingua superando in autonomia e in modo automatico le difficoltà e gli errori.

Strutturazione dell'attività

L'esperienza fatta ha avuto la seguente scansione:

1. Nel primo quadrimestre, da settembre a gennaio, si è operato con il sussidio del libro di testo anche in formato digitale e liquido e con altro materiale di supporto reperito in rete. Si è preferito l'utilizzo di supporti digitali interattivi e con un approccio ludico, in cui fosse possibile costituire dei gruppi di lavoro, o squadre, che potessero acquisire un punteggio in base allo svolgimento del percorso.



La competizione costruttiva ha favorito la motivazione e il mantenimento di un elevato livello di concentrazione. L'aspetto della competizione e della gara ha favorito la collaborazione e la coesione interna ai gruppi, seppure ha talvolta dato spazio a piccoli screzi prontamente risolti tramite il dialogo e il confronto, che hanno promosso la crescita personale e relazionale.



2. Nel secondo quadrimestre è stato utilizzato lo strumento Ebook "The potion", Collezione ABIbooks. Su questo materiale i bambini hanno lavorato in modo individuale e/o in coppia.

Elemento caratterizzante dell'utilizzo di questo strumento digitale è stato l'aspetto di interattività e coinvolgimento emotivo dei bambini. La grafica estremamente accattivante ha catturato l'interesse di tutti. La trama è apparsa di facile intuizione e divertente ed ha agevolato nei bambini il processo di immedesimazione nei personaggi e nelle loro simpatiche vicende.

L'attività ha permesso ai bambini di rafforzare la capacità di individuazione dell'errore, di autocorrezione e di memorizzazione della forma corretta.

Il bambino con certificazione Legge 170 è stato in grado di utilizzare in maniera autonoma il sussidio e si è notato un incremento nella motivazione e nel desiderio di apprendere, anche grazie ad una minore affaticabilità. Generalmente il bambino dimostra tempi di attenzione molto brevi, concentrazione limitata e la tendenza all'evitamento dell'impegno di lettoscrittura, presentato in forma cartacea. L'utilizzo dello strumento digitale, ed in particolare dell'Ebook "The potion", Collezione ABIbooks ha reso l'impegno lavorativo più rapido ed efficace, velocizzando i tempi di esecuzione e di verifica del lavoro svolto, rendendolo così maggiormente efficace e meno gravoso.

Nella prima parte dell'anno scolastico i risultati si sono ottenuti grazie ad un percorso di ripetizione dell'esercizio, con continuità di lavoro per prove ed errori. Si è notata una discreta efficacia nel lavoro, ma si è rilevato anche come i bambini abbiano subito la pesantezza dell'impegno per quanto le insegnanti abbiano cercato di renderlo giocoso. La ripetizione dell'esercizio ha generato una soglia di attenzione più labile.

Nella seconda parte dell'anno scolastico i risultati si sono ottenuti grazie all'interazione creativa del gruppo classe che ha potuto operare sperimentando attivamente. Il lavoro è risultato più dinamico ed accattivante, i tempi di attenzione si sono prolungati, velocizzando contemporaneamente i tempi di lavoro.



Conclusioni sull'attività svolta

A conclusione dell'attività proposta e svolta, si può affermare che:

Lo strumento utilizzato nel primo quadrimestre si è mostrato meno incisivo ed accattivante perché ha richiesto la semplice esecuzione di esercizi preconfezionati, perlopiù caratterizzati dall'individuare risposte corrette a domande date.

L'assenza di una storia che costituisse un filo conduttore non ha promosso l'interesse e la partecipazione attiva degli alunni.

Il raggiungimento degli obiettivi proposti è apparso pertanto più faticoso e caratterizzato da una trasmissione "frontale" dei contenuti con una bassa possibilità di interazione creativa.

Tutto ciò dovuto anche ad una struttura di lavoro poco flessibile, che non ha consentito di adattare i contenuti proposti al contesto classe.

Invece nel secondo quadrimestre si è notato che lo strumento ABIbooks si è rivelato più efficace e funzionale perché ha favorito l'interazione, è risultato più intuitivo nell'utilizzo e facilmente replicabile dagli alunni.

Altro aspetto essenziale, non presente negli altri strumenti utilizzati, è stata la possibilità offerta al docente di realizzare uno strumento personalizzato, calibrato sulle reali esigenze del gruppo classe, con la possibilità di implementare i contenuti in relazione ai problemi e alle situazioni emersi durante il percorso di lavoro.

Si presenta inoltre con una grafica e un font accattivanti e creativi, velocizzando i tempi di apprendimento e rendendoli estremamente più incisivi.

Essenziale per la memorizzazione di concetti e l'acquisizione di apprendimenti è la presenza di uno storytelling che contestualizza il percorso di insegnamento apprendimento.



Tabella riassuntiva

ATTIVITÀ	Utilizzo di strumenti interattivi e digitali in classe per affrontare e correggere i principali errori ortografici e consolidare una corretta scrittura. Implementare una prima riflessione sulla lingua introducendo i primi elementi grammaticali.	
CONTESTO	L'attività è stata realizzata in una classe terza di scuola primaria. Età dei partecipanti 8/9 anni. La classe era costituita da 20 alunni con la presenza di alunni certificati per disturbo specifico di apprendimento.	
RISULTATI ATTESI	Consolidamento delle principali regole ortografiche della lingua e superamento dell'errore.	
TEMPI DI LAVORO	PRIMO QUADRIMESTRE (settembre - gennaio)	SECONDO QUADRIMESTRE (gennaio - maggio)
STRUMENTI	Materiale reperito in rete, formato digitale del libro di testo in uso.	Ebook "The potion", Collezione ABIbooks.
MODALITÀ	- esercitazioni - prove ed errori	Operatività interattiva sul testo
RISULTATI OTTENUTI	I risultati si sono ottenuti grazie ad un percorso di ripetizione dell'esercizio, con continuità di lavoro per prove ed	I risultati si sono ottenuti grazie all'interazione creativa del gruppo classe che ha potuto operare sperimentando attivamente.



CONCLUSIONI

Lo strumento utilizzato si è mostrato poco incisivo ed accattivante perché ha richiesto la semplice esecuzione di esercizi preconfezionati, perlopiù caratterizzati dall'individuare risposte corrette a domande date.

L'assenza di una storia che costituisse un filo conduttore non ha promosso l'interesse e la partecipazione attiva degli alunni.

Il raggiungimento degli obiettivi proposti è apparso pertanto più faticoso e caratterizzato da una trasmissione "frontale" dei contenuti senza possibilità di interazione creativa.

Tutto ciò dovuto anche ad una struttura di lavoro poco flessibile che non ha consentito di adattare i contenuti proposti al contesto classe.

Lo strumento ABIbooks si è rivelato più efficace e funzionale perché ha favorito l'interazione, è risultato più intuitivo nell'utilizzo e facilmente replicabile dagli alunni.

Altro aspetto essenziale, non presente negli altri strumenti utilizzati, è stata la possibilità offerta al docente di realizzare uno strumento personalizzato, calibrato sulle reali esigenze del gruppo classe, con la possibilità di implementare i contenuti in relazione ai problemi e alle situazioni emersi durante il percorso di lavoro.

Si presenta inoltre con una grafica e un font accattivanti e creativi, velocizzando i tempi di apprendimento e rendendoli estremamente più incisivi. Essenziale per la memorizzazione di concetti e l'acquisizione di apprendimenti è la presenza di uno storytelling che contestualizza il percorso di insegnamento apprendimento.



FOCUS: Il libro digitale può essere una risorsa in situazioni di educazione a distanza?

L'utilizzo delle tecnologie è indispensabile in una situazione di educazione a distanza perché ci permettono di adattare l'istruzione alle necessità e ai bisogni di ciascun bambino.

Crediamo nel potere della lettura!

Spesso l'adulto non si rende conto di quanto sia essenziale per i bambini potersi immergere nella lettura di un libro ed interagire con esso per apprendere divertendosi.

In una situazione in cui l'alunno è per necessità lontano dalla classe, il libro rappresenta un'attrattiva forte per coinvolgerlo nell'attività scolastica.

Con l'ebook il bambino potrà sentirsi artefice di ciò che realizzerà aumentando l'autostima e rafforzandosi in maniera ergica, per questo si sentirà motivato ad apprendere.

Il libro digitale favorisce l'inclusione dell'alunno in classe anche quando si trova in una situazione a distanza, infatti, l'approccio al libro digitale è discreto e mai invasivo, personalizzato e condiviso da tutta la classe.

Una delle finalità più importanti del libro digitale è disarmare la dispersione scolastica poiché questo tipo di materiale annulla le barriere come differenze di cultura e lingua, distanza sociale, patologie.

In questo senso il libro è un ottimo alleato ed un compagno di viaggio per la crescita.

ABEbooks dà la possibilità a educatori, insegnanti e genitori di creare e condividere materiali originali e su misura, pensati anche per il percorso formativo a distanza, che portino il bambino ad iniziare un percorso di apprendimento che possa lui stesso sostenere in autonomia. Questa è la nostra mission!



Metodi per integrare gli ebook nell'acquisizione delle competenze di base



La narrazione interattiva nel contesto dei libri interattivi per l'alfabetizzazione nell'ambito linguistico e nella matematica è un potente strumento educativo che combina il coinvolgimento nella storia con il contenuto educativo dei libri. Questo tipo di approccio sfrutta la tecnologia per creare esperienze di apprendimenti dinamici e coinvolgenti per gli studenti, rendendo l'apprendimento più seducente ed efficace. L'interattività è al centro dei libri realizzati dal progetto ABI Books. I lettori possono interagire attivamente con il contenuto. Ecco alcuni aspetti chiave dello storytelling legati all'interattività in ABI Books interattivi:

Narrazioni coinvolgenti: i libri interattivi spesso presentano narrazioni avvincenti che catturano l'attenzione del lettore. Queste narrazioni possono essere storie di fantasia per l'alfabetizzazione o avere contenuti del mondo reale e problemi di matematica, rendendo i contenuti più verosimili e interessanti.

Contenuti multimodali: i libri interattivi incorporano varie forme di media come testo, immagini, animazioni, audio. Questo approccio multimodale si adatta a diversi stili di apprendimento e migliora la comprensione.

Feedback immediato: i libri interattivi forniscono un feedback immediato agli studenti. Questo feedback istantaneo aiuta gli studenti a comprendere e correggere i propri errori in modo più efficace.

Apprendimento adattivo: alcuni libri interattivi incorporano algoritmi di apprendimento adattivo. Questi sistemi valutano i progressi dello studente e adattano di conseguenza la difficoltà del contenuto. Questo tipo di personalizzazione garantisce che il materiale sia impegnativo ma non disorientante. L'effetto è quello di promuovere un'esperienza di apprendimento confortevole.



Apprendimento collaborativo:

alcuni libri interattivi facilitano l'apprendimento collaborativo consentendo agli studenti di lavorare insieme su esercizi o risolvere problemi in squadra, incoraggiando l'interazione tra i pari.

Versatilità: i libri interattivi sono versatili e sono accessibili su vari supporti digitali piattaforme, inclusi tablet, smartphone e computer, rendendo l'apprendimento più flessibile e adattabile alle preferenze degli studenti.

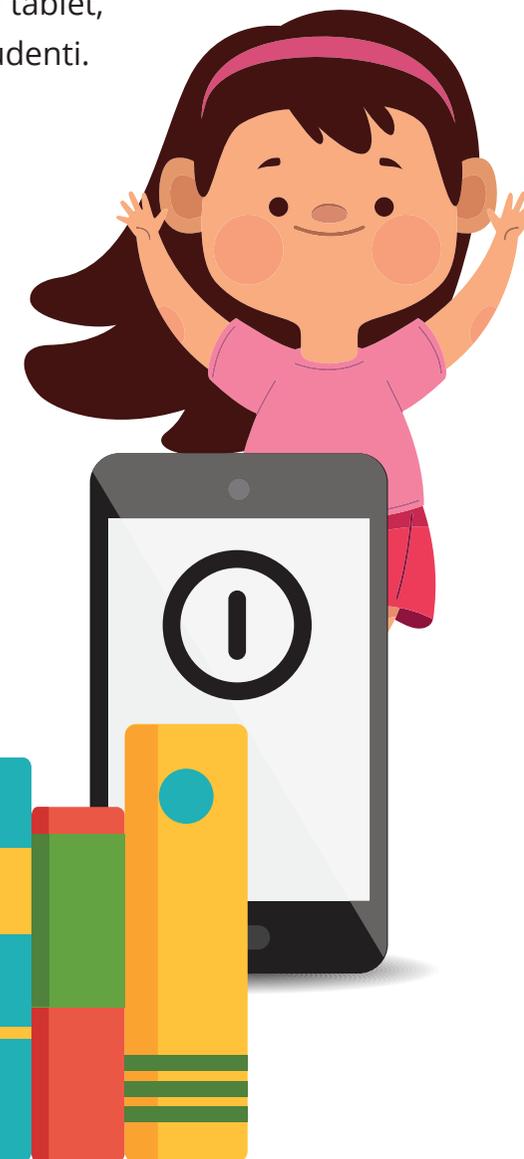
Oggetti cliccabili: i lettori possono interagire con la storia facendo clic sugli oggetti o personaggi.

Scegli la tua avventura: la narrazione interattiva consente ai lettori di fare delle scelte ed influenzare lo sviluppo della storia. Queste scelte migliorano il pensiero critico e il processo decisionale delle competenze: processi vitali sia per l'alfabetizzazione che per le situazioni di vita reale.

Evidenziazione del testo: i libri interattivi spesso evidenziano le parole. Questa funzione aiuta i bambini in fase di apprendimento della lettura ad associare parole, suoni o immagini.

Risoluzione di problemi basata su storie: i libri interattivi presentano problemi di matematica nel contesto di una storia. Apprendimento basato sui giochi: i libri interattivi contengono giochi basati sulla matematica. La storia implica sfide in cui i lettori devono risolvere problemi di matematica per continuare, rendendo l'apprendimento della matematica divertente ed interattiva.

Scenari di vita reale: i problemi di matematica nei libri interattivi sono inquadrati in scenari di vita reale. Questa contestualizzazione della matematica, mostra la sua rilevanza per la vita quotidiana e rende i concetti astratti più facili da relazionare e comprendere.



Vantaggi degli e-book interattivi per l'apprendimento

- 1. Coinvolgimento:** l'interattività mantiene gli studenti coinvolti, rendendo il processo di apprendimento piacevole e motivante.
- 2. Apprendimento individualizzato:** i libri interattivi possono rispondere alle esigenze di apprendimento individuali, in quanto adattano il ritmo e alle capacità del lettore.
- 3. Feedback immediato:** gli elementi interattivi possono fornire feedback immediati, aiutando gli studenti a correggere gli errori e ad imparare da essi in tempo reale.
- 4. Apprendimento multisensoriale:** incorporando contenuti multimediali, i libri interattivi coinvolgono più sensi, migliorando l'esperienza di apprendimento.
- 5. Impatto duraturo:** le esperienze di apprendimento interattivo sono spesso più facili da tenere in memoria e portano ad una comprensione più profonda e ad un consolidamento delle conoscenze.

In sintesi, la narrazione interattiva sotto forma di libri interattivi di alfabetizzazione e matematica fornisce agli studenti un modo dinamico e coinvolgente per esplorare, apprendere e applicare la conoscenza in un contesto significativo. Queste esperienze interattive possono contribuire in modo significativo a migliorare l'alfabetizzazione e le abilità matematiche promuovendo al tempo stesso l'amore per l'apprendimento.



Proposta di attività: ebook per potenziare la comunicazione e capacità di presentazione

Consideriamo un esempio di come integrare i libri in classe per migliorare le capacità di comunicazione e presentazione attraverso l'esempio: progetto di revisione e presentazione del libro.

Obiettivo:

Migliorare le capacità comunicative e incoraggiare il pensiero critico attraverso l'analisi e la presentazione di un libro scelto.

Passaggio 1: selezione del libro

Consenti a ogni studente di selezionare un libro di sua scelta da un elenco curato di letteratura adatta all'età.

Passaggio 2: lettura e analisi

Assegnare tempo sufficiente agli studenti per leggere e analizzare i libri scelti.

Fase 3: Giornata di presentazione

Assegna un giorno specifico agli studenti per presentare le loro recensioni di libri ai loro compagni. Incoraggiali a descrivere il libro anche se non sanno leggere.

Fase 4: riflessione e miglioramento

Incoraggia gli studenti a riflettere sulle loro esperienze di presentazione e a identificare le aree in cui possono migliorare le loro capacità di comunicazione per presentazioni future.



Implementando questo progetto, gli studenti non solo migliorano le loro capacità di comunicazione e presentazione, ma migliorano anche le loro capacità di pensiero critico attraverso l'analisi e la valutazione dei libri. Inoltre, il processo di valutazione tra pari promuove un ambiente di apprendimento collaborativo, incoraggiando gli studenti a sostenere e imparare uno dall'altro.

Piano della lezione: come trasformare l'ebook in una lezione creativa

Ecco un esempio di come trasformare un ebook in un programma di lezioni creativo per gli studenti della scuola materna, concentrandosi sull'immaginazione e sull'apprendimento sensoriale:

Titolo dell'e-book: "Buon Compleanno"

Obiettivo:

Promuovere l'immaginazione e l'apprendimento sensoriale attraverso l'esplorazione dell'ebook „Happy Birthday” e lo sviluppo di un'attività artistica e narrativa creativa.

PIANO DELLE LEZIONI

Introduzione (15 minuti):

- > Presenta l'ebook „Buon compleanno” agli studenti, mostrando immagini colorate e discutere i personaggi e le ambientazioni in modo semplice e coinvolgente.
- > Incoraggia i bambini a condividere la loro pagina preferita della storia.

Esplorazione dell'e-book (20 minuti):

- > Visualizza l'ebook su un grande schermo o una lavagna interattiva.
- > Leggi ad alta voce una sezione selezionata dell'ebook, utilizzando tecniche di narrazione espressiva per catturare l'attenzione e l'immaginazione dei bambini.
- > Incoraggia i bambini a interagire con la storia facendo conteggi relativi al libro.



Attività artistica sensoriale (30 minuti):

- > Fornisci a ogni bambino materiali come carta colorata, colla, forbici adatte ai bambini e una varietà di materiali per il bricolage.
- > Guida i bambini nella creazione dei propri cappelli, incoraggiandoli a usare la loro immaginazione per decorare e personalizzare le loro opere d'arte.

Narrazione e spettacolo di marionette (20 minuti):

- > Consenti ai bambini di usare i loro cappelli artigianali per recitare una breve scena di „Buon Compleanno” davanti ai loro coetanei.
- > Incoraggiateli a raccontare la storia con parole proprie, esprimendo la loro creatività e immaginazione.

Riflessione e discussione (15 minuti):

- > Facilitare una discussione di gruppo sulle parti della storia preferite dai bambini e le loro esperienze nella creazione dei cappelli.

Attività di estensione (compiti a casa):

- > Incoraggia i bambini a disegnare la loro scena preferita della storia e a condividerla con le loro famiglie. Trasformando l'ebook in un programma di lezioni creativo per gli studenti della scuola materna, gli educatori possono stimolare l'immaginazione dei bambini, promuovere l'apprendimento sensoriale e incoraggiare la partecipazione attiva alla narrazione e alle attività artistiche, favorendo un'esperienza di apprendimento positiva e piacevole.



FOCUS: Un ebook può integrarsi con l'esigenza di sviluppare competenze, creatività e socialità?



Gli ebook possono essere integrati in classe in un modo che non solo facilita lo sviluppo di varie competenze ma promuove anche la creatività e l'interazione sociale. Ecco alcuni esempi di come gli ebook possono essere utilizzati per raggiungere questi obiettivi:

Sviluppo delle competenze attraverso esercizi interattivi: Gli ebook possono includere esercizi interattivi come quiz, puzzle e giochi che incoraggiano il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e lo sviluppo di capacità analitiche. Ad esempio, un ebook per l'apprendimento delle lingue può includere esercizi di grammatica interattivi o giochi di costruzione del vocabolario, favorendo la competenza linguistica e lo sviluppo cognitivo.

Miglioramento della creatività attraverso elementi multimediali: Gli ebook possono incorporare elementi multimediali come audio, video e grafica interattiva che stimolano la creatività e l'immaginazione. Ad esempio, un ebook scientifico può includere simulazioni interattive o esperimenti virtuali che consentono agli studenti di esplorare concetti scientifici in modo visivamente accattivante e creativo, ispirando la passione per l'apprendimento e la scoperta.

Attività di lettura elettronica collaborativa: Gli insegnanti possono organizzare attività collaborative di lettura elettronica in cui gli studenti possono leggere e discutere insieme gli ebook, favorendo l'interazione sociale, il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione. Gli studenti possono essere incoraggiati a condividere le loro interpretazioni, intuizioni e riflessioni personali sul contenuto dell'ebook, promuovendo un ambiente di apprendimento collaborativo e rafforzando le relazioni interpersonali all'interno della classe.

Progetti di narrazione digitale: Gli ebook possono fungere da piattaforma per progetti di narrazione digitale in cui gli studenti possono creare le proprie storie, incorporando elementi multimediali come immagini, audio e animazioni. Questo processo non solo migliora la creatività, ma incoraggia anche la collaborazione e le capacità di comunicazione mentre gli studenti lavorano insieme per sviluppare e presentare le loro narrazioni uniche.



Progetti e presentazioni di gruppo interattive: Gli ebook possono essere utilizzati come materiale di riferimento per progetti di gruppo interattivi e presentazioni che richiedono agli studenti di collaborare, ricercare e presentare i risultati ai colleghi. Gli studenti possono sfruttare gli elementi multimediali all'interno degli ebook per creare presentazioni dinamiche e coinvolgenti che mettono in mostra la loro creatività, capacità di ricerca e capacità di comunicazione efficaci.

Conclusione

Lo storytelling, un aspetto intrinseco della natura umana, racchiude l'arte di ascoltare, comprendere e creare narrazioni, che si evolve nel tempo amalgamando tradizione e innovazione. Entra nello storytelling digitale, un nuovo strumento pedagogico che favorisce l'apprendimento e l'acquisizione di competenze fondamentali in ambito linguistico e logico-matematico.

La biblioteca della collezione ABIbooks, ad accesso libero, si rivolge a bambini di età compresa tra 4 e 8 anni, estendendo la sua utilità a diversi contesti: scuole, case, scenari di apprendimento, istruzione domiciliare, attività specializzate per bambini con difficoltà di apprendimento, programmi doposcuola...

L'innovazione nasce dalla creazione di libri, non più confinati esclusivamente nell'ambito degli editori e dei redattori. Emerge invece dalla fusione di esperienze e competenze di professionisti dell'educazione, insegnanti e pedagogisti. È fondamentale che i genitori che interagiscono con i libri digitali interattivi scoprano strumenti e migliori pratiche che aiutano il percorso di apprendimento dei loro figli, promuovendo percorsi sperimentali e persino aprendo la strada a percorsi di apprendimento personalizzati.



L'iniziativa ABIbooks adotta un approccio creativo volto a trasmettere competenze di base chiave, in particolare in ambito alfabetico e matematico. Concentrandosi su matematica e alfabetizzazione, il progetto potenzia l'apprendimento interattivo, offrendo un archivio di libri interattivi selezionati con cura e curando in modo specifico contenuti incentrati sull'affinamento delle competenze di base. Questo approccio si allontana dall'apprendimento passivo, incoraggiando la partecipazione attiva, la discussione, l'impegno e il gioco, coltivando così l'alfabetizzazione, la competenza matematica e le competenze trasversali come la collaborazione, la creatività e il pensiero critico. Il connubio tra narrazione e interattività attraverso la creazione di questi libri migliora significativamente l'alfabetizzazione e le abilità matematiche degli alunni. La narrazione viene utilizzata per chiarire concetti, impartire conoscenze e rafforzare la fidelizzazione degli studenti. Questo approccio combina la narrazione con elementi interattivi, migliorando il coinvolgimento degli alunni, contestualizzando concetti astratti e promuovendo la creatività.

ABIbooks mira a stimolare nuove esperienze di lettura, arricchendo la lettura tradizionale con elementi di interattività, multimedialità e accessibilità globale. Le funzionalità interattive degli ebook consentono ai lettori di interagire attivamente con la storia, offrendo un incontro di lettura diversificato e coinvolgente. Oltre a dinamizzare i libri tradizionali, questo approccio si rivolge a persone con difficoltà di lettura, migliorando l'accessibilità per un pubblico diversificato.

Abbiamo prodotto, testato e ottimizzato tali risorse con molti insegnanti e studenti. Le loro esperienze e consigli pratici sono stati raccolti per aiutarti in questo nuovo approccio di apprendimento e insegnamento. Sia che tu voglia scoprire nuove risorse, creare il tuo materiale didattico o anche lavorare con i tuoi studenti per progettare ebook DA e PER loro stessi, le risorse del progetto ABIbooks sono disponibili gratuitamente.

ABIbooks, con la sua fusione di innovazione, interattività e inclusività, è un esempio di come potrebbe apparire un diverso approccio all'apprendimento, un nuovo strumento da aggiungere all'arsenale pedagogico esistente degli insegnanti, garantendo un'esperienza educativa olistica e coinvolgente per i bambini di diversi spettri.



