

## Arricchimento lessicale con il kit Makey Makey

Autore: Michele Storti  
Categoria: Tinkering



### Introduzione

L'attività ha lo scopo di stimolare, nei bambini dei primi anni della primaria, lo sviluppo delle competenze lessicali attraverso esercizi modulabili per complessità. Sono quindi presentati vari tipi di esercizi relativi ad alcuni processi linguistici come l'associazione parola-immagine, l'analisi della struttura sillabica delle parole e l'associazione tra termini appartenenti ad un contesto disciplinare e le definizioni.

L'attività è resa interattiva attraverso l'uso del kit **Makey Makey** e il software **Scratch**.



### Obiettivi

#### Disciplinari

- Sviluppare competenze lessicali di base e/o specifiche
- Stimolare l'interesse verso concetti disciplinari tramite un approccio attivo

#### Extra-disciplinari

- Scoprire gli elementi base del kit Makey Makey
- Sviluppare competenze trasversali attraverso il lavoro in gruppo
- Esprimere le potenzialità creative tipiche del lavoro in gruppo
- Sviluppare le abilità manuali

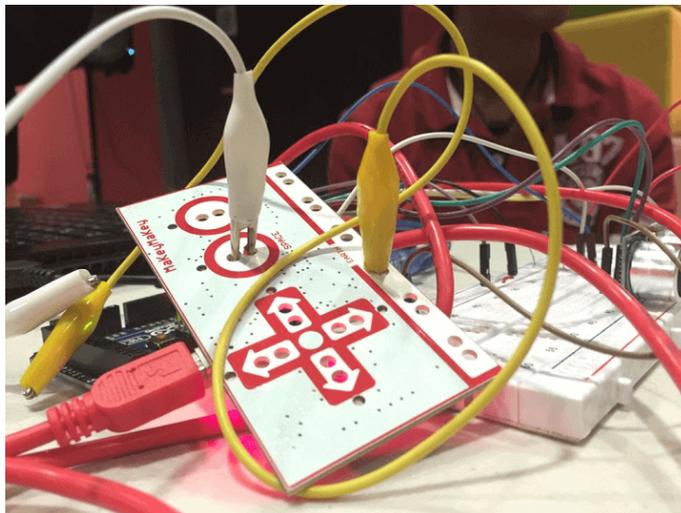
In questa scheda sono presentate alcune tipologie di esercizi per l'arricchimento lessicale pensate sia per gli studenti con sviluppo linguistico normale che con un disturbo o un ritardo del linguaggio. La complessità degli esercizi è modulabile secondo i bisogni educativi degli alunni.

Sfruttando le potenzialità del kit **Makey Makey** e del software **Scratch** e con un approccio interattivo ed esperienziale l'attività favorisce l'apprendimento lessicale grazie all'associazione dei codici fonetico, grafemico e iconico di un concetto.



### Strumenti

- Un computer per ogni gruppo;
- Un Kit Makey Makey per ogni gruppo;
- Scratch installato in ogni computer in uso;
- Materiali vari (carta, cartoncino, pennarelli, scotch, matita, ...).



## Metodologia didattica

- [Cooperative learning](#)
- [Project-based learning](#)



## Linee guida delle attività

### Preparazione generale del laboratorio

Si dispongono su un tavolo un numero di immagini/oggetti adatto al livello dell'alunno e appartenenti ad una categoria (es. frutti).

A ciascuna immagine viene applicato un pezzetto di foglio di alluminio che permette la conduzione elettrica su cui poi andrà va agganciata la pinza di un connettore collegato all'altra estremità ad uno degli input della scheda *Makey Makey*. Si procede allo stesso modo con le altre immagini.

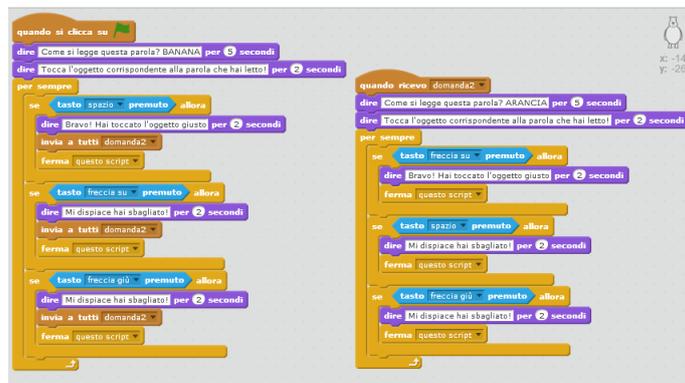
Infine, si connette un cavo a uno dei fori presenti nella barra inferiore della scheda indicata con la parola "Earth", mentre all'altra estremità la pinza va collegata ad un braccialetto o anello fatto con materiale conduttivo (ad esempio foglio di carta stagnola) da far indossare all'alunno.

### Esercizio tipo n 1

Nello stage di *Scratch* viene visualizzata per alcuni secondi una parola (es. BANANA) con un personaggio (*Sprite*) che chiede "Come si legge questa parola? BANANA" e di toccare l'oggetto corrispondente.

L'alunno, per rispondere, dovrà a toccare con la mano il frutto (o l'immagine) collegato al *Makey Makey*. Avrà davanti a sé diversi oggetti ed un certo numero di distrattori, ad esempio immagini di altri frutti o di ortaggi. Se preme l'immagine corretta, la parola viene riprodotta di nuovo sullo schermo e compare un segnale di rinforzo positivo, ad esempio il personaggio esulta e si complimenta ("Bravissimo, è la risposta giusta!"); in caso di risposta errata, si riproduce la parola ma compare un feedback negativo ("Non è la risposta giusta ma ritenta, sono sicuro che ce la farai!").

La figura seguente riporta il codice a blocchi per creare questo esercizio in *Scratch*. Lo script si riferisce ad un esercizio con tre oggetti/figure da toccare e un distrattore (due domande poste all'alunno). Per aumentare il numero di oggetti disponibili basta aggiungere altri blocchi "se...allora" della categoria "Controllo" di *Scratch* e replicare lo script tante volte quante sono le domande del gioco. Con questa struttura è possibile modificare il numero di stimoli e il tipo di domande per rendere l'esercizio progressivamente più complesso.

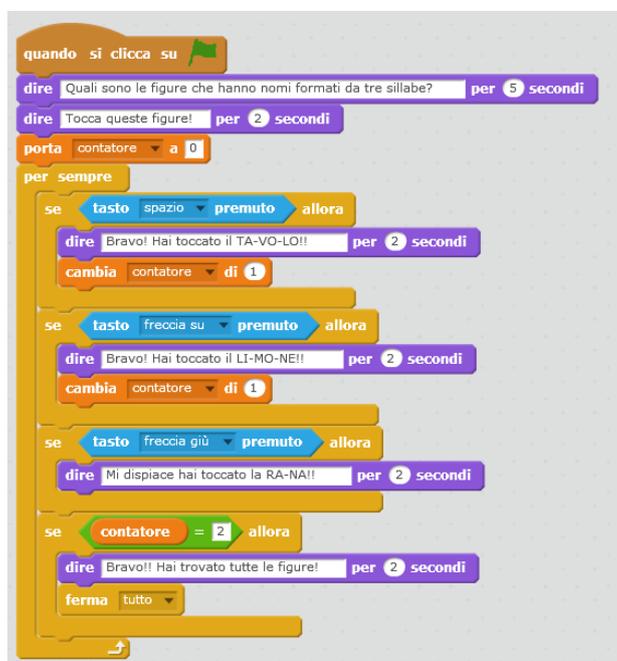


## Esercizio tipo n 2

Questo esercizio mira ad aumentare la consapevolezza metalinguistica. Sul banco dell'alunno vanno disposte immagini appartenenti ad una o più categorie semantiche (animali, frutti...).

L'alunno leggerà la domanda dello *Sprite*: "Quali sono le figure che hanno nomi formati da 3 o più sillabe?" e tocca tutte quelle corrispondenti alle parole richieste. Dopo ciascuna azione lo *Sprite* rimanderà, come sopra, un feedback positivo o negativo. Una volta toccate tutte le figure giuste si congratulerà per il successo.

La figura sottostante presenta il codice relativo a questo programma. Come nello script precedente, è possibile aumentare la difficoltà aggiungendo altri blocchi "se... allora" per le risposte giuste e sbagliate e nel blocco "contatore = ..." va inserito il numero delle risposte giuste.



## Risultati attesi

- potenziamento del patrimonio lessicale di base e/o in campi specifici
- capacità di leggere in maniera fluida e accurata ad alta voce e in silenzio
- capacità di individuare le informazioni principali di un testo
- accrescimento della capacità di elaborazione metalinguistica

## Riferimenti e links

- [Pagina per il download](#) di Scratch
- [Tutorial](#), in inglese, per fare i primi passi nel mondo *Makey Makey*

Vuoi saperne di più sul mondo del **Tinkering e dell'elettronica**? A [questo link](#) trovi un corso online certificato che puoi seguire come e quando vuoi!



Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia](#).