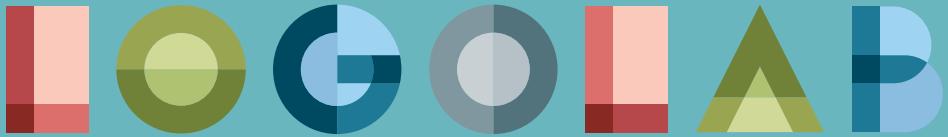


Graziella Tarter e Laura Bertezzolo



LABORATORIO DIGITALE DI LOGOPEDIA

COMPETENZE DI PERCEZIONE VISIVA,
UDITIVO-VERBALE, LINGUISTICHE E NUMERICHE



LABORATORIO DIGITALE DI LOGOPEDIA

Da Logolab Starter Kit – quaderno di Logopedia
Competenze di percezione visiva, uditivo-verbale,
linguistiche e numeriche

Graziella Tarter e Laura Bertezzolo

Erickson

INDICE

Logolab - Laboratorio digitale di Logopedia	7
Le basi scientifiche del Logolab	11
Proposte operative delle diverse aree di intervento della webapp	17
Guida alla navigazione	27

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Logolab – Laboratorio digitale di logopedia*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar, tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).



Fig. 1 Creazione nuovo profilo

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 2); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.

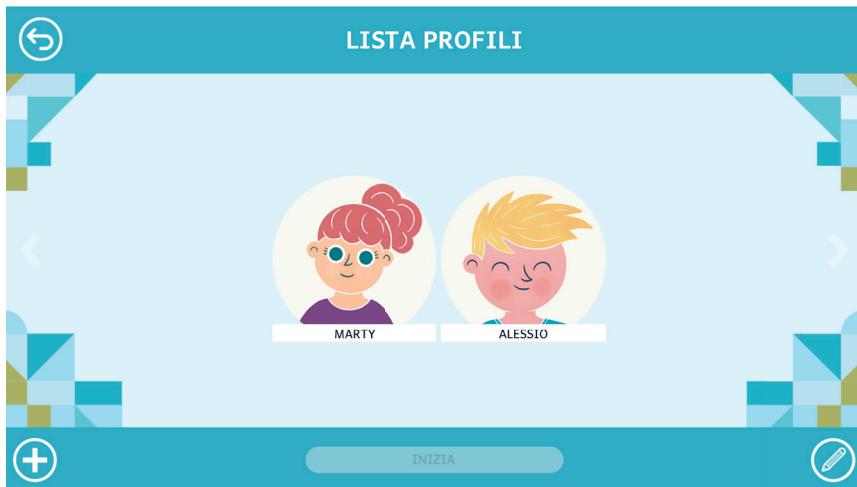


Fig. 2 Lista profili

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando l'icona della matita, in basso a destra. Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni profilo si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 3).

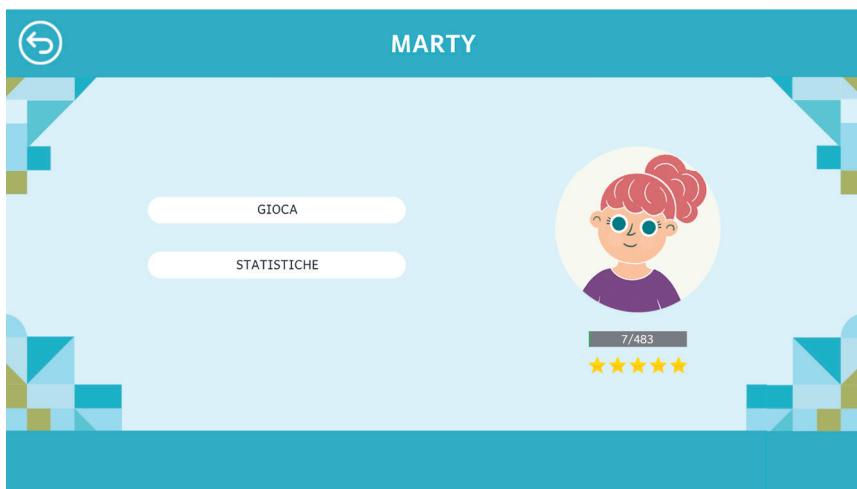


Fig. 3 Area personale

Il menu – Scelta delle attività

Cliccando «Gioca» si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alla varie sezioni (figura 4):

1. Percezione visiva
2. Percezione uditivo-verbale
3. Linguaggio
4. Competenza numerica

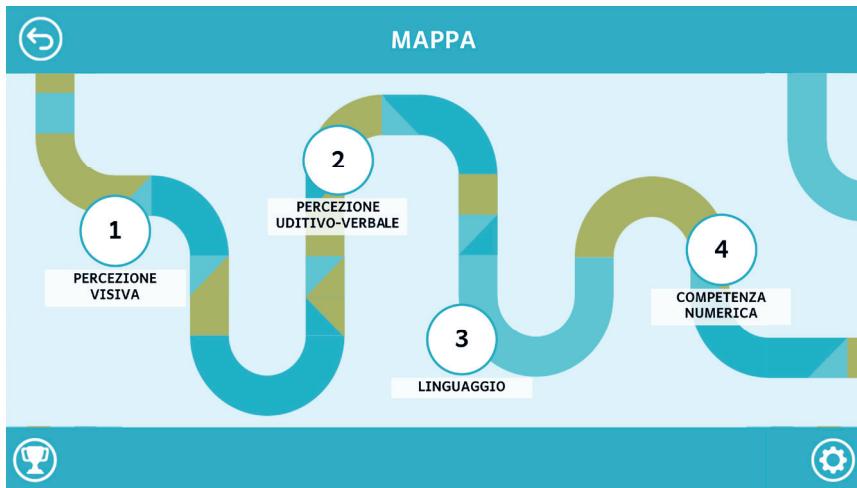


Fig. 4 Mappa

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco. La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul maiuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni storia e dei relativi esercizi, l'utente riceve come ricompensa un premio che ricorda la relativa sezione; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Le attività

Dal menu si accede alle 4 sezioni del programma, che contengono esercizi diversi in base al focus della sezione. Durante la navigazione all'interno di una sezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento.

1. Percezione visiva

Come descritto in precedenza, questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

- Uguaglianza: gli esercizi proposti richiedono di trovare una o più immagini uguali a quella target;
- Appartenenza: in quest'area viene richiesto di trovare delle immagini uguali tra loro;
- Esclusione: in questa terza area, invece, viene richiesto di trovare le immagini diverse.



Fig. 5 Esempio di esercizio di uguaglianza



Fig. 6 Esempio di esercizio di appartenenza



Fig. 7 Esempio di esercizio di esclusione

2. *Percezione uditivo-verbale*

Questa sezione è composta di 4 aree:

- Uguaglianza: in questi esercizi viene richiesto di trovare una o più parole che cominciano con la stessa sillaba della parola target oppure con lo stesso numero di sillabe;
- Appartenenza: questa attività richiede di trovare delle parole che contengono la sillaba con cui inizia la parola target;
- Esclusione: in questo caso viene richiesto di trovare la parola che comincia con una sillaba diversa rispetto a un target oppure ad altre parole;
- Completamento: l'ultima area della sezione richiede di dividere in sillabe la parola target e trovare tutte le parole che iniziano con tali sillabe.



Fig. 8 Esempio di esercizio di uguaglianza



Fig. 9 Esempio di esercizio di appartenenza



Fig. 10 Esempio di esercizio di esclusione

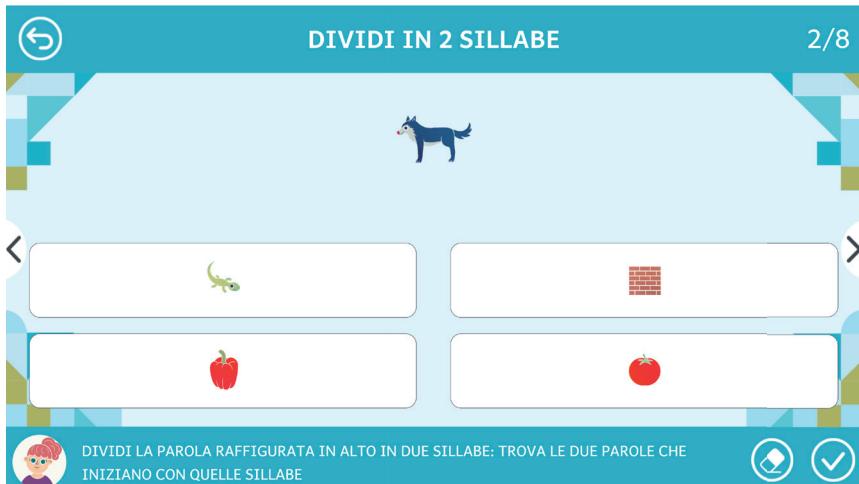


Fig. 11 Esempio di esercizio di completamento

3. *Linguaggio*

Questa sezione è composta dalle aree:

- Lessico e semantica: gli esercizi di questa sezione sono divisi in categorie e, per ognuna, vengono fatte delle domande specifiche (es. viene chiesto di indicare, in un gruppo di animali, quali di questi vivono nel mare);

- Sintassi: in quest'area vengono proposte delle frasi, ascoltabili cliccando il player audio, e il bambino deve riordinare le immagini in modo da comporre la frase ascoltata.



Fig. 12 Esempio di esercizio di lessico e semantica



Fig. 13 Esempio di esercizio di sintassi

4. Competenza numerica

Come descritto in precedenza, questa sezione è composta di 3 aree:

- Confronto numerosità: in questi esercizi appaiono degli insiemi omogenei di immagini e vengono fatte delle domande di confronto rispetto ad altri insiemi (es. in quale insieme sono presenti più elementi rispetto all'insieme target?);
- Conteggio e cardinalità: qui invece sono presenti insiemi composti da immagini diverse e viene richiesta la numerosità di ogni immagine. In questo primo esercizio sul conteggio, le risposte tra cui scegliere non usano le cifre ma le immagini delle dita alzate delle mani.
- Problemi: questa ultima area contiene alcuni semplici problemi, a cui si deve rispondere utilizzando invece le cifre.

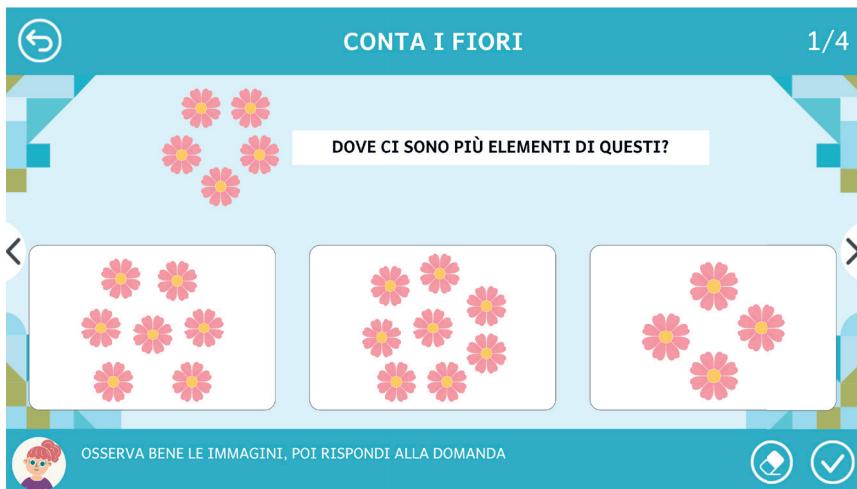


Fig. 14 Esempio di esercizio di confronto di numerosità

QUANTI IN TUTTO? 2

1/5

QUANTE SONO LE PERE?

RISPONDI ALLE DOMANDE

Fig. 15 Esempio di esercizio di conteggio e cardinalità

LE FOGLIE

1/3

QUANTE SONO LE FOGLIE?

OSSERVA BENE LE IMMAGINI E RISPONDI A LA DOMANDA

Fig. 16 Esempio di esercizio dei problemi

Statistiche

In quest'area (figura 17) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il titolo dell'esercizio;
- il numero di videate corrette sul totale;
- la data e l'ora di svolgimento;
- la percentuale di correttezza dell'esercizio;
- il numero di tentativi.

Questi dati possono essere esportati in un unico file cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa).



Fig. 17 Statistiche



www.erickson.it