

Margot Sunderland

AIUTARE I BAMBINI... che fanno i bulli

Attività psicoeducative
con il supporto
di una favola



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis

Sviluppo software

Walter Eccher

Supervisione tecnica

Matteo Adami

Illustrazioni, elaborazione grafica e animazioni

Riccardo Beatrici

Illustrazioni della favola

Nicky Armstrong

Illustrazione di copertina

Riccardo Beatrici

Copertina

Tania Osele

Fotocomposizione

Tania Osele

Collaborazione

Serena Larentis

© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson

via Praga 5, settore E

38100 Gardolo (TN)

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 4
Presentazione	p. 5
Guida alla navigazione	p. 9
Login	p. 9
Menu	p. 10
Tasti di scelta rapida	p. 15
Spiega pulsanti	p. 16
Le attività psicoeducative	p. 16
Il mio diario	p. 22
La favola di Bip	p. 24
Materiali da ritagliare	p. 24

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:

1. Per essere utilizzata da un solo utente.
2. Per essere utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma, selezionare l'opzione «consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File» selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

Presentazione

Costruire muri intorno al cuore può significare condannarsi a una povertà emotiva

Spesso i bambini che hanno indurito il proprio cuore soffrono di una povertà emotiva che si sono autoimposti. Lo vediamo nella favola quando Bip, dopo aver indurito il suo cuore, realizza improvvisamente che il mondo intorno a lui è diventato tutto grigio. Quando una persona assume un atteggiamento di difesa estrema per respingere un dolore, tiene lontano da sé anche tutto quello che potrebbe costituire nutrimento emotivo per la sua vita. I muri impediscono che entri il dolore, ma non fanno entrare neanche il calore, l'amore e la gentilezza. Inoltre, saper offrire agli altri qualcosa di buono è una delle fonti di maggiore nutrimento emotivo per chi offre. Ma se l'intero essere di una persona è concentrato nel mantenere vivo un sistema di difese, congegnato per non far entrare il dolore e la cattiveria, è difficile che provi il desiderio di offrire alcunché di amorevole. L'orizzonte mentale in cui viene a trovarsi è assolutamente incompatibile con l'offrire. Spesso, quando un bambino, come Bip, si difende comportandosi in modo scorbutico e duro, sta precludendosi anche la possibilità di ricevere aiuto. I messaggi che lancia, del tipo: «Non ho bisogno di te», o «Non ho bisogno di niente», hanno una tale forza che vengono recepiti come autentici. Ecco perché, alla fine, i muri intorno al suo cuore divengono una prigione, più che un sistema di protezione. Alcune persone possono mostrarsi pazienti con questi bambini, nella speranza che i muri prima o poi cadano; ma la maggior parte di loro alla fine rinuncerà ad aspettare, e cercherà un clima più caldo altrove.

Com'è la vita per i bambini come Bip

Alcuni bambini preferiscono giocare da soli piuttosto che con altri bambini; amano starsene per conto loro perché il mondo condiviso che hanno sperimentato è risultato troppo doloroso. Ha detto una bambina di dieci anni, che aveva indurito il suo cuore: «Non voglio un'amica. Litigheremmo e basta». Sono bambini che, come dice Gianna Williams (1997), «idealizzano i luoghi della desolazione».

Quando uno di questi bambini sceglie la solitudine, il suo sviluppo personale ed emotivo potrebbe subire un arresto totale. Di fatto, il suo sistema di difese fa sì che lui viva soltanto una versione ridotta e minima della sua vita e che le sue potenzialità non possano, quindi, realizzarsi a pieno. Una parte essenziale dello sviluppo personale è potersi permettere di vivere una relazione stretta. Se ci si vuole davvero tuffare nella vita, assaporandone ogni ricchezza, si deve lasciar entrare qualcuno, permettergli di occuparsi di noi, di diventare per noi

prezioso. «Ti tocco, ti parlo, ti sorrido, ti vedo, ti chiedo, ti ricevo, ti conosco, ti voglio — ogni cosa al momento giusto nutre la vibrazione della vita. Sono solo, e per vivere devo incontrarti» (Polster e Polster, 1973, p. 99). Ma vi sono bambini che sono stati feriti in modo troppo grave per aver voglia di rischiare un'altra volta.

Mantenere i muri intorno al proprio cuore può costare molto tempo e molte energie

Mantenere sempre attive difese tanto forti, dover stare in guardia per essere certi di non provare mai più sofferenza, paura, dolore o vergogna richiede una grossa quantità di energia. D'altra parte, sarebbe troppo rischioso rilassarsi e per un attimo dimenticarsi dei propri muri interiori: proprio in quell'attimo qualcuno potrebbe insinuarsi e invadere, o aggredire e ferire. Talvolta, i bambini che hanno subito ferite profonde vivono in un universo paranoico, ovvero con la convinzione che la ferita si ripeterà certamente. Dal loro punto di vista, nessuno può essere davvero degno di fiducia. Il fatto è che quando ci si dispone perennemente in assetto da guerra, non si è liberi di intraprendere nient'altro. In altre parole, l'energia psichica è investita nell'atto del difendersi, anziché in quello del vivere e del godersi la vita. Il sistema di difese utilizza tutte quelle energie che potrebbero, altrimenti, essere spese in modo assai più creativo e arricchente.

Come funziona il sistema di difesa dei bambini che hanno indurito il proprio cuore

Per un bambino, la scelta drastica di indurire il proprio cuore contro la possibilità di provare ancora un certo dolore — per un amore non ricambiato, un bisogno inascoltato, una perdita insopportabile o un abbandono — è una misura estrema, un sistema di difesa di emergenza. Decide di farlo perché si sente inesorabilmente aggredito, perché il suo dolore emotivo raggiunge un livello troppo alto di stress psicologico. Ciò che emerge (in ambito terapeutico) nelle storie di molti bambini che hanno indurito il proprio cuore, è proprio il livello insostenibile di questo dolore emotivo: quanto la sofferenza li abbia schiacciati, spazzati via, frammentati. Molti bambini utilizzano esattamente queste immagini nelle loro storie. In altre parole, il dolore emotivo era talmente grande da essere percepito dal bambino come una minaccia alla sua stessa sopravvivenza, da far sì che si sentisse terrorizzato all'idea di poter provare di nuovo una simile emozione. Non è rimasta loro altra possibilità se non quella di escludere completamente dal proprio mondo emotivo i sentimenti di dolore. Ma ciò comporta che a essere bandita sia ogni attitudine spontanea, aperta e affettuosa, a favore di un atteggiamento duro, chiuso e limitato.

Due forme di difesa comunemente adottate dai bambini sono la desensibilizzazione (una sorta di anestesia emotiva) e la rimozione (il dimenticare che si sia provato un qualsiasi dolore nel passato). I bambini che, come Bip, erano aperti e vulnerabili nei confronti del mondo (e per questo sono stati così profondamente feriti) si sentiranno spinti a sviluppare l'atteggiamento opposto: l'invulnerabilità. Non appena la desensibilizzazione o la rimozione iniziano a funzionare, il bambino può sinceramente affermare di non sentirsi ferito e di non registrare alcuna sofferenza emotiva.

Conclusioni

Ci sono bambini che, dopo essere stati feriti, costruiscono un muro intorno al loro cuore, come il piccolo Bip: la sofferenza che hanno provato è stata talmente forte da farli arrivare alla conclusione che amare gli altri sia troppo doloroso. Ma i muri di difesa possono invece diventare una prigione, che non fa entrare il dolore ma nemmeno i sentimenti positivi e impedisce al bambino di far uscire quanto di buono c'è dentro di lui. In questa situazione di difficoltà emotiva alcuni bambini diventano dei bulli, per nascondere dietro comportamenti aggressivi il loro disperato bisogno d'amore e d'aiuto.

La lettura e l'ascolto della storia di Bip (fornita anche in CD audio), l'osservazione delle immagini e delle scenette con il supporto delle numerose attività psicoeducative aiuteranno i bambini a superare la paura di aprire il loro cuore.

Ed ecco, in breve, i contenuti della favola.

Bip è una creatura piccola, un esserino dolce e tenero. Il problema è che qualcuno ha spezzato il suo cuore. Si sente così tanto ferito da arrivare alla conclusione che non vale la pena amare gli altri, è troppo doloroso. E quando nel bosco incontra alcuni grossi e duri Starnazzoni, loro gli insegnano come indurire il suo cuore in modo da non dover mai più soffrire. Bip diventa un bullo. All'inizio si sente molto potente ma, a un certo punto, si accorge che il suo mondo è diventato tutto grigio. Per fortuna, Bip incontra alcune creature che gli insegnano il modo di proteggersi senza indurire il proprio cuore. Quando sceglie di rischiare, e di non rinunciare più ad amare, malgrado all'inizio questo gli provochi una sofferenza, il calore e i colori tornano a inondare il suo mondo. Non è più solo.

La favola è stata scritta per tutti i bambini come Bip:

- i bambini che fanno i bulli;
- i bambini che hanno sofferto molto per amore;
- i bambini che hanno assunto un atteggiamento troppo difensivo, perché è successo loro qualcosa di molto doloroso;
- i bambini che hanno indurito il proprio cuore perché, a casa o a

- scuola, si sono scontrati con una situazione troppo dura;
- i bambini che hanno indurito il proprio cuore perché sono stati testimoni di violenza tra i genitori;
 - i bambini che hanno indurito il proprio cuore perché sono stati ripetutamente picchiati;
 - i bambini che hanno indurito il proprio cuore perché sono stati fatti vergognare o umiliati;
 - i bambini che hanno indurito il proprio cuore perché troppe volte non hanno ricevuto risposta ai loro bisogni;
 - i bambini che hanno indurito il proprio cuore perché pensano di aver perso l'amore dei genitori a favore di qualcun altro;
 - i bambini che si vendicano sugli altri per un dolore che hanno provato loro stessi.

Riferimenti bibliografici

Polster E. e Polster M. (1973), *Gestalt Therapy Integrated*, New York, Brunner/Mazel; trad. it. *Terapia della Gestalt integrata*, Milano, Giuffrè, 1986.

Williams G. (1997), *Internal Landscapes and Foreign Bodies*, London, Tavistock.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. Il bambino deve scrivere il proprio nome sul cancello o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il cartello «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per cancellare un nome basta selezionarlo e cliccare il cestino.

Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse.

Per visualizzare la guida breve e la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sulla «Guida».

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale nel parco, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie aree, descritti da Dennis, il personaggio guida:

Menu: scelta delle attività



a) Dennis e Giulia

Cliccando su Giulia si accede alla prima scenetta con la storia di Dennis e Giulia. Ecco in breve il contenuto. Dennis, un bambino cui piace fare il «duro» e lo sbruffone, incontra sulla spiaggia la sua compagna di classe Giulia. Giulia sta facendo in tutta tranquillità un bellissimo castello di sabbia. Appena Dennis la vede, inizia a prenderla in giro dicendole che sta facendo uno sgorbio invece di un castello e che questo è proprio un gioco da femminucce. Non contento, le distrugge tutto saltandoci sopra con i piedi. A questo punto, mentre Giulia inizia a singhiozzare in ginocchio davanti al suo castello raso al suolo, Dennis sghignazza e si sente proprio un «grande».

Scenetta 1: Dennis e Giulia



b) Dennis e Marco

Cliccando su Marco si accede invece alla seconda scenetta con la storia di Dennis e Marco. Ecco in breve il contenuto.

Scenetta 2: Dennis e Marco



Dennis e il suo degno compare Carlo stanno gironzolando nel cortile della scuola, quando vedono Marco che cammina per i fatti suoi. Come al solito, decidono di prenderlo un po' in giro.

Vanno quindi vicino a lui e iniziano ad annusarlo, facendo finta di sentire una puzza tremenda. Marco rimane sconcertato, mentre Dennis comincia con l'aiuto di Carlo a diffondere la voce che Marco puzzi. Marco, mentre tutti lo guardano con sospetto ridacchiando, è ormai tristissimo e Dennis e Carlo ridono di lui senza pietà.

c) *La vecchietta del parco (La favola di Bip)*

La vecchietta del parco è la «cantastorie». Cliccando su di lei si apre la sezione con la favola illustrata «Un esserino di nome Bip», che può essere letta e ascoltata con l'accompagnamento dell'audio. È consigliabile far leggere la favola al bambino prima di cominciare le attività, ma anche durante lo svolgimento degli esercizi come sostegno e supporto, come suggerisce anche Dennis, il personaggio guida.

La vecchietta del parco e la favola di Bip



d) *Il cancello (Le attività)*

Le 30 attività proposte, presentate in una cornice piacevole spesso sotto forma di gioco o di scenette, sono state pensate per aiutare i bambini come Bip.

Per evitare di sottoporre il bambino a un carico di impegno eccessivo, talvolta gli si chiede solo di scegliere un'illustrazione, una frase o un'immagine.



e) Il diario

Per stimolare ulteriormente i bambini a lavorare su loro stessi, si è pensato di offrire loro uno spazio «libero», «autogestito», dove poter scrivere ogni pensiero o rappresentare per immagini quello che sentono e che non hanno voglia di raccontare esponendosi direttamente.

f) La lente di ingrandimento (Spiega pulsanti)

Al clic sulla lente di ingrandimento si apre la videata con la spiegazione delle funzioni dei pulsanti principali usati all'interno del programma. La videata è stampabile.

g) «A» maiuscola e «a» minuscola (Testo maiuscolo e minuscolo)

Se si vuole visualizzare e scrivere i testi degli esercizi in stampato maiuscolo si deve cliccare la «A» maiuscola, mentre se si vuole lo stampato minuscolo la «a» minuscola.

h) La macchina fotografica (La foto ricordo)

A conclusione delle attività, o quando lo si ritenga opportuno, sarà possibile fare una foto ricordo con Dennis.

Per visualizzare la foto è necessario cliccare la macchina fotografica: è poi possibile stampare la videata. La fotografia è personalizzata con la data di «stampa» e con i nomi di Dennis e del bambino che ha effettuato il login.

i) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» si ritorna alla videata del login.

La foto ricordo da personalizzare



Tasti di scelta rapida



Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

Generali

Personaggio guida	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Esci dal software sì/no	s/n

Login

Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Elimina utente	Ctrl + e
Guida	F1

Menu

Spiega pulsanti	F1
Foto ricordo	Ctrl + a
Il mio diario	Ctrl + d

Favola di Bip

Menu/Dov'ero	Ctrl + e
Scrolla testo su/giù	Ctrl + Frecce alto/basso
Apri opzioni carattere	Ctrl + o
Chiudi opzioni carattere	Ctrl + x
Avanti/indietro	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Stampa	F10

Lista esercizi

Scrolla lista su/giù	Ctrl + Frecce alto/basso
----------------------	--------------------------

Esercizi

Scrolla testo su/giù	Ctrl + Frecce alto/basso
Ho finito	Ctrl + Invio
Avanti/indietro	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Stampa	F10

Spiega pulsanti

Al clic sulla lente d'ingrandimento nel menu si apre la videata stampabile con la spiegazione delle funzioni principali del programma.

Spiega pulsanti



Le attività psicoeducative

Cliccando sul cancello si accede alle 30 attività psicoeducative che aiuteranno il bambino a comprendere perché ha indurito il proprio cuore e a iniziare a «scioglierlo» un po' alla volta.

Indice delle attività

1) Le emozioni congelate

Obiettivo principale di questa attività è riflettere assieme al bambino su quali siano le emozioni che «ha congelato» dentro di sé.

2) Quanto fa freddo dentro di te?

Obiettivo principale di questa attività è capire quale sia il grado di «desensibilizzazione» del bambino.

3) Le persone che ti hanno ferito

Obiettivo principale di questa attività è capire assieme al bambino quali persone possano aver provocato in lui ferite tali da portarlo ad anestetizzarsi emotivamente.

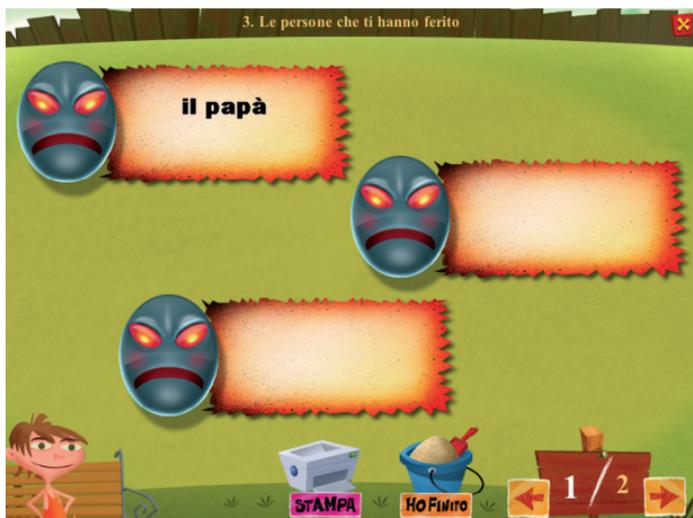
Quanto fa freddo dentro di te?



4) Cosa vorresti dire?

Obiettivo principale di questa attività è stimolare il bambino a recuperare emotivamente i momenti e le persone che lo hanno ferito e che di conseguenza ha deciso di rimuovere dalla propria vita.

Le persone che ti hanno ferito



5) ...come ti senti ora?

Obiettivo principale di questa attività è far capire al bambino la necessità e i vantaggi di non tenere tutte le emozioni chiuse dentro di sé.

6) Troppo orribile da guardare!

Obiettivo principale di questa attività è stimolare il bambino a isolare quali siano state le cause principali della sua «desensibilizzazione».

7) Un nuovo ciak!

Obiettivo principale di questa attività è dare al bambino la possibilità di modificare almeno «con il gioco» gli eventi tristi che lo hanno interessato.

8) Scappare dalle emozioni che fanno troppo male

Obiettivo principale di questa attività è aiutare i bambini come Bip a capire quali strategie abbiano messo in atto per evitare di soffrire.

9) Cosa fare?

Obiettivo principale di questa attività è far riflettere il bambino su quali siano le strategie comunemente messe in atto per reagire alle sofferenze più grandi.

Cosa fare?



10) Alla larga

Obiettivo principale di questa attività è capire come si è sentito il bambino nel reagire a un evento particolarmente difficile e gravoso dal punto di vista emotivo.

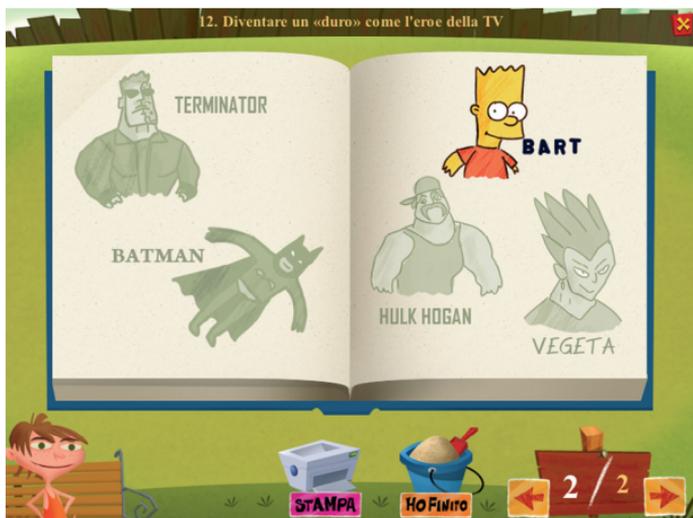
11) I pro e i contro dell'essere dei duri

Obiettivo principale di questa attività è ragionare con il bambino su quali siano gli aspetti positivi e quelli negativi dell'isolamento emotivo.

12) Diventare un duro come quelli della TV

Obiettivo principale di questa attività è capire con il bambino quale modello vorrebbe seguire o stia già seguendo per rendersi meno vulnerabile.

Diventare un duro come quelli della TV



13) Un giorno da duro

Obiettivo principale di questa attività è far immaginare al bambino come sarebbe la sua nuova vita da «duro», quali vantaggi potrebbe ricavare e quali perdite dovrebbe subire.

14) I muri nelle favole

Obiettivo principale di questa attività è capire – tramite il gioco con le immagini – quale tipo di isolamento il bambino stia perseguendo.

15) Il cuore a pezzi...

Obiettivo principale di questa attività è isolare quale sia stato l'evento che ha compromesso l'equilibrio emotivo del bambino tanto da portarlo ad anestetizzarsi emotivamente.

16) ...hai provato a riaggiustarlo?

Obiettivo principale di questa attività è capire quali strategie abbia già messo in atto il bambino per ricucire la sua ferita interiore.

17) È tempo di essere duri!

Obiettivo di questa attività è cominciare a far riflettere il bambino se la sua condizione di «duro» sia continua e sempre necessaria o se invece ci siano dei momenti o delle persone con cui può «abbassare la guardia».

18) Il potere buono e il potere cattivo

Obiettivo di questa attività è far comprendere al bambino che per essere «potenti» non è necessario prevaricare gli altri.

19) Che potere è?

Obiettivo di questa attività è esercitarsi con il bambino a riconoscere esempi di «potere cattivo» ed esempi di «potere buono».

Che potere è?



20) Muri alti, muri bassi, nessun muro

Obiettivo di questa attività è far ragionare il bambino su quali persone lo spingano a isolarsi e quali invece lo facciano sentire a proprio agio tanto da fargli abbassare le difese.

21) Una questione di credibilità

Obiettivo di questa attività è provare a immaginare con il bambino quali potrebbero essere le ripercussioni positive e negative se lui smettesse di fare il duro.

22) Cosa succederebbe se non fossi un duro?

Obiettivo di questa attività è provare a immaginare con il bambino quali potrebbero essere le ripercussioni positive e negative se lui confidasse a qualcuno le proprie emozioni.

23) Tu nella fortezza

Obiettivo di questa attività è aiutare i bambini come Bip a capire quali persone li mettano in grave difficoltà, quali invece li facciano sentire «protetti» e quali siano i motivi.

24) Dove tutto si risolve

Obiettivo di questa attività è far focalizzare l'attenzione al bambino sulle persone che lo fanno sentire al sicuro.

25) ...finalmente al sicuro!

Obiettivo di questa attività è aiutare il bambino a dare voce ai desideri che vorrebbe vedere concretizzati se si sentisse al sicuro.

26) Ponti al posto dei muri

Obiettivo di questa attività è aiutare il bambino a pensare come sarebbe se al posto di un muro che lo divide da un'altra persona ci fosse un ponte che li unisce.

27) Qualcosa di orribile

Obiettivo di questa attività è ripercorrere a tappe («Come stavi prima che accadesse?», «E durante?», «E dopo?», «Ti ha fatto stare male non riuscire a reagire?») con il bambino l'episodio orribile che lo ha anestetizzato emotivamente.

Costruiamo un mondo a colori



28) Un mondo colorato

Obiettivo di questa attività è aiutare il bambino a ricostruire il periodo in cui ancora si sentiva al sicuro (il mondo era pieno di colori) e il

periodo successivo la sua desensibilizzazione (il mondo è diventato in bianco e nero).

29) Costruiamo un mondo di colori

Obiettivo di questa attività è aiutare i bambini come Bip a ritrovare un po' di fiducia e ad «ammorbidirsi» restituendo i colori al mondo in bianco e nero.

30) Gioco di ruolo!

Obiettivo di questa attività è far riflettere il bambino sui comportamenti propri e su quelli degli altri, attraverso un piccolo gioco di ruolo.

Il mio diario

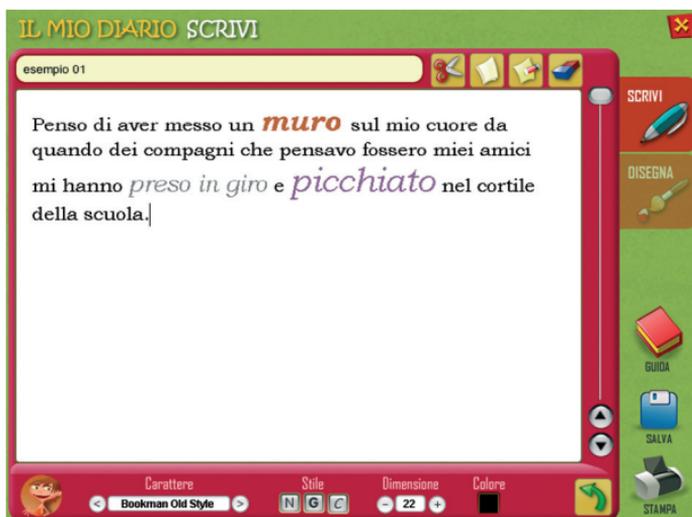
Sezione di scrittura

Dopo aver digitato il titolo del lavoro si clicca il pulsante «Visualizza» per accedere alla videata in cui si possono inserire dei testi, scrivendoli, copiandoli o importandoli da un altro programma.

Per digitare un testo, si possono utilizzare gli strumenti presenti nella barra in basso:

- carattere: per scegliere la font preferita;
- stile: per avere la parola selezionata in versione normale (N), grassetto (G), o corsivo (C);
- dimensione: per aumentare o ridurre la dimensione dei caratteri;
- colore: per scegliere il colore delle scritte.

Il mio diario: la sezione di scrittura



Il pulsante con la freccia permette di annullare l'ultima operazione compiuta.

Nella barra in alto sono presenti i pulsanti per editare il testo:

- taglia: per tagliare il testo selezionato;
- copia: per copiare il testo selezionato;
- incolla: per incollare il testo selezionato (con il procedimento «taglia + incolla» e «copia + incolla» si perde lo stile dei caratteri);
- gomma: per cancellare il contenuto della videata.

Creazione di un testo

Nella barra a destra sono presenti i pulsanti:

- disegna: per accedere alla videata in cui è possibile creare o importare un'immagine da inserire nel testo;
- guida: per aprire la guida scritta;
- salva: per salvare il testo;
- stampa: per stampare.

Per copiare un testo da un altro programma basta utilizzare il procedimento di «copia + incolla», usando il tasto Windows per spostarsi da un'applicazione all'altra.

Sezione grafica

A questa sezione si accede cliccando il pulsante «Disegna» presente nella videata «Scrivi».

Gli strumenti grafici presenti a sinistra sono:

- barattolo: per riempire di colore gli spazi chiusi del disegno o dell'intero foglio;
- matita: per disegnare all'interno del foglio;
- contagocce: per selezionare un colore all'interno del disegno e riprodurlo uguale;
- gomma: per cancellare parte del disegno o tutto;
- linea tratteggiata: per selezionare la parte di disegno che si intende riprodurre;
- «A» maiuscola: per inserire scritte nel disegno;
- quadrato: per inserire un quadrato nel disegno;
- cerchio: per inserire un cerchio nel disegno;
- linea retta: per tracciare con precisione linee rette;
- livelli: 5 livelli per creare gli sfondi delle immagini;
- tratto: per scegliere lo spessore del tratto;
- colore: per aprire la palette in cui selezionare il colore desiderato.

Nella barra in alto sono presenti gli stessi pulsanti per editare il testo e a destra i pulsanti per accedere alle varie funzioni (con «Scrivi» si torna alla videata di scrittura e il disegno creato viene automaticamente inserito). Per digitare un testo, dopo aver cliccato sulla «A» di sinistra, appaiono in basso gli stessi strumenti della videata «Scrivi».

Sul foglio del disegno il bambino può anche incollare un'immagine realizzata o acquisita con un altro programma di grafica (procedimento di «copia + incolla», usando il tasto Windows per spostarsi da un'applicazione all'altra).

Il mio diario: la sezione grafica



La favola di Bip

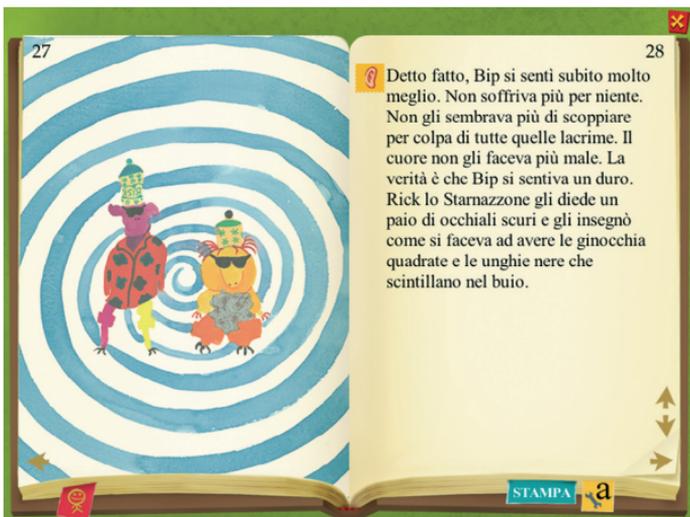
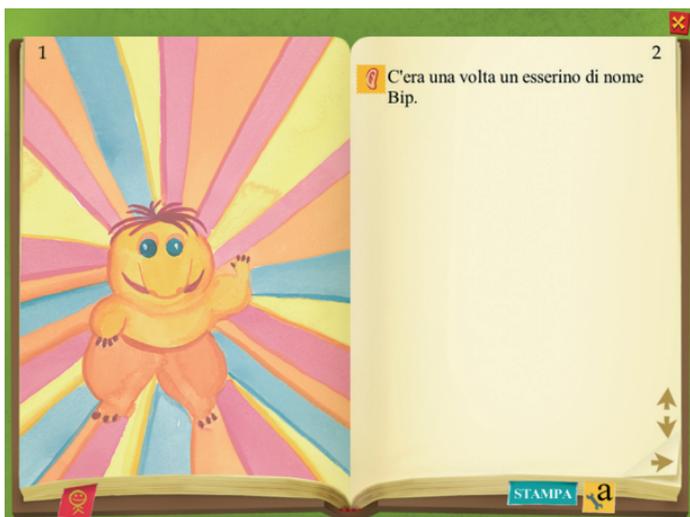
La favola «Un esserino di nome Bip», presentata con l'accompagnamento delle illustrazioni e dell'audio – e disponibile come audiofiaba nel secondo CD-ROM –, racconta ai bambini la storia di un personaggio simile a loro: Bip, un esserino dolce dolce che diventa un bullo feroce nel tentativo di proteggere il suo cuore spezzato da una persona cattiva

Si consiglia di far leggere o ascoltare la favola al bambino prima delle attività, ma anche nel corso del lavoro come rinforzo e supporto.

Materiali da ritagliare

Per conservare un ricordo del lavoro svolto, oltre alla «foto ricordo» personalizzata e stampabile dal programma sono stati inseriti dei materiali da ritagliare: il segnalibro di Dennis con la dedica «Apri sempre il tuo cuore!» e i 2 minipuzzle di Bip.

La favola di Bip



Copia l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!



© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE