

Itala Riccardi Ripamonti e Crip

Ascolto, vedo, imito e ripeto

Schede multimediali per attività
prassico-articolatorie



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing

Francesca Cretti

Sviluppo software

Claudio Ripamonti

Adriano Costa

Collaborazione

Andrea Ghensi

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Claudio Ripamonti

Elaborazione grafica

Dario Scaramuzza

Testing

Dario Cocciardi

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2010 Edizioni Erickson

Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento

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.

Itala Riccardi Ripamonti e Crip

Ascolto, vedo, imito e ripeto

Schede multimediali per attività
prassico-articolatorie

ITALA RICCARDI RIPAMONTI

Logopedista, già professore a contratto di Psicologia e Psicopatologia del linguaggio presso l'Università degli Studi di Milano per il Corso di Specializzazione in Psicologia del Ciclo di Vita. Collabora con l'Università Bicocca di Milano con Seminari sull'evoluzione del linguaggio, delle abilità di letto-scrittura, del numero e del calcolo. Vive e opera a Cusano Milanino, dove ha iniziato 30 anni fa, la professione privata, per poi fondare, nel 1992, il «Centro Ripamonti, Onlus» — ormai diventato uno degli ambiti più qualificati per la diagnosi e il trattamento dei problemi di udito, linguaggio, comportamento e apprendimento —, di cui è responsabile della riabilitazione. Il costante interesse per gli studi del settore, coniugato con l'esperienza sul campo, hanno prodotto molte pubblicazioni scientifiche, una serie completa di sussidi didattico-riabilitativi e di software specifici, che permettono di interagire con i bambini in maniera flessibile, secondo modalità che sostituiscono la rigidità di percorsi precostituiti e incoraggiano un approccio metacognitivo. Con le Edizioni Erickson ha pubblicato *Il laboratorio del linguaggio* (2000), *Le difficoltà di letto-scrittura* (3 volumi; 2002-2003), *Lessico e frasi per immagini* (2009) e quattro software: *Analisi visiva dei grafemi* (2003), *Letture morfo-lessicale* (2004), *Letture sublessicale e analisi sillabica* (2007), *Numelline* (2007).

CRIP (CLAUDIO RIPAMONTI)

Ha una lunga esperienza di insegnamento con ragazzi della scuola primaria e secondaria di I e II grado. È illustratore e ideatore di giochi matematici, linguistici, enigmistici e didattici e collabora con numerose case editrici in Italia e all'estero. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato i CD-ROM *Giochi... amo* (2006), e *Giochi... amo 2* (2007), i quattro volumi di *Giochi... amo* (2002-2004), e *Giochi per la mente - Volume 1* (2005), *Giochi per la mente - Volume 2* (2007), *Giochi... amo con la storia* (2008), *Giochi... amo con la geografia* (2009) e, assieme a Itala Riccardi Ripamonti, i CD-ROM *Analisi visiva dei grafemi* (2003), *Letture morfo-lessicale* (2004), *Letture sublessicale e analisi sillabica* (2007) e *Numelline* (2007).

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione	
<i>a cura dell'autrice</i>	p. 7
Guida alla navigazione	p. 14
Menu	p. 14
Tasti di scelta rapida	p. 14
Prassie e onomatopee	p. 15
Animazioni	p. 16
Scenari	p. 17

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 «Sfoggia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

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

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.

Con alcuni sistemi operativi 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» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

Introduzione

a cura dell'autrice

Chi opera con i bambini nell'ambito della didattica, della pedagogia, della riabilitazione — linguistica, cognitiva o dell'apprendimento — ha sperimentato quanto sia determinante, per raggiungere un qualsiasi livello di risultati, creare un contesto motivante per ottenere la loro partecipazione attiva. Questa realtà si presenta con maggior evidenza quanto più il bambino è piccolo e le sue difficoltà gli richiedono un maggior impegno.

Il logopedista sa bene che le attività prassico-articolarie sono poco gratificanti, ma sa anche che sono un passaggio obbligato per poter recuperare una produzione verbale comprensibile dall'altro e, quindi, efficace ai fini della comunicazione.

Certamente le difficoltà di comprensione e di espressione, a livello morfo-sintattico, definiscono un contesto di problematicità più grave, rispetto alle sole difficoltà articolatorie. Queste ultime, tuttavia, sono proprio quelle che preoccupano più precocemente i genitori e che, comunque, al momento della scuola dell'infanzia, sono spesso nel bambino motivo di frustrazione — derivante dalla difficoltà ad esprimersi — con il pericolo che il suo disagio si manifesti attraverso comportamenti problematici. Con l'inizio della scuola primaria, inoltre, se le difficoltà fonico-articolarie non sono state tempestivamente corrette possono esserci ripercussioni sulle abilità di letto-scrittura.

Occorre pertanto occuparsene precocemente, nel caso di sordità grave o profonda, di disturbo specifico del linguaggio e, comunque, quando sia compromesso l'aspetto prassico-articolario.

La difficoltà, per il terapista, è inserire queste proposte in attività che siano coinvolgenti per un bambino piccolo e, spesso, «prevenuto» di fronte a richieste che vanno a interpellare proprio le sue difficoltà. Ogni buon logopedista, in effetti, possiede tutta una serie di modalità ludiche che raggiungono l'effetto desiderato; tuttavia, con alcuni bambini, possono essere poco efficaci o esaurire rapidamente il loro fascino. Per questo motivo è opportuno poter disporre di «molte frecce nel proprio arco».

Le proposte di questo CD-ROM vanno proprio in questo senso e non vogliono, né possono, sostituire tutto il lavoro classico del logopedista. Sarà lui pertanto a valutare i modi e i tempi più opportuni per il loro utilizzo.

Validità e strategie di utilizzo del CD-ROM

Per offrire al terapista una valida alternativa alle attività «a tavolino», e per renderle accattivanti, si è ricorsi alla presentazione informatica

aggiungendo suono e movimento alla semplice presentazione visiva dei fonemi/grafemi.

Non vi è dubbio che la maggior parte dei bambini sia affascinata dallo strumento televisivo e dal computer, anche se, spesso, questi strumenti hanno effetti più negativi che positivi su di loro. Tuttavia, se vengono opportunamente condivisi con l'adulto e, comunque, utilizzati nei modi e nei tempi più opportuni, riacquistano un loro ruolo specifico che può essere di grande efficacia anche con i più piccoli.

Questo CD-ROM è stato creato «su misura», proposto e riproposto ai bambini in varie versioni, in modo da selezionare i contenuti e le modalità di presentazione più efficaci.

Attraverso la rappresentazione animata delle prassie, relative ai diversi fonemi del linguaggio, l'animazione dei suoni onomatopeici, e grazie alle modalità di presentazione che richiedono l'interazione continua tra adulto e bambino, si viene a creare un contesto che motiva quest'ultimo stimolandolo ad una partecipazione attiva e gioiosa, con una ricaduta positiva sull'acquisizione delle specifiche abilità. I bambini sono catturati dall'animazione, si lasciano affascinare e coinvolgere direttamente e tendono così ad assumere, spontaneamente, le prassie proposte entrando in una specie di «risonanza» naturale. Infatti, non sentendosi oggetto di una richiesta di prestazione, sono più disposti a imitare e a ripetere. Il coinvolgimento emotivo dei bambini, soprattutto dei più piccoli, spiana la strada all'impostazione dei suoni della lingua incoraggiando l'attenzione, l'osservazione, l'imitazione e la ripetizione. La discriminazione e l'identificazione dei fonemi vengono, in tal modo, facilitate, così come la maturazione delle abilità prassico-motorie, tutti elementi fondamentali per raggiungere una capacità articolatoria adeguata.

Considerando le tre componenti biologiche e cognitive (uditivo-percettiva, neuromotoria-articolatoria, cognitivo-linguistica) dello sviluppo fonologico, si è visto come, con l'utilizzo di questo programma, vengano privilegiati e acquisiti con naturalezza dai bambini sia l'aspetto uditivo-percettivo (che induce la discriminazione e categorizzazione dei suoni), che quello neuromotorio-articolatorio (che consente la pianificazione, programmazione ed esecuzione dei gesti articolatori associati alla produzione dei fonemi). Indirettamente, viene incoraggiata anche la componente cognitivo-linguistica, che è responsabile del riconoscimento e uso delle parole.

Si consiglia di iniziare con l'impostazione delle prassie relative alle singole vocali, per poi passare ai vari suoni consonantici, inseriti nei suoni onomatopeici, opportunamente animati.

La successione con cui proporli viene comunque lasciata all'esperienza del logopedista che valuterà l'ordine di priorità in base alle necessità del bambino.

Nel corso degli anni in cui è stato messo a punto e utilizzato il software con i piccoli pazienti che hanno frequentato il Centro di cui sono responsabile per la riabilitazione, è stata constatata l'efficacia della proposta, in particolare:

- con i più piccoli, dai 2/3 ai 5 anni — affetti da sordità grave, da deficit articolatorio o fono-articolatorio (spesso nell'ambito di una più ampia e specifica difficoltà di linguaggio) — quando è necessario porre l'accento sullo schema motorio ed enfatizzare il punto e il modo di articolazione dei diversi fonemi;
- con quelli più grandi, ma con turbe comportamentali associate ai problemi linguistici e/o uditivi: bambini inibiti, con difficoltà di attenzione e/o di ascolto dell'altro.

Se ne è constatata l'utilità proprio con quei fanciulli che facevano fatica a trovare una motivazione nelle attività fono-articulatorie e che si sono invece attivati con gli stimoli uditivi, visivi e di animazione presentati al computer.

Parallelamente all'impostazione delle prassie si mostrano ai bimbi le varie sequenze che riprendono, all'interno di piccole storielle, i suoni onomatopeici nonché singole parole, o brevissime frasi collegate alle immagini in movimento. È possibile utilizzare il sonoro oppure eliminarlo lasciando che sia l'adulto, che interagisce con il bambino al PC, a verbalizzare le situazioni utilizzando suoni, parole e frasi adeguate alle singole esigenze.

Inutile dire che le sequenze animate catturano l'attenzione del bambino che richiede spontaneamente di rivederle (e risentirle) molte volte così che, facilmente, si viene a creare un'associazione stabile tra suoni, parole, immagini, movimenti e significati. Non sarà certo nel momento in cui il piccolo è preso dalla visione quello in cui produrrà, ma lo farà quando vorrà una sequenza piuttosto che un'altra, quando chiederà «Ancora!», quando risponderà alla richiesta «Vuoi vedere la farfalla che vola?» o «Vuoi vedere il bambino con il palloncino o il gatto che mangia la pappa del cane?», ecc.

Oltre alle prassie e alle sequenze animate è utile lavorare con i quattro «Scenari». È possibile proporli a diversi livelli, secondo l'età, le esigenze e le competenze del singolo bambino. La nostra esperienza, con molti bambini, anche sotto i tre anni, portatori di difficoltà di linguaggio primarie o conseguenti ad altre patologie, è stata sicuramente molto incoraggiante.

Utilizzando gli scenari come appaiono nella prima schermata, con i diversi elementi già collocati, si potrà, ad esempio:

- denominare, attraverso il suono onomatopeico (es. bu-bu) o/e il nome (es. cane) i singoli elementi rappresentati negli scenari;
- sollecitare il bambino a rispondere alla domande:
 - «Chi è? Cosa è?» indicando un elemento;
 - «Che verso fa?»;
 - «Dov'è il bu-bu (il cane)?», «Dov'è cra-cra?», ecc. (per i più grandi).

Giocando con gli scenari vuoti in cui disporre via via i diversi oggetti e personaggi, sarà possibile prendere gli elementi, uno per uno, e andarli a collocare:

- denominandoli e riprendendone il suono onomatopeico;
- definendo con esattezza la postazione in cui si andranno a mettere: «il gatto (mao) dentro la cuccia», «il piccione (glu-glu) sopra il covone», «la mucca (mu) vicino all'acqua», ecc.;
- farli collocare al bambino (se l'età e la capacità lo consentono) su nostra indicazione o su sua verbalizzazione;
- sistemarli inventando una breve sequenza:
 - «la rana (cra-cra) salta nell'acqua, salta, salta, cra-cra-cra, la rana (cra-cra) va sopra il sasso...»;
 - «la papera (qua-qua) va nell'acqua, nuota, nuota, nuota nell'acqua... qua-qua-qua...»;
 - «l'ape vola "vvvvv" vola su, su, su e poi, giù, giù, giù, si posa sulla testa di cra-cra, poi va sul fiore...» e così via.

Si potrà anche fare sparire gli elementi, uno alla volta, sempre verbalizzando: «Via... vum, vum (l'auto)... non c'è più! Via il treno (tu-tu), non c'è più...», oppure si faranno scomparire tutti insieme: «Via... tutti, non ci sono più!», ecc. Non solo, sarà possibile anche moltiplicare il numero degli elementi riprendendoli più e più volte. La creatività e la fantasia dell'adulto suggeriranno diverse possibilità per interagire con proposte che richiamino l'attenzione e attirino la partecipazione del bambino, incoraggiandone la produzione verbale e la comprensione del linguaggio.

Naturalmente prima di proporre in modo sistematico la modalità informatica, occorre valutare se è adeguata alle esigenze del singolo utente: in alcuni casi può risultare opportuno rimandarne l'utilizzo ad un secondo momento per evitare, tra l'altro, di «bruciarsi» lo strumento.

Come sempre, per qualsiasi sussidio, sarà l'esperienza e la sensibilità del terapeuta a guidare le scelte più valide per ognuno.

Le proposte, per la loro semplicità, immediatezza e valenza ludica, possono essere utilizzate, oltre che nel contesto riabilitativo, anche in famiglia o nella scuola dell'infanzia. È tuttavia opportuno che sia

il logopedista a suggerire i tempi e i modi della somministrazione attraverso una costante interazione, un continuo scambio, tra le diverse figure che si occupano del bambino.

Presentazione e caratteristiche dei fonemi

Con la ripetizione della proposta nel corso delle varie sedute, il bambino familiarizza con i suoni e anche con le caratteristiche della scrittura, attraverso le sequenze di poche lettere (riquadro in alto a sinistra) che si ripetono con frequenza e che vengono caricate di significato. Questo non certo per fare leggere precocemente i bambini, ma per facilitare loro il compito di lettura quando sarà il momento. Il carattere corsivo utilizzato è quello morfologicamente più vicino allo stampatello minuscolo, utilizzato in tutti i testi ma, rispetto allo stesso, presenta tratti distintivi molto più netti e individuabili dal bambino. Ciò può rappresentare, per eventuali futuri dislessici, una forma di prevenzione.

Infatti l'associazione stabile e ripetuta tra fonemi e grafemi — che compiono anche in onomatopée differenti e hanno la caratteristica di essere brevi e incisive (oltre che dotate di significati con valenza affettiva per dei bambini) — favorisce l'acquisizione, sia a livello visivo/uditivo che di programmazione e produzione articolatoria, di schemi definiti e diversificati. L'aspetto percettivo, determinante nell'evoluzione dell'inventario fonetico, viene enfatizzato grazie al reciproco rinforzo che si realizza tra i vari canali sensoriali coinvolti.

La successione dei fonemi è frutto di una scelta che dà la precedenza a quelli di più facile acquisizione (in generale), in riferimento al luogo e al modo di articolazione e alla vibrazione o meno delle corde vocali, ma che è suscettibile di variazioni in base alle difficoltà di ogni singolo. Sarà quindi il terapeuta a valutare di volta in volta come procedere.

Gli studi riportano tappe specifiche nell'evoluzione dell'acquisizione dei fonemi ma, quando si opera con soggetti che presentano difficoltà specifiche, spesso bisogna procedere secondo percorsi differenti.

In linea di massima, il bambino, se non presenta difficoltà, inizia a produrre: «p - b, t - d, c (/k/)¹ - g, m, n, l», successivamente: «s, sci, f, v, ci (/tʃ/), gi (/dʒ/), s (/z/), z (/tʃ/), z (/dz/), quindi «r, gn (/ŋ/), gli (/ʎ/» e i gruppi consonantici iniziando con quelli semplici: «sp, st, sc» per arrivare a quelli complessi. Le variazioni individuali sono comunque molto frequenti.

Si tenga presente che, fisiologicamente, la progressione nella costruzione dell'inventario fonetico procede per opposizioni fonetiche; il

¹ Tra parentesi viene riportata la scrittura secondo l'alfabeto fonetico.

contrasto tra la sua produzione sonora e quella proposta dall'adulto spinge il bambino a cercare di modificare i suoi prodotti. È quindi fondamentale enfatizzare l'aspetto percettivo.

In riferimento al *luogo* di articolazione si possono distinguere:

- m, p, b: *labiali*, le due labbra si toccano;
- f, v: *labio-dentali*, il labbro inferiore si incontra con l'arcata dentale superiore;
- t, d: *dentali*, la punta della lingua tocca l'arcata dentale superiore;
- n, l, r, s, z: *alveolari*, la punta della lingua è in contatto con gli alveoli dentali superiori;
- ci, gi, sci: *palato-alveolari*, la lingua è in contatto, oltre che con gli alveoli dentali superiori, anche con la parte anteriore del palato;
- gli, gn: *palatali*, la lingua è in contatto solo con il palato;
- c, g: *velari*, in questo caso è la base della lingua a entrare in contatto con la parte posteriore del palato.

In riferimento al *modo* in cui il suono viene prodotto, si possono distinguere:

- p, b, t, d, c, g: *occlusivi*, si ha un'esplosione dell'aria nel luogo di articolazione, dove il flusso viene bloccato;
- m, n, gn: *nasali*, l'aria esce dalle cavità nasali; tutti gli altri fonemi hanno fuoriuscita dell'aria dalla bocca in quanto il velo palatino, sollevandosi verso la faringe, occlude all'aria la fuoriuscita dal naso;
- l, gli: *lateral*i, si ha fuoriuscita dell'aria ai lati della lingua sollevata;
- r: *polivibrante*, la punta della lingua è messa in vibrazione dal flusso d'aria che esce;
- f, v, s, sci: *fricativi*, le strutture articolatorie ravvicinate producono una frizione alla fuoriuscita dell'aria;
- z, ci, gi: *affricati*, il suono fricativo è preceduto da uno «stop».

In base alla *vibrazione o meno* delle corde vocali possiamo poi distinguere:

- b, d, v, g, gi, m, n, gn, l, gli, r, s (/z/), z (/dz/): *sonore*;
- p, t, f, c, ci, s, z (/ts/): *sorde*.

Bibliografia

Bortolini U. (1995), *I disordini fonologici*. In G. Sabbadini (a cura di), *Manuale di Neuropsicologica dell'Età Evolutiva*, Bologna, Zanichelli, pp. 342-354.

- Bortolini U. (2005), *Le prove per la valutazione fonologica del linguaggio infantile PFLI*, Pisa, Del Cerro.
- Bortolini U. e Sacerdoti L. (1986), *Disturbi dell'articolazione e fonologici*, «ACTA Phoniatria latina», vol. 8, n. 4.
- Caselli M.C. e Volterra V. (1999), *Acquisire il linguaggio, competenze di base e differenze individuali*. In C. Pontevorvo (a cura di), *Manuale di psicologia dell'Educazione*, Bologna, Il Mulino.
- Perrotta E. e Rustici P. (2007), *Correggere i difetti di pronuncia*, Trento, Erickson.
- Sabbadini L., De Cagno A.G., Michelazzo L. e Vaquer M.L.P. (2000), *Il disordine fonologico nel bambino con disturbi del linguaggio*, Milano, Sprinter.

Guida alla navigazione

Menu

Nel menu sono presenti le tre sezioni di cui è composto il CD-ROM: Prassie e onomatopee, Animazioni e Scenari. Al clic su ciascuno di questi riquadri si accede alla sezione specifica.

È presente anche il pulsante «Guida» che apre la guida in formato PDF.

Il CD-ROM è liberamente navigabile e non necessita dell'inserimento di un nome o di altri dati.

Menu con la scelta delle 3 sezioni



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.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Esci dal software	s/n

Prassie e onomatopee

Nella videata iniziale di questa sezione sono presenti tutti i fonemi nel riquadro a sinistra, che, al clic, mostrano in primo piano l'immagine del bambino nell'atto di muovere la bocca nel modo corretto per pronunciare il suono selezionato. I fonemi sono contraddistinti dal colore rosso (i 5 suoni vocalici) e blu (i 22 suoni consonantici). Dopo averne selezionato uno, basta cliccare il pulsante con la freccia verde per avviare l'audio del suono con la corrispondente animazione. I pulsanti numerati che appaiono nella barra sottostante (1, 2, 3), al clic avviano una breve animazione relativa a un suono onomatopeico corrispondente al fonema selezionato (ad es. per il fonema /m/ si possono sentire e vedere animati in una scenetta i suoni onomatopeici del verso della mucca, del gatto e della parola «mia»). Le animazioni si selezionano anche premendo i rispettivi numeri sulla tastiera del computer.

Videata iniziale delle prassie e onomatopee



Sia per i suoni che per le animazioni la freccia verde avvia l'animazione, così come il tasto freccia destra sulla tastiera; la freccia rossa rimanda all'inizio dell'animazione, così come il tasto freccia sinistra; il pulsante quadratino la blocca, così come il tasto freccia giù.

Per ciascun fonema è utile cliccare il pulsante «Lettere» che, al clic, mostra nel riquadro in alto a sinistra il grafema corrispondente al suono, in corsivo minuscolo. Le istruzioni specifiche sono visualizzabili al clic sul libretto giallo in alto a destra.

Animazione della prassia relativa alla «o»



Animazione di un'onomatopea relativa alla «o»



Animazioni

Per visualizzare i file video delle «Animazioni» è necessario installare o aggiornare QuickTime Player 6.0 o successivo, scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://www.apple.com/it/quicktime/download/>

I file video sono presenti anche nella cartella esterna «Materiali» e necessitano sempre di QuickTime Player 6.0 o successivo per la visualizzazione.

Al clic sul pulsante «Animazioni» nel menu, si accede alla lista di 9 titoli — con un'immagine di anteprima — che avviano delle scenette molto utili al bambino per ripassare i suoni e fare ulteriore esercizio di imitazione e ripetizione.

Esse sono:

- il palloncino
- la bolla
- la ciotola
- la farfalla
- la minestra
- la padella
- la palla
- la puntura
- non si dorme

I pulsanti per la navigazione sono:



per scorrere velocemente l'animazione indietro (tenendo premuto il pulsante)



per tornare indietro di un fotogramma



per avviare l'animazione



per fermare l'animazione



per andare avanti di un fotogramma



per scorrere velocemente l'animazione in avanti (tenendo premuto il pulsante)

Scenari

Al clic, sul pulsante «Scenari» nel menu, si accede a una videata in cui si possono selezionare 4 scenari: lo stagno, il soggiorno, la fattoria, la strada. In ciascuno di essi sono già posizionati dei soggetti in tema con l'ambiente, che però, al clic sul pulsante «Elimina tutti i soggetti», ritornano nel riquadro in basso («Soggetti disponibili»). È possibile cliccarli ad uno ad uno per visualizzarli in basso a sinistra e da qui trascinarli e rilasciarli a piacere in un punto qualsiasi dello scenario.

Il pulsante «Cancella ultimo» permette di eliminare l'ultimo soggetto inserito. Gli scenari sono richiamabili anche dalle icone nella barra in

Videata iniziale delle animazioni



basso («Cambia scenario»). Al passaggio, da uno scenario a un altro, si ripristina lo scenario iniziale.

Con il pulsante della stampante in alto a destra è possibile stampare lo scenario e allenare ulteriormente il bambino sul cartaceo.

Esempio di un'animazione



Videata iniziale degli scenari



Esempio di uno scenario





© 2010 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it