



IL MIO
PRIMO
SOFTWARE

Rosalba Corallo

L'INCANTESIMO DI ROCCO

Gioca e impara con
le abilità visivo-uditive

Erickson
SOFTWARE

EDITING E PROGETTAZIONE
FRANCESCA CRETTI

IMPAGINAZIONE
LORETTA OBEROSLER

COPERTINA
GIORDANO PACENZA

IMMAGINE DI COPERTINA
CRISTIAN STENICO

© 2011 Edizioni Erickson
Via del Pioppeto 24
38121 TRENTO
Tel. 0461 950690
fax 0461 950698
www.erickson.it
info@erickson.it

Stampa
Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-903-9

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



Rosalba Corallo

L'INCANTESIMO DI ROCCO

Gioca e impara con le abilità visivo-uditive

Collana diretta da
Paolo Calidoni

Erickson

Paolo Calidoni

Già insegnante e dirigente tecnico dell'istruzione primaria, pubblicista, è professore ordinario di didattica. Per le Edizioni Erickson, con Susanna Mantovani ha curato: *Accogliere per educare*, 2008.

Monica Parricchi

Ricercatore in Pedagogia generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano. Si occupa da anni di apprendimento legato alle Nuove Tecnologie ed è docente, dal 2006, di Pedagogia di gioco.

Beate Weyland

Ricercatore in Didattica generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano (Lub). Le sue attività di studio e di insegnamento si concentrano sulle potenzialità dei media e delle tecnologie per sviluppare la creatività e il pensiero critico sin dalla scuola dell'infanzia.

Rosalba Corallo

Nata nel 1973 a Messina, dove attualmente vive e lavora, è pedagogista e insegna da 15 anni nella scuola statale, per cui svolge anche attività di coordinamento e supporto al lavoro dei docenti. Si interessa di psicologia dell'età evolutiva e crede nel valore educativo della narrativa, abbracciando in particolare le teorie di Gardner, Goleman e Sunderland. Ama creare percorsi didattici, storie e personaggi con il duplice scopo di divertire i bambini e veicolare messaggi e valori positivi. Con le Edizioni Erickson ha già pubblicato i libri *Bravi bambini!* (2006) e *9 volte intelligenti* (2009), e il CD-ROM *9 volte intelligenti* (2011).

Il suo sito web è www.rosalbacorallo.it

Guida all'uso del software

Presentazione

Il simpatico Rocco, principe diventato ranocchione in seguito all'incantesimo di una stregghetta dispettosa, è il personaggio guida di questo software, ideato per stimolare la percezione visiva e uditiva dei bambini attraverso un divertente itinerario che li condurrà alla scoperta di colori, forme, dimensioni, suoni, rumori e ritmi.

L'allenamento di abilità connesse alla vista e all'udito mira a favorire il passaggio da un approccio alla realtà di tipo sensoriale a un altro più complesso di tipo percettivo, che costituisce un prerequisito fondamentale nell'apprendimento e dunque nella conoscenza umana.

Pur trattandosi di eventi tra loro collegati, esiste infatti una sostanziale differenza tra sensazioni e percezioni. La sensazione non si può considerare una forma di conoscenza, in quanto trattasi di una semplice reazione agli stimoli recepiti dagli organi di senso, mentre nella percezione i singoli dati captati dai suddetti stimoli vengono rielaborati dando luogo a rappresentazioni mentali che permettono di identificare, organizzare e categorizzare il reale.

Le abilità percettive rappresentano dunque una conquista resa possibile dal ripetersi di eventi sensoriali anche in circostanze diverse. Affinché le sensazioni si trasformino in percezioni è infatti necessario che siano integrate con dati mnemonici di esperienze pregresse. Ed è appunto quanto ci si propone di fare attraverso gli ambienti virtuali di questo software, i quali offrono un'ampia gamma di stimoli visivi e sonori, richiedendo al contempo azioni che permetteranno progressivamente di organizzare le esperienze sensoriali in categorie concettuali, per favorire un approccio più consapevole alla realtà e predisporre le basi di ogni futuro e più complesso apprendimento.

Per rendere la fruizione coinvolgente da parte dei piccoli destinatari, le attività contenute nel CD-ROM sono calate in una

dimensione fantastica ispirata al mondo delle fiabe, che fa da filo conduttore all'intero percorso e funge anche da situazione-stimolo allo svolgimento dei giochi.

Dopo aver ascoltato una breve storia introduttiva attraverso un libro animato che mostra la disavventura del buffo protagonista, il ranocchietto Rocco chiederà all'utente di aiutarlo ad annullare l'incantesimo di cui è stato vittima e di salvare il meraviglioso paese Arcobaleno dagli interventi distruttivi della strega. Il bambino potrà quindi cimentarsi in divertenti giochi, ciascuno dei quali richiede una specifica abilità percettiva e il cui superamento permetterà al personaggio di avvicinarsi progressivamente alla meta, ovvero all'incontro con la principessa che determinerà la sua magica trasformazione.

Se nell'immaginario infantile questi giochi rappresenteranno risposte di aiuto al loro amico virtuale, nell'intenzionalità educativa dell'adulto corrispondono invece a esperienze di percezione cromatica, discriminazione di forme, valutazione delle dimensioni, esplorazione della realtà sonora, riconoscimento di suoni, rumori, voci e versi, scoperta e acquisizione del concetto di ritmo.

Si ritiene opportuno puntualizzare che l'uso del software rappresenta una modalità efficace e certamente gradita dai bambini, ma non intende sostituirsi alle esperienze concrete di esplorazione del reale e interazione con gli altri. È dunque consigliabile che l'adulto proponga, contestualmente all'utilizzo dei giochi fruibili attraverso il computer, anche attività che coinvolgono altre importanti dimensioni dello sviluppo infantile quali la motricità, il linguaggio, l'affettività e la relazionalità.

Perciò, dopo la descrizione delle attività del CD-ROM, questa parte contiene una sezione laboratoriale in cui insegnanti e genitori troveranno proposte operative di giochi e attività da svolgere in ambito scolastico e domestico, che si avvalgono di materiali strutturabili con facilità o che si basano semplicemente sulla relazione interpersonale con l'adulto e/o con i coetanei.

Un'ulteriore sezione è invece dedicata alla descrizione delle attività grafiche contenute nei materiali stampabili del CD-ROM.

Login

Dopo la narrazione dell'antefatto della storia del principe trasformato in ranocchietto dalla strega dispettosa, nel login viene richiesto al bambino di scegliere un'immagine-contrassegno tra quelle proposte e di scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro. Poi deve cliccare «Vai» per entrare nel menu. Il bambino può registrarsi anche soltanto scegliendo il contrassegno senza scrivere il nome.

Per eliminare un giocatore, basta cliccare il pulsante «Elimina utente» e confermare.

Agli accessi successivi sarà sufficiente selezionare il proprio simbolo dalla lista in basso e cliccare «Vai». Per scorrerla si usano le due frecce a lato.

Cliccando sul fumetto della coccinella si accede alla guida di navigazione in formato pdf.

Per uscire dal programma si clicca la nuvoletta «Esci» in alto a destra.



Menu

Dopo aver selezionato il proprio contrassegno nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale. Un laghetto circondato da 8 boccioli di ninfee è l'ambiente in cui il bambino seleziona i giochi che, al passaggio del mouse sulle ninfee, vengono nominati dal simpatico Rocco.

I giochi

- | | | |
|-----------------------------|---|------------------------|
| 1. Il tesoro delle 7 corone | } | <i>Abilità visive</i> |
| 2. Difendi l'arcobaleno! | | |
| 3. Il paese trasparente | | |
| 4. L'aspiraombre | | |
| 5. Il cappello volante | } | <i>Abilità uditive</i> |
| 6. Conchiglie sonore | | |
| 7. Strane voci | | |
| 8. Ranocchi ballerini | | |

I primi quattro esercizi sono dedicati alle attività visive, mentre gli ultimi quattro sono stati pensati per sviluppare e potenziare le abilità uditive.



Dov'ero rimasto?

Un clic sulla freccia a spirale rimanda alla prima videata dell'ultimo gioco svolto nel livello facile.



Colora tu!

Cliccando sull'icona della tavolozza si accede a una sezione con moltissimi disegni da colorare e da stampare.

Qui si intinge il pennello virtuale nei barattoli di colore per ottenere dei piccoli «quadri» dipinti, di stile e argomento diversi, in base ai gusti personali del bambino. Per scorrere le videate si usano le frecce di scorrimento, ma per accedere a una particolare videata si può scrivere il numero nel campo sinistro del contavideate e premere «Invio».



Forziere

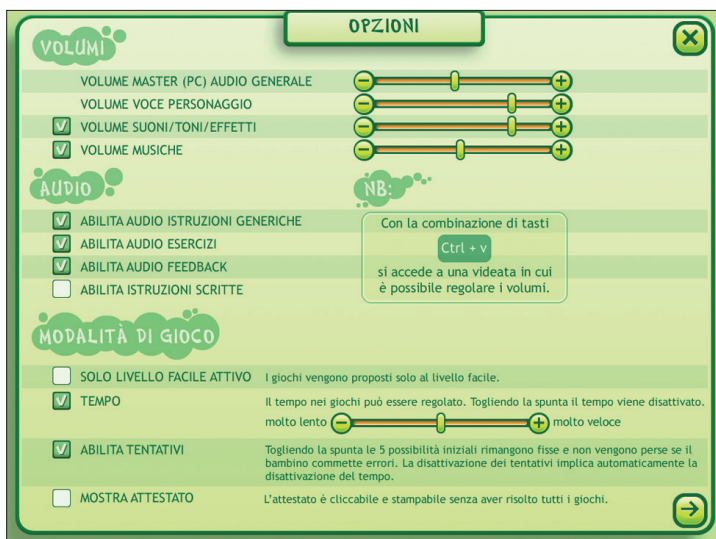
Se i giochi sono stati tutti svolti, al clic sul forziere si visualizza l'animazione del finale della storia, con la narrazione degli ultimi eventi e la trasformazione del ranocchio nel principe che era.

A questo punto è possibile stampare l'attestato, personalizzato con il contrassegno del bambino.



Opzioni di configurazione (area riservata per l'adulto)

Al clic su questo pulsante si accede a una parte riservata all'adulto, che può attivare o disattivare una serie di impostazioni relative ai volumi, all'audio, alle modalità di gioco (solo livello facile, abilita aiuto, regola tempo, disattiva tentativi, mostra attestato) e vedere la spiegazione dei pulsanti presenti nelle videate.



I tasti rapidi

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Gestione volumi/suoni e audio	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce avanti/indietro
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
Opzioni	Ctrl + o
<i>Esercizio Colora Tu!</i>	
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Annulla	Ctrl + a
Annulla solo ultimo colore inserito	Tasto destro del mouse

Le attività

Ciascuno dei seguenti giochi persegue uno specifico obiettivo relativo allo sviluppo o al consolidamento di un'abilità percettiva visiva o uditiva ed è introdotto da una situazione motivante, consistente in un evento immaginario causato dalla strega per cui il ranocchio chiede l'aiuto e l'intervento del piccolo giocatore.

Tutte le attività si articolano su tre livelli di difficoltà crescente e sono impostate secondo un sistema che prevede 5 tentativi (rappresentate graficamente dal contrassegno scelto all'inizio) che scalano progressivamente ogniqualvolta si commette un errore. La durata delle attività è inoltre soggetta a un limite temporale e, ove previsto, lo scadere del tempo corrisponde alla perdita di una possibilità. In ogni gioco è inoltre presente il pulsante «Aiuto» che al clic apre un riquadro con un suggerimento scritto e orale per svolgere il gioco.



Il tesoro delle sette corone

Obiettivi

Attraverso questo gioco si esercita la capacità di discriminare i colori nell'ambito di percorsi in cui l'utente deve effettuare delle scelte cromatiche sulla base di indicazioni visive.

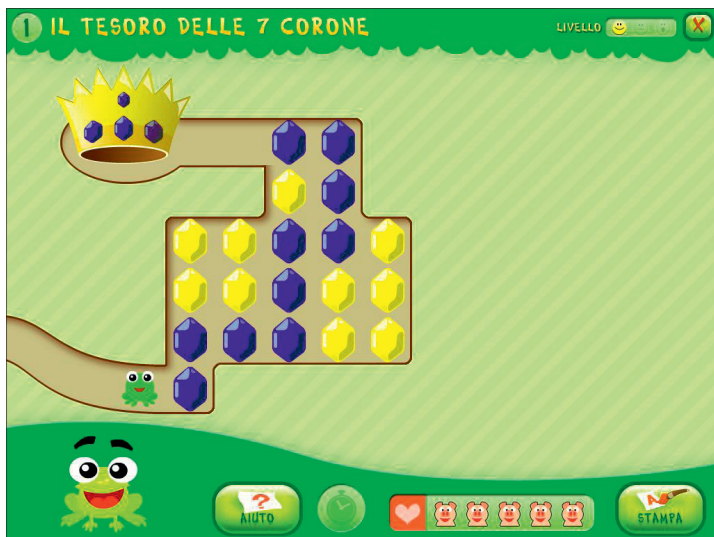
Situazione motivante

«La perfida stregghetta ha rubato le gemme preziose da sette corone. Bisogna ritrovare i gioielli di ciascuna corona!»

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve muoversi con le frecce direzionali della tastiera fino alla meta rappresentata dalla corona con le gemme del colore target. Il bambino pertanto deve avanzare un «passo» alla volta sopra i gioielli giusti, cioè quelli del colore o dei colori della corona, ed evitare quelli degli altri colori che invece provocano la perdita di una possibilità.

Nel livello facile sono previsti percorsi con i colori primari e si propone la scelta tra gemme di 2 colori. Nel livello medio i percorsi contengono colori derivati e i colori target sono 4. Nel livello difficile si deve passare sopra gemme di due colori in percorsi con 7 colori. Alla fine di ciascun percorso la corona completa delle sue gemme risplenderà.



Difendi l'arcobaleno!

Obiettivi

Quest'attività stimola l'osservazione e allena al riconoscimento dei colori per associazione visiva.

Situazione motivante

«L'arcobaleno è in pericolo! Dei fantasmini vogliono cancellarlo! Occorre proteggerlo colpendoli con il colore giusto.»

Scopo e modalità del gioco

Il bambino deve colpire i fantasmini che scendono dall'alto e impedire che tocchino terra, selezionando soltanto quelli che hanno il contorno dello stesso colore del matitone. Per allineare il matitone con il fantasma da colpire si devono usare le frecce direzionali e per colpirlo si preme la barra spaziatrice. Il fantasma correttamente colpito si riempirà di colore e poi svanirà. In caso di errore l'arcobaleno sbiadisce progressivamente e si perde un tentativo.

Nel livello facile la scelta dei fantasmini da colpire è tra 2 colori, nel livello medio tra 4 e nel livello difficile tra 7. C'è inoltre un progressivo aumento nella velocità di discesa.





Il paese trasparente

Obiettivi

Questo gioco allena nella discriminazione visiva delle principali figure geometriche e mira allo sviluppo di abilità di confronto e valutazione delle dimensioni (piccolo – medio – grande).

Situazione motivante

«In diversi ambienti del paese Arcobaleno mancano alcune parti importanti! Bisogna ricostruirle con i pezzi che hanno la stessa forma.»

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve completare alcuni ambienti che presentano delle parti mancanti, trascinando negli spazi bianchi dei disegni le figure geometriche corrispondenti per forma e dimensione. Se posizionate correttamente, le forme restituiranno al disegno l'aspetto originale, mentre in caso di errore torneranno nella posizione iniziale provocando la perdita di una possibilità.

Nel livello facile si propongono ambienti con 4 pezzi mancanti (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo), tutti della stessa dimensione, nel livello medio i pezzi sono 8, con le forme dalla doppia dimensione (grandi e piccole), e nel livello difficile sono 12 perché le forme sono proposte in tre dimensioni (grandi, medie e piccole).



L'aspiraombre

Obiettivi

Il gioco mira a sviluppare la capacità di percepire globalmente le forme degli oggetti, attraverso un'attività di associazione tra immagini colorate e complete di dettagli e le proprie sagome scure (ombre).

Situazione motivante

«La strega sta aspirando le ombre di animali e oggetti. Occorre restituirle ai proprietari!»

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve riconoscere l'ombra che scorre all'interno di un tubo e cliccare l'oggetto corrispondente prima che l'ombra arrivi in

fondo. Se nel tubo scorrono più ombre invece è richiesto un doppio clic, sull'oggetto e sull'ombra. Per ogni associazione corretta l'ombra si posizionerà dietro il proprio oggetto. Ogni ombra non associata correttamente o non entro il tempo stabilito determinerà la perdita di una possibilità.

Il livello facile prevede per ciascuna giocata un singolo clic su un oggetto a scelta fra 3, invece nei successivi livelli è richiesto un doppio clic per associare l'oggetto alla sua ombra: prima con un'associazione di 2 coppie, poi di 3.



Il cappello volante

Obiettivi

Questo gioco stimola la discriminazione uditiva dei suoni allenando al riconoscimento della fonte da cui provengono.

Situazione motivante

«Il cappello volante della strega ha rubato versi e suoni. Bisogna fermarlo e scoprire a chi appartengono!»

Scopo e modalità del gioco

Con un clic sul cappello che si muove nella videata, il bambino può fermarlo e ascoltare un suono, poi deve individuare la fonte, scegliendo tra gli animali, gli oggetti o gli strumenti rappresentati. Se l'associazione è corretta il bambino assisterà a una simpatica animazione, altrimenti il cappello riprenderà a volare e si scalerà un tentativo.

Il livello facile prevede l'ascolto e il riconoscimento di versi di animali, il livello medio di suoni e rumori, il livello difficile di suoni di strumenti musicali.





Conchiglie sonore

Obiettivi

Attraverso quest'attività, strutturata con le modalità di un memory classico, oltre ad allenare la memoria uditiva si esercita l'abilità di percepire e riconoscere differenze o uguaglianze sonore e ritmiche e di associare i suoni alla propria fonte.

Situazione motivante

«Nel guscio delle conchiglie sono rimasti intrappolati alcuni suoni, per liberarli bisogna trovare quelli uguali.»



Scopo e modalità del gioco

L'utente deve cercare di ricordare la posizione dei suoni che ascolta cliccando sulle conchiglie, trovare quelle che emettono suoni uguali e cliccarle in sequenza. Le conchiglie correttamente accoppiate scompaiono. Lo scadere del tempo senza aver completato una videata determina la perdita di una possibilità.

Il memory del livello facile si basa sull'associazione di immagini sonore riconducibili al reale, nel livello medio si devono associare le coppie di suoni con le immagini e nel livello difficile i suoni da accoppiare sono ritmi e rumori ottenuti dallo scuotimento di materiali diversi.



Strane voci

Obiettivi

Questo gioco esercita l'abilità di anticipazione mentale dei suoni, condizione necessaria per poter individuare i suoni inappropriati rispetto alla fonte da cui provengono.

Situazione motivante

«La strega ha trasformato le voci di alcuni animali, persone e oggetti! Per poterli aiutare bisogna scoprire chi è stato vittima di questo incantesimo.»

Scopo e modalità del gioco

Al passaggio del mouse, che ha l'aspetto di un microfono, sugli elementi presenti nella videata il bambino può ascoltarne il suono e stabilire se è pertinente oppure no. Deve quindi cliccare sugli oggetti che emettono un suono sbagliato. Se la scelta è corretta, si assisterà all'animazione di un'ampolla che versa una polvere magica e che rappresenta l'annullamento dell'incantesimo. In caso di errore invece l'ampolla, dopo aver raggiunto l'oggetto, tornerà indietro e si scalerà un tentativo.

Nelle videate del livello facile si deve individuare il suono sbagliato scegliendolo fra 3 proposti, nel livello medio si devono riconoscere due suoni errati fra 5 e nel livello difficile tre suoni sbagliati fra 7.



Ranocchi ballerini

Obiettivi

Questa divertente attività allena il bambino ad associare suoni e movimenti guidandolo alla comprensione e all'esecuzione di strutture ritmiche.

Situazione motivante

«Gli amici di Rocco vogliono imparare a ballare! Bisogna aiutarli a fare i movimenti giusti...»

Scopo e modalità del gioco

Dopo aver cliccato sul pulsante «Vai!» si apre un sipario e si avvia una melodia di sottofondo sulla quale si sentiranno dei suoni distinti che corrispondono a strumenti musicali diversi. Il bambino deve cliccare i pulsanti sotto il sipario in base all'illuminazione delle icone degli strumenti: se i clic sono corretti le rane si muoveranno sul palco di conseguenza, mentre il clic su un pulsante sbagliato provoca la perdita di una possibilità. Nel livello facile sono proposte strutture ritmiche con i suoni di 2 strumenti, nel livello medio di 3 e nel livello difficile di 4.



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 «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».

Sfondi

All'interno del CD-ROM è presente la cartella «Sfondi» da cui è possibile copiare l'immagine del programma e impostarla come sfondo del proprio computer.

