



IL MIO
PRIMO
SOFTWARE

Silvia Andrich
Lidio Miato

TEO E I LIBRI SCOMPARSI

Gioca e impara
con i prerequisiti
di lettura

Erickson
SOFTWARE

EDITING E PROGETTAZIONE

SERENA LARENTIS
FRANCESCA CRETTI

IMPAGINAZIONE
TANIA OSELE

IMMAGINE DI COPERTINA
CRISTIAN STENICO

COPERTINA
TANIA OSELE

© 2012 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: 978-88-590-0148-5

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

Silvia Andrich e Lidio Miato

TEO E I LIBRI SCOMPARI

Gioca e impara
con i prerequisiti di lettura



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 (LUB). Si occupa da anni di apprendimento legato alle Nuove Tecnologie ed è docente, dal 2006, di Pedagogia del 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.

Silvia Andrich

Psicologa dell'età evolutiva, perfezionata in psicopatologia dell'apprendimento. Con Lidio Miato ha pubblicato numerose opere per le Edizioni Erickson, tra cui i due CD-ROM *Memoria visiva* e *Memoria verbale* e il cofanetto *Pico si è perso!* della collana «Il mio primo software».

Lidio Miato

Dirigente scolastico, è psicologo dell'età evolutiva e membro del Gruppo MT dell'Università di Padova. Con Silvia Andrich ha pubblicato numerose opere per le Edizioni Erickson, tra cui i due CD-ROM *Memoria visiva* e *Memoria verbale* e il cofanetto *Pico si è perso!* della collana «Il mio primo software».

1. Guida all'uso del software

Presentazione

Imparare a leggere è visto da ciascun bambino e da ciascun genitore come un'acquisizione molto importante, una sorta di iniziazione del mondo dei grandi.

I bambini, ancora molto prima di iniziare la scuola primaria, sono curiosi e interessati a tutto ciò che di scritto li circonda e un segnale significativo sono le frequenti domande che essi pongono ai grandi su cosa c'è scritto sul cartellone pubblicitario piuttosto che sul loro libretto o ancora sul poster appeso nell'atrio della loro scuola dell'infanzia. Come afferma Lerida Cisotto (2011), nei contesti sociali odierni sono molte le situazioni che giocano a favore dell'emergere precoce dell'interesse verso la lingua scritta e di conseguenza della positiva disponibilità a padroneggiarla.

Attualmente si sente parlare molto di *alfabetizzazione emergente*, ovvero l'insieme di tutte quelle abilità, atteggiamenti e processi tra loro interdipendenti che sono ritenuti precursori evolutivi della letto-scrittura (Cisotto, 2011).

Sicuramente il tempo passato da noi genitori a leggere ai nostri figli, a narrare loro delle storie anche inventate, l'esempio dato ai piccoli dai grandi della trasmissione del piacere derivato dalla lettura, sono i prerequisiti migliori per sviluppare curiosità, interesse e motivazione verso il leggere. Facendo però riferimento al modello di Cornoldi e del gruppo MT (Cornoldi et al., 1985), il bambino, ancora prima di cimentarsi in questo faticoso ed impegnativo compito, dovrebbe possedere alcuni prerequisiti fondamentali. Il gruppo MT, quasi trent'anni fa, ha elaborato un modello, ancora molto attuale, concernente i processi parziali che portano all'apprendimento strumentale della lettura e della scrittura nella fase alfabetica (figura 1)

e ha strutturato successivamente un progetto per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura (Cornoldi, Miato, Molin e Poli, 1985).

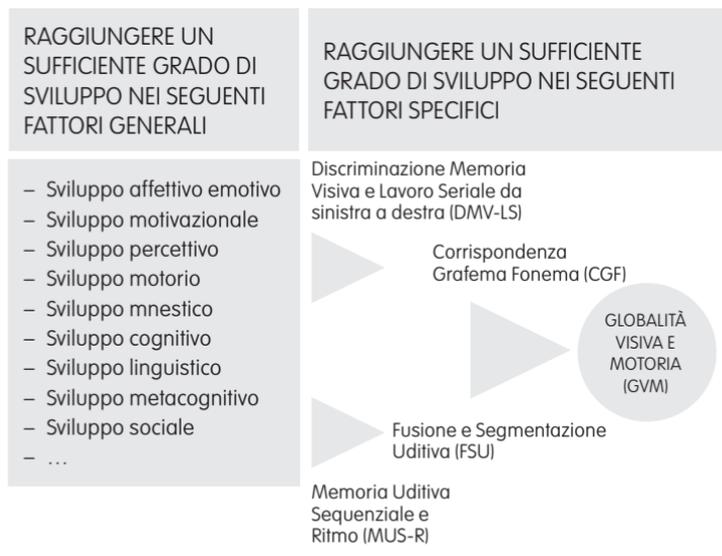


Fig. 1 Principali fattori generali e specifici (processi parziali) implicati nella fase alfabetica dell'apprendimento strumentale della lettura e della scrittura

L'obiettivo di questo software, pensato per i bambini dai 4 ai 6 anni, è quello di portarli attraverso il divertimento e l'attività ludica a sviluppare e allenare delle competenze di base di tipo percettivo, visivo e fonologico, propedeutiche all'apprendimento della lettura (Andrich e Miato, 2002, 2005).

Per tenere nella giusta considerazione le diverse competenze evolutive di questa ampia fascia di età, e dare a tutti la possibilità di cimentarsi in prove alla propria portata il software è strutturato in tre livelli (facile, medio e difficile).

Attraverso un contesto divertente e motivante di topolini bibliotecari appassionati lettori e di Furbix, un gatto dispettoso e invidioso del loro sapere, il bambino sarà invitato ad aiutare Teo,

il capo bibliotecario, a recuperare tutti i libri che il loro nemico ha rubato e nascosto.

Ogni libro ritrovato corrisponde a un'abilità fonologica o visuo-percettiva.

Nel CD-ROM *Teo e il libri scomparsi*, è stato volutamente dedicato ampio spazio alle abilità metafonologiche, ovvero alla consapevolezza e alla capacità di riflettere sui costituenti fonologici delle parole, sulla loro collocazione all'interno di esse, sia a livello di sillaba, iniziale e finale, che successivamente dei singoli fonemi. La padronanza delle abilità metafonologiche in letteratura è ormai considerata da anni come quella maggiormente discriminante nell'identificazione precoce di bambini potenzialmente a rischio di disturbo di letto-scrittura (Cornoldi, 1991) e tale dato è stato confermato anche da uno degli autori in uno screening sulle difficoltà di apprendimento in bambini dai 5 ai 6 anni (Andrich e Marcer, 1997).

Si inizia con la discriminazione uditiva prima dei suoni forti e deboli, poi delle parole lunghe per arrivare alla discriminazione del ritmo dove il bambino deve riprodurre con la barra spaziatrice i battiti di un martello.

Quest'ultimo gioco ci può aiutare a capire se il bambino riesce a seguire e riprodurre una sequenza ritmica. Se pensiamo infatti alla lettura, anch'essa si può paragonare a una sequenza ritmica in cui il flusso sonoro viene spezzato in parole o in sintagmi.

Si continua con gli esercizi di discriminazione dei costituenti fonologici, cominciando dall'isolare la sillaba iniziale della parola ascoltata per arrivare all'individuazione della sillaba finale. Entrando sempre di più nello specifico nella metafonologia, si arriva poi a chiedere al bambino di individuare le parole che fanno rima, discriminando la parte finale uguale di due parole.

Per poter individuare le parole che fanno rima tra loro occorre un'abilità di confronto fonologico della parte finale di esse per trovare una similitudine.

Nell'individuazione del fonema iniziale della parola si chiede al bambino di individuare il suono iniziale minimo (fonema) delle parole. In questo modo la discriminazione uditiva viene ulteriormente

affinata, soprattutto nel caso di fonemi tra loro simili (ad esempio d, t; f, v; m, n; c, g; p, b, ecc.).

L'abilità di fusione prima sillabica e poi fonemica implica sia la capacità di mantenimento in memoria a breve termine della sequenza di sillabe e fonemi, sia una ristrutturazione cognitiva del suono complesso (ad esempio i suoni minimi distinti: a...p...e... vengono fusi in «ape»).

Infine, quando si parla di segmentazione sillabica e poi fonemica si chiede di isolare tutti i suoni sillabici e fonemici che compongono le parole, iniziando da quelle bisillabe fino a quelle quadrisillabe. Il bambino qui deve diventare una sorta di meccanico e sapere smontare una data parola nei suoi costituenti fonetici mantenendo l'ordine in MBT. Questa è un'abilità che sta alla base di quella più complessa della scrittura.

La memoria fonologica e la discriminazione uditiva di suoni e ritmi corrispondono anche esse a un prerequisito importante. Per tale motivo un gioco molto divertente quanto utile è la ripetizione delle parole strane, senza senso che richiedono attenzione, discriminazione e riproduzione nell'esatta sequenza dei singoli suoni costituenti. Saper analizzare i vari suoni in successione è requisito indispensabile per poter iniziare a scrivere in autonomia (Brignola e Perrotta, 2010).

Le abilità di percezione, attenzione e memoria visiva sono anch'esse molto importanti ai fini dell'apprendimento della lettura e della scrittura. Il carente funzionamento di queste componenti potrebbe causare una futura difficoltà sia a livello di lettura che di scrittura.

Si inizia con un'attività di discriminazione e di riconoscimento corretto di una figura riproposta in diverse versioni con errori. Questo è il livello base di discriminazione visiva da cui si chiede di partire per poter arrivare a discriminare figure più piccole e i costituenti grafici e il loro corretto orientamento spaziale (coordinate spaziali del tipo destra/sinistra, alto/basso, alto a destra/alto a sinistra, basso a destra/basso a sinistra, abilità che sappiamo intervengono nella discriminazione delle lettere uguali come la N e Z, A e V, «u» e la «n», o la «p», «q», «d», «b», o ancora la «gambetta» della lettera «a» corsivo o della lettera «o» corsivo). Pensiamo a una mezza luna in cui la «gobba» può essere posta a sinistra («gobba a levante luna

calante»), oppure a destra («gobba a ponente luna crescente»). Sappiamo quanto sia difficile per i bambini la discriminazione di lettere simili, che differiscono tra loro solamente per l'orientamento spaziale e come sia importante aiutarli e allenarli a sviluppare questa abilità.

Non basta però saper discriminare le lettere per poter leggere un testo, ma occorre anche saperle selezionare all'interno di una sequenza scritta, procedendo da sinistra a destra e dall'alto al basso. In questa faticosa ricerca sono impiegate tre abilità specifiche: la memoria visiva (bisogna ricordarsi il modello della lettera da ricercare), la discriminazione visiva (bisogna confrontare il modello memorizzato con le lettere che si incontrano per individuare quella uguale al modello) e l'abilità di procedere nella «giusta» sequenza da sinistra a destra e dall'alto al basso (abilità prettamente della nostra cultura, perché in altre, come quella ebraica, si procede da destra a sinistra). Il bambino oltre a rispettare la sequenza deve stare attento a non omettere nessuna lettera; se ciò accade gli viene suggerito di osservare meglio e di non tralasciare qualche letterina. Anche negli aspetti più percettivi-visivi viene dato il giusto spazio alla memoria sequenziale e viene riproposta, sotto forma di gioco, una delle prove più famose della psicologia cognitivista: la prova di Borel-Maisonny (1980). Il bambino prima vede un simbolo (costituente grafico) per pochi secondi e poi lo deve riconoscere tra altri distrattori. Si alza gradualmente il tiro proponendo la memorizzazione di due e poi tre segni in sequenza e chiedendo l'esatto riconoscimento della sequenza tra sequenze sbagliate.

La scommessa, supportata ormai dalla ricerca di questi ultimi anni, è quella che quando verrà richiesto ai bambini di leggere e scrivere le prime paroline, ovvero di passare dalla lingua parlata a quella scritta, avranno già una padronanza delle parole e dei suoni che agevolerà loro il processo, rendendoli motivati, sicuri e felici di apprendere.

Login

Dopo l'antefatto con la scena della scomparsa dei libri dalla biblioteca, il personaggio guida – il saggio topolino Teo – invita il bambino a scegliere un'immagine-contrassegno tra quelle proposte nel login e scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro. Poi deve cliccare «Vai» per entrare nel menu e svolgere le attività. Il bambino può registrarsi anche soltanto scegliendo il contrassegno senza scrivere il nome. 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. Per eliminare un giocatore, si clicca il pulsante «Elimina utente» e si conferma. Cliccando sulla scatola in basso invece si accede alla guida di navigazione in formato pdf. Per uscire dal programma si clicca il cartello «Esci» in alto a destra.



Menu

Dopo aver selezionato il proprio contrassegno nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale. Un grande scaffale rotondo in cui mancano 9 libri è l'ambiente in cui il bambino seleziona i giochi che, al passaggio del mouse sui pulsanti viola con i numeri, vengono nominati dal topolino Teo.

I giochi

1. Pannelli sonori (fonologico)
2. Quanti giornali! (fonologico)
3. Super computer (fonologico)
4. Allena l'orecchio! (fonologico)
5. Pergamene bizzarre (fonologico)
6. Occhio di lince (visivo)
7. Tesserine speciali (visivo)
8. Codici magici (visivo)
9. Avvisi in bacheca (visivo)





Dov'ero rimasto?

Un clic sulla freccia a spirale riapre la 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».



Il forziere

Se tutti i giochi sono stati svolti, al clic su questa icona si visualizza l'animazione del finale della storia, con la narrazione degli ultimi eventi. Tutti i libri scomparsi sono stati ritrovati e si ricollocano al loro posto nello scaffale, mentre il gattone Furbix che aveva fatto il dispetto se ne va via con la coda fra le gambe. A questo punto il bambino può stampare l'attestato personalizzato con il suo contrassegno.



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 (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
Opzioni	Ctrl + o
<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
<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

Proposte sotto forma di divertenti videogiochi articolati su tre livelli di difficoltà con tempo e tentativi a scalare, le singole attività avvieranno i bambini ai prerequisiti fonologici e visivi della lettura, dalla discriminazione del suono e del ritmo fino al riconoscimento delle lettere in sequenza, in un percorso che mira a sviluppare e potenziare le abilità uditive e visuo-percettive alla base dell'apprendimento della lettura. La presenza del dispettoso antagonista, il gattone Furbix, e la sfida per il ritrovamento dei libri scomparsi rappresentano un ulteriore elemento motivante per i piccoli giocatori.



Pannelli sonori

Obiettivi

Attraverso la discriminazione di suoni forti e deboli (livello facile), lunghi e brevi (livello medio) e la riproduzione del ritmo (livello difficile), il bambino si allena nella discriminazione del suono e del ritmo.

Situazione motivante

Scopri con Teo se ci sono libri nascosti dietro il pannello della sala della biblioteca! Dovrai anche aggiustare la mensola con il martello... Quando la sala sarà sistemata, forse troverai uno dei libri scomparsi!

Scopo e modalità del gioco

In questa attività il bambino deve confrontare una serie di suoni, discriminarli e riprodurre le sequenze ritmiche proposte.

Nel livello facile, al passaggio su tre immagini, si sentirà il suono/ rumore corrispondente (verso di un animale, rumore di un oggetto, ecc.), e il bambino dovrà cliccare il suono di intensità più forte.



Nel livello medio vengono proposte due immagini uguali: ascoltando lo stesso tipo di suono si dovrà capire quale tra i due è il suono più lungo.

Nel livello difficile, al clic sul pulsante «Ascolta» si vedrà l'animazione del battito di un martello e il piccolo utente dovrà allora riprodurre gli stessi battiti, con la stessa frequenza, premendo la barra spaziatrice del computer. Fintanto che l'animazione è in corso, non è possibile utilizzare la barra spaziatrice.

2 Quanti giornali!

Obiettivi

Quest'attività vuole potenziare le abilità di discriminazione uditiva legate non più all'ascolto di rumori o suoni ma all'ascolto di parole, focalizzando l'attenzione sulla loro lunghezza e su sillabe e fonemi iniziali e finali.



Situazione motivante

Forse il gatto Furbix ha nascosto un libro nella sala dei giornali! Per trovarlo, devi ascoltare bene i suoni e trovare prima le paroline più lunghe, poi quelle che iniziano con lo stesso suono e infine quelle che fanno rima.

Scopo e modalità del gioco

Lo scopo di questo gioco consiste nell'individuare un suono target, confrontando tra loro più suoni.

Nel livello facile il bambino deve passare con il mouse sulle immagini proposte nella videata, ascoltare attentamente l'audio prodotto e cliccare sulla figura che rappresenta la parola più lunga.

Nel livello medio, il bambino deve cliccare sulle immagini che raffigurano parole che iniziano con lo stesso suono richiesto dallo stimolo audio.

Nel livello difficile il piccolo giocatore deve invece riuscire a trovare le immagini che raffigurano parole in rima tra loro.



3 Super computer

Obiettivi

In questo tipo di attività il bambino viene stimolato nella composizione di parole attraverso un processo di fusione sillabica e fonemica, operazione che implica sia la capacità di mantenimento nella memoria a breve termine (MBT) della sequenza dei suoni (silabe o fonemi), sia una ristrutturazione cognitiva del suono complesso.



Situazione motivante

Vediamo se il gatto Furbix ha nascosto qualche libro anche nella sala dei computer... Ascolta i suoni e ricomponi le parole! Se sarai bravo, un altro libro tornerà al suo posto!

Scopo e modalità del gioco

In questo gioco il bambino deve ascoltare dei suoni (sillabe e fonemi) pronunciati da un pulsante audio, «fonderli» e cliccare sull'immagine che corrisponde alla parola formata.

Nel livello facile e nel medio i suoni sono composti da sillabe, mentre nel livello difficile da singoli fonemi.

4 Allena l'orecchio!

Obiettivi

Attraverso questo gioco, che consiste nel riuscire a frammentare una parola nelle sillabe o nei fonemi che la costituiscono, il bambino impara a isolare i suoni che compongono le parole, mantenendo l'ordine nella MBT.



Situazione motivante

Cerca assieme a Teo i libri nella sala della musica. Qui devi cliccare sull'immagine per ascoltare l'audio e cliccare nell'ordine corretto i CD per ricomporre la parola.

Scopo e modalità del gioco

Il piccolo giocatore deve prima ascoltare la parola intera cliccando sull'immagine, passare con il mouse sui CD per ascoltare i singoli suoni e cliccarli quindi correttamente per ricomporre la parola target.

Nei livelli facile e medio i suoni da cliccare sono sillabe; nel livello difficile i suoni sono composti da fonemi singoli.



5 Pergamene bizzarre

Obiettivi

In quest'attività il bambino potenzia le capacità di attenzione, di discriminazione dei suoni e di memorizzazione a breve termine di non-parole (stringhe di fonemi).

Situazione motivante

Che il gattone Furbix abbia nascosto un libro tra le pergamene misteriose? Aiuta Teo a decifrarle! Ascolta l'audio dall'altoparlante e clicca la pergamena che lo riproduce esattamente.



Scopo e modalità del gioco

Scopo del gioco è aiutare Teo nel riconoscere la non-parola pronunciata da un altoparlante e cliccarla fra gli audio dati.

Nel livello facile sono proposte due non-parole fra cui scegliere: una corrisponde alla non-parola target, l'altra funge da distrattore.

Nei livelli medio e difficile le non-parole sono più complesse e il bambino deve scegliere quella corretta tra tre possibilità (due distrattori e la non-parola corrispondente a quella target).



6 Occhio di lince

Obiettivi

Quest'attività mira al potenziamento della discriminazione visiva e richiede al bambino di individuare fra alcune figure date quella che differisce dalle altre per alcuni piccoli particolari. La percezione visiva applicata al confronto fra immagini sta alla base della fase successiva di discriminazione dei costituenti grafici (le lettere dell'alfabeto).

Situazione motivante

Cerca anche nella sala di lettura dei bambini! Qui ci sono tanti libri pieni di disegni... Aiuta Teo a trovare il disegno diverso dagli altri e cliccalo.

Scopo e modalità del gioco

In questo esercizio il piccolo giocatore deve confrontare delle vignette illustrate e cliccare su quella diversa dalle altre per alcuni dettagli.

Nel livello facile le situazioni da confrontare sono tre, nel livello medio quattro e nel difficile cinque (con particolari più complessi).





7 Tesserine speciali

Obiettivi

In questo gioco di percezione visiva vengono potenziate le abilità di discriminazione di segni (immagini semplici prima, simboli e lettere maiuscole dopo), differenti fra loro solamente nell'orientamento spaziale.

Situazione motivante

Forse un libro è stato nascosto tra le tessere della biblioteca... Aiuta Teo a trovare la tessera uguale a quella target e cliccala: riuscirai così ad aprire il cassetto e controllare!



Scopo e modalità del gioco

In questa attività l'utente deve confrontare una serie di immagini e cliccare quella orientata diversamente dalle altre (livelli facile e medio) o l'unica orientata allo stesso modo della figura target (livello difficile).

Nel livello facile l'utente deve osservare un'immagine e cliccare, fra le due tessere date, quella che propone l'immagine orientata diversamente rispetto alla tessera target.

Il livello medio propone la stessa attività del livello facile, con la differenza che questa volta le tessere fra cui scegliere sono tre.

Nel livello difficile l'immagine target è sostituita da simboli astratti e lettere maiuscole dell'alfabeto: il bambino deve riconoscere lo stimolo target fra quattro tessere, facendo sempre attenzione all'orientamento spaziale.



8 Codici magici

Obiettivi

In questo gioco la discriminazione visiva viene ulteriormente affinata, presentando al bambino un modello (*pattern*) formato da uno o più simboli astratti da memorizzare entro pochi secondi e riconoscere poi all'interno di sequenze di segni simili.

Situazione motivante

Proviamo tra i codici antichi, che però spariscono in fretta! Osserva bene il codice in alto e quando sparisce clicca su quello uguale!

Scopo e modalità del gioco

L'utente deve osservare il «codice» target nel breve tempo di esposizione poi, una volta scomparso, cliccare la pergamena con la stessa sequenza di simboli fra quelle proposte.

Nel livello facile il «codice» target presenta un unico simbolo e il bambino deve cliccare fra le due pergamene proposte quella uguale alla target, mostrata solo per quattro secondi.

Nel livello medio la sequenza di simboli è più complessa, composta da due segni e il tempo di esposizione dello stimolo target è sempre di quattro secondi.

Nel livello difficile i simboli che costituiscono la sequenza e le pergamene proposte sono tre e il tempo di esposizione dello stimolo target è di cinque secondi.





9 Avvisi in bacheca

Obiettivi

In quest'ultima attività sono impiegate tre abilità specifiche: la memoria visiva (il bambino deve ricordare un modello da ricercare), la discriminazione visiva (deve confrontare questo modello con altri stimoli e individuarlo) e l'abilità di «leggere» la sequenza di stimoli proposti, procedendo da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso (caratteristica della nostra cultura, non sempre riscontrabile in altre – si pensi alla lingua ebraica o al giapponese).

Situazione motivante

Ancora un ultimo sforzo e la biblioteca sarà finalmente a posto! Controlla bene se c'è qualche indizio in bacheca: osserva il disegno

in alto e clicca tutti gli altri uguali «leggendo» in ordine da sinistra a destra, senza saltarne nemmeno uno!



Scopo e modalità del gioco

Il gioco propone un simbolo o una lettera target che il bambino dovrà individuare fra altri distrattori e cliccare all'interno di una griglia ordinata, procedendo nei clic secondo l'ordine di lettura convenzionale, quindi partendo da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

Nel livello facile il bambino dovrà trovare un'immagine target all'interno di una griglia di 15 immagini (tre righe con cinque immagini ciascuna).

Nel livello medio la griglia è composta da 32 immagini (quattro righe con otto figure ciascuna).

Il livello difficile propone, al posto di immagini, delle lettere maiuscole dell'alfabeto, in una griglia formata da 32 lettere. Anche

in questo livello il bambino dovrà osservare la lettera target e cliccarla all'interno della tabella facendo attenzione all'ordine dei clic.

The screenshot shows a game interface with a green header bar. On the left, it says "9 AVVISI IN BACHECA" and on the right, "LIVELLO" with a red plus icon and a close button. The main area is a wooden board with a grid of letters. A white card with the letter "V" is pinned to the top. The grid contains the following letters:

G	L	O	F	N	T	V	A
V	N	C	P	E	V	M	D
O	H	Q	V	V	I	M	V
U	R	V	B	S	D	R	Z

At the bottom left is a cartoon mouse character. The bottom bar contains an "AIUTO" button with a question mark, a heart icon, five small blue character icons, and a "STAMPA" button with a printer icon.

