



Marina Brignola, Emma Perrotta
e Maria Cristina Tigoli

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria

Giochi e attività su attenzione,
logica, linguaggio, precalcolo
e orientamento spaziale



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Francesca Cretti

Sviluppo software

Walter Eccher

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica e animazioni

Cristian Stenico

Illustrazioni

Roberto Ghizzo

Paola Leonardelli

Testing

Sonia Arw

Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Cristian Stenico

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2012 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.

Marina Brignola, Emma Perrotta
e Maria Cristina Tigoli

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria

Giochi e attività su attenzione, logica, linguaggio,
precalcolo e orientamento spaziale

Erickson
SOFTWARE

MARINA BRIGNOLA

Psicologa, opera attualmente come libera professionista presso il Centro Leonardo – Psicologia dell'età evolutiva di Genova, dopo aver lavorato per oltre 30 anni presso il Servizio Assistenza Consultoriale della ASL 3 «Genovese», dove si è occupata di valutazione diagnostica e riabilitazione di disturbi cognitivi e di disturbi specifici di apprendimento. Collabora a programmi di consulenza e formazione per scuole dell'infanzia e primarie.

EMMA PERROTTA

Laureata in Logopedia, lavora dal 1983 presso il Dipartimento Cure Primarie – Assistenza Consultoriale ASL 3 «Genovese». Si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva, e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della lettura e della scrittura. Collabora a programmi di consulenza e formazione per scuole dell'infanzia e primarie.

MARIA CRISTINA TIGOLI

Laureata in Logopedia, attualmente lavora presso il Dipartimento Cure Primarie – Assistenza Consultoriale ASL 3 «Genovese». Si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva, e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della lettura e della scrittura. Collabora a programmi di consulenza e formazione per scuole dell'infanzia e primarie.

Per le Edizioni Erickson le autrici hanno pubblicato numerosi libri, articoli per le riviste e CD-ROM.

INDICE

| | |
|---|-------|
| Installazione e avvio del CD-ROM | p. 6 |
| Introduzione <i>a cura delle autrici</i> | p. 7 |
| Guida alla navigazione | p. 10 |
| Login | p. 10 |
| Menu | p. 11 |
| Tasti di scelta rapida | p. 12 |
| Attività | p. 13 |
| Guida al gestionale | p. 23 |
| Menu | p. 23 |
| Esportazione dei dati in formato Excel | p. 24 |
| Statistiche | p. 24 |
| Opzioni | p. 25 |

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 delle autrici

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria è la versione software dell'omonimo volume (Erickson) rivolto ai bambini di 5 anni, che propone un percorso ludico completo di attività sui prerequisiti cognitivi e strumentali necessari per affrontare con più facilità i successivi apprendimenti scolastici.

Gli obiettivi del CD-ROM ricalcano quelli auspicati nella sezione dedicata alla Scuola dell'Infanzia dalle «Linee Guida per il Diritto allo Studio degli Alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento» redatte dal Dipartimento per l'Istruzione del MIUR, laddove viene sottolineata l'importanza del ruolo di prevenzione da svolgere con attività dedicate proprio alla fascia di età prescolare.

Vengono proposti giochi logici, linguistici e metalinguistici, di precalcolo, attività che stimolano l'attenzione e la memoria visuo-spaziale, l'orientamento nello spazio e la conoscenza dello schema corporeo, con l'obiettivo di divertire e suscitare l'interesse dei bambini nell'osservare, confrontare, indovinare, raccontare, contare, fare delle scelte e riflettere sui propri stati emotivi, con indulgente autoironia.

I bambini potranno mettere alla prova le proprie abilità in 10 diverse sezioni di gioco. Le attività relative alle differenti aree di sviluppo vengono presentate in modo che gli obiettivi si alternino tra loro all'interno di ogni singola sezione; ciò rispecchia il modo naturale in cui i piccoli apprendono attraverso le esperienze della vita: non affrontando le competenze nelle diverse aree separatamente, prima una e poi l'altra, ma in modo integrato e parallelo.

Il programma si presta per essere utilizzato da genitori, insegnanti ed educatori in vari contesti:

- nella scuola dell'infanzia, con i bambini che frequentano l'ultimo anno, per sollecitare le varie competenze in modo integrato, promuovere lo sviluppo armonico e prepararli ai successivi apprendimenti; può inoltre suggerire ottimi spunti di lavoro per la continuità didattica tra scuola dell'infanzia e scuola primaria;
- a casa per divertirsi con i propri figli in modo intelligente;
- in ambito ambulatoriale, come utile integrazione a trattamenti più specifici, siano essi logopedici, psicomotori o cognitivi, per diversificare le proposte.

La guida di un adulto sarà utile e opportuna per aiutare il bambino nella comprensione delle consegne e nello svolgimento delle attività. Tutte le attività proposte sono contraddistinte da simboli diversi che caratterizzano le aree di sviluppo che si intende stimolare.



Attenzione e memoria visuo-spaziale: una lente di ingrandimento caratterizza le attività finalizzate allo sviluppo delle abilità di discriminazione e acuità visiva per percepire differenze, memorizzare posizioni ed esercitare la memoria visiva e la memoria di lavoro visuo-spaziale, competenze che favoriranno in seguito la possibilità di discriminare e riconoscere nei dettagli i tratti distintivi delle lettere, prestare attenzione alle differenze strutturali e formali di ogni grafema e individuare il loro orientamento nello spazio grafico.



Attività logiche: una lampadina contraddistingue le attività dedicate alle abilità cognitive e di ragionamento logico: individuare i contrari; cercare relazioni tra oggetti o situazioni; ordinare oggetti per categorie lessicali e trovare gli intrusi; riordinare piccole storielle in sequenza scoprendo i nessi logico-causali; trovare soluzioni a piccole situazioni problematiche; risolvere semplici indovinelli; discriminare comportamenti positivi da altri negativi; individuare particolari assurdi.



Attività linguistiche: un piccolo fumetto individua i giochi mirati a incrementare le competenze linguistiche e metalinguistiche che, come noto, occupano un ruolo cruciale nello sviluppo del bambino e costituiscono un vero e proprio trampolino di lancio verso gli apprendimenti del primo ciclo della scuola primaria.

Le attività aiuteranno ad ampliare il lessico, a velocizzare l'accesso al vocabolario, a comprendere enunciati via via più complessi e cogliere le differenze di significato tra frasi simili, a descrivere storielle figurate, utilizzando un linguaggio sempre più ricco e corretto dal punto di vista grammaticale e sintattico. Le attività di riflessione metafonologica aiutano a riflettere sugli aspetti sonori del linguaggio; la possibilità di manipolare i suoni della lingua, divertendosi con rime e molti altri giochi, preparerà i bambini ad affrontare con maggiore facilità e motivazione i successivi apprendimenti di lettura e scrittura. La consapevolezza fonologica inoltre aiuta i bimbi ad auto-ascoltarsi, a riconoscere eventuali errori fonologici e quindi ad auto-correggersi.



Disegno: il simbolo della matita indica la presenza di alcuni giochi di colorazione.



Precalcolo: un pallottoliera evidenzia i giochi dedicati a stimolare e potenziare le abilità di base implicate nella matematica, accompagnando il bambino alla conquista del concetto di numero. I giochi, graduati per difficoltà, propongono: il riconoscimento dei simboli numerici, la quantificazione di oggetti all'interno di disegni complessi, l'associazione tra quantità e simbolo numerico, il giudizio e la stima di quantità. In altri esercizi, dopo avere contato gli oggetti, il bambino potrà cimentarsi nella risoluzione di indovinelli logico-aritmetici, che introducono i concetti dell'aggiungere e del togliere.



Sentimenti ed emozioni: un simpatico e familiare smile indica le attività che permettono al bambino di identificare, illustrare, riflettere su sentimenti come la felicità, la tristezza, la rabbia e la paura. L'importanza della dimensione affettiva nel processo di apprendimento viene sottolineata dai più recenti orientamenti della scuola dell'infanzia: saper riconoscere, identificare e parlare delle emozioni proprie e altrui rappresentano competenze importanti per la crescita del bambino come individuo capace di affermarsi e di relazionarsi con gli altri.



Orientamento nello spazio: le attività contraddistinte dal simbolo del mappamondo stimolano a riflettere e consolidare i concetti topologici e la posizione nello spazio (in alto, in basso, sopra, sotto, vicino, lontano, più vicino, più lontano) e sulla direzione (a destra, a sinistra). Infatti nell'esperienza quotidiana è importante possedere competenze nel gestire lo spazio e nel conoscere i termini specifici di riferimento.



Schema corporeo: infine, l'icona di un bambino contraddistingue i giochi dedicati alla conoscenza del proprio corpo e l'arricchimento della denominazione corretta delle parti che lo compongono. Le proposte presentate potranno collegarsi e integrarsi ottimamente con le attività di educazione psicomotoria svolte a scuola.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome sulla lavagna o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi si clicca il pulsante «Entra» sulla porta per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il libro. Per accedere alla parte gestionale si deve cliccare la valigia sotto la lavagna. Per visualizzare le istruzioni scritte si clicca sulla nuvoletta bianca. Per uscire si clicca sulla campanella «Esci».

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Nel menu principale sono presenti gli elementi di accesso alle sezioni, descritti dal simpatico coniglietto Lillo:

a) 10 banchi con i coniglietti

Al clic su ciascun banco si accede a una serie di attività-gioco che propongono una ventina circa di esercizi su attenzione, logica, linguaggio, disegno, precalcolo, emozioni, orientamento spaziale e schema corporeo. Tutte le 10 sezioni sono equilibrate rispetto alla quantità e alla tipologia delle attività proposte.

b) Le lettere A/a (Maiuscolo/minuscolo)

Cliccando sui pulsanti A/a è possibile scegliere se visualizzare i testi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato sul maiuscolo.

c) Punto interrogativo (Spiegapulsanti)

Al clic sul punto interrogativo si apre la videata che spiega la funzione dei vari pulsanti presenti durante lo svolgimento degli esercizi.

Menu: scelta delle attività



d) Trombetta (Suoni e audio)

Cliccando sulla trombetta si apre un riquadro in cui è possibile impostare le opzioni relative all'audio.

e) Freccia a spirale (Ultimo svolto)

Al clic sulla freccia a spirale il bambino può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

f) La pergamena (Attestato)

Un volta completate tutte le attività contenute è possibile cliccare sulla pergamena che apre l'attestato. Nel gestionale è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato, personalizzato per ogni utente, è stampabile.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

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> | |
| 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 alto/basso |
| Gestionale | Ctrl + o |
| <i>Menu</i> | |
| Testo maiuscolo/minuscolo | Ctrl + m |
| Ultimo svolto | Ctrl + u |
| Attestato | Ctrl + a |
| <i>Lista esercizi</i> | |
| Scrolla lista su/giù | Frecce alto/basso |
| Seleziona esercizio | Invio |

| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI | COMBINAZIONE DI TASTI |
|---------------------------------|--------------------------------|
| <i>Esercizi</i> | |
| Ho finito | Ctrl + Invio |
| Scorri videata | Ctrl + Frecche avanti/indietro |
| Annulla | Ctrl + a |
| Attiva stimolo audio | Shift + Barra spaziatrice |
| <i>Gestionale</i> | |
| Scrolla testo su/giù | Frecche alto/basso |
| Scrolla sezioni su/giù | Page up/down |
| Esporta file excel | Ctrl + e |
| Ok/sì | Invio |
| Annulla/no | Ctrl + x |

Attività

Ogni sezione presenta un numero omogeneo di attività. Le attività sono mescolate fra loro in modo da proporre l'allenamento in competenze diverse e sono spesso presentate in ordine di difficoltà crescente. Ogni attività è contraddistinta da una piccola icona che segnala l'abilità che si intende stimolare.



Attenzione e memoria visuo-spaziale

Queste attività sono finalizzate allo sviluppo delle abilità di discriminazione e acuità visiva per favorire l'abilità di prestare

Trova le due case uguali

un'attenzione focalizzata ai dettagli delle immagini e di concentrare l'attenzione anche in modo prolungato per portare a termine il compito. In alcuni giochi di ricerca visiva viene esercitata la precisione nell'osservazione e nel riconoscimento percettivo, o la possibilità di orientare lo sguardo da sinistra verso destra nella lettura di immagini.

Clicca le ciliegie in ordine da sinistra verso destra



Clicca l'animale che si è spostato





Attività logiche

Tutte le attività di quest'area sono occasioni per mettere alla prova e incrementare le abilità logiche. Le proposte sono molteplici e diversificate: dall'individuazione dei contrari o dei parti-

Ogni animale al posto giusto

8 13. OGNI COSA AL POSTO GIUSTO

HO FINITO ANNULLA STAMPA 1/1

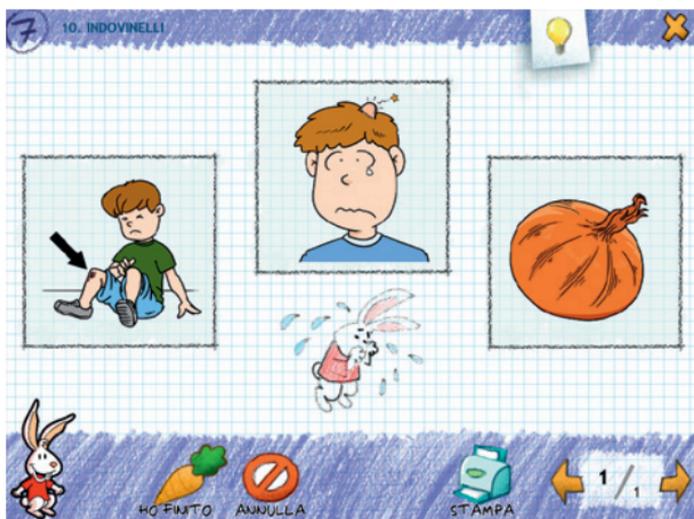
Ordina per grandezza

3 1. ORDINA PER GRANDEZZA

HO FINITO ANNULLA STAMPA 1/1

colari assurdi in un'immagine, alla seriazione in ordine crescente, al riordino di storielle in sequenza, alla soluzione di semplici indovinelli o di piccole situazioni problematiche.

Indovinello



Attività linguistiche

Tra queste attività si segnalano quelle di riflessione sulla lunghezza della parola, introdotte da un grillo salterino, che aiuta il bambino ad ascoltare e a scandire bene le parole per pronunciarle in modo corretto; attività sulle parti iniziali delle parole (sillabe e fonemi) che stimolano la percezione e la discriminazione tra suoni simili; attività con le rime, che permettono di far notare la somiglianza nella struttura fonemica di molte parole. Inoltre, i giochi sui malintesi faranno divertire il piccolo utente che scoprirà come, sostituendo un solo suono, una parola si possa trasformare in un'altra, cambiandole completamente il significato.

Collega le parole simili

6 15. CAMBIO D'INIZIALE

HO FINITO ANNULLA STAMPA

I salti del grillo

1 9. I SALTI DEL GRILLO

HO FINITO ANNULLA STAMPA

2 4. LEGGIAMO INSIEME

NELL'ORTO CON IL NONNO

OGGI È UNA BELLA GIORNATA, IL  SPLENDE IN , NON C'È NEANCHE UNA .

IL NONNO DEVE ANDARE NELL'  E HA CHIESTO A GIGI E MARIA DI ACCOMPAGNARLO PER DARGLI UNA .

MENTRE IL  PIANTA I , MARIA ANNAFFIA LE  E GIGI TOGLIE LE ERBACCE. PIANTANO ANCHE , , PATATE, PEPERONI, .

PER ABBELLIRE L'  LA NONNA HA COMPRATO ANCHE UNA BELLA PIANTA DI .

HO FINITO ANNULLA STAMPA 1 / 1

9 7. I MALINTESI

SI È ROTTA LA MARMOTTA DELLA MACCHINA DI PAPA.

SIEDITI SUBITO AL TUO PORTO!

HO FINITO ANNULLA STAMPA 2 / 2



Disegno

Sono stati inseriti nel programma esercizi di coloritura, con il mouse che si trasforma in un pennello da «intingere» nei barattoli di colore e poi in un'immagine in bianco e nero per colorarla seguendo le indicazioni dei simboli o dei numeri. Con il tasto destro del mouse si toglie il colore inserito nell'area selezionata.

Colora gli spazi con i numeri

3 5. COLORA GLI SPAZI CON I NUMERI

LEGENDA:

| | |
|-----|--------|
| 1 = | Yellow |
| 2 = | Red |
| 3 = | Green |
| 4 = | Blue |
| 5 = | Orange |
| 6 = | Pink |

HO FINITO ANNULLA STAMPA

← 1 / 1 →



Pre calcolo

Le attività, graduate per difficoltà, sono finalizzate a stimolare e potenziare le abilità di base implicate nella matematica, proponendo giochi come il riconoscimento dei simboli numerici, la quantificazione di oggetti all'interno di disegni complessi, l'associazione tra quantità e simbolo numerico, la stima di quantità.

Contiamo!

6 12. CONTIAMO!

1 

2 

3 

4 

5 

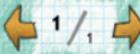
6 

7 

8 

9 

10 

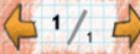
    

Tanti quaderni, pochi quaderni

2 5. TANTI O POCI





Sentimenti ed emozioni

Questi esercizi identificano il volto come canale privilegiato nella comunicazione delle emozioni, mentre poi si chiede al bambino una riflessione sul significato di gesti e movimenti corporei, illustrati attraverso semplici vignette. Il bambino dovrà collocare una serie di «smile» al posto giusto.

A ogni scenetta la giusta emozione

3 12. LE EMOZIONI

HO FUITO ANNULLA STAMPA



Orientamento nello spazio

Le attività relative a questa abilità stimolano i bambini a riflettere e consolidare i concetti topologici, la posizione nello spazio (in alto, in basso, sopra, sotto, vicino, lontano, più vicino, più lontano) e la direzione (destra, sinistra).

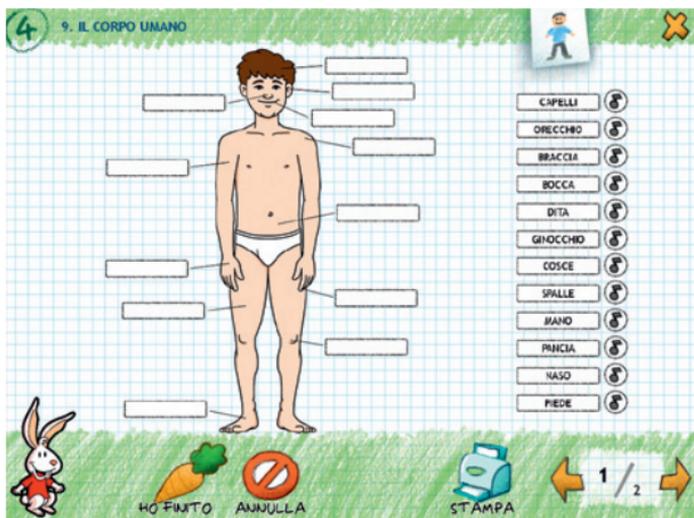
Ricostruisci la figura



Schema corporeo

I giochi relativi a quest'area stimolano le conoscenze del proprio corpo e la denominazione corretta delle parti che lo compongono. I bambini vengono portati a riflettere anche sulle molteplici attività che alcune parti del corpo possono svolgere.

Inserisci i nomi delle parti del corpo



Guida al gestionale

Vi si può accedere dal pulsante «Gestionale» nel login o digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o» (nel login).

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e a quella delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi e statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Menu del gestionale



Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

Statistiche, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo alunno oppure scegliere le opzioni si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

Esportazione dei dati in formato Excel

È possibile esportare i dati relativi alle statistiche globali, cioè di tutti gli utenti che hanno effettuato il login, cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: al clic sul pulsante «+» nella colonna a destra, appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data e l'ora di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- il tempo se registrato;
- la percentuale delle risposte corrette.

Esportazione dei dati in formato Excel: anche da qui è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Stampa: il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti degli esercizi.

Statistiche

| SEZIONI | Titolo esercizio | Data | Ora | Videata | Tempo | Risultato |
|-------------|-------------------------------|----------|-------|---------|-------|-----------|
| 2 Sezione 2 | 1. AGUIZZA LA VISTA! | 30/05/12 | 16:30 | 1 | - | 80% |
| | 2. STORIELE IN SEQUENZA | 30/05/12 | 16:30 | 1 | - | 100% |
| 3 Sezione 3 | 3. IL DISEGNO GIUSTO | | | | | |
| | 4. CONTIAMO! | | | | | |
| 4 Sezione 4 | 5. AGUIZZA LA VISTA! | | | | | |
| | 7. I MALINTESI | | | | | |
| 5 Sezione 5 | 8. RICOSTRUISCI LA FIGURA | | | | | |
| | 10. BEN FATTO! | | | | | |
| 6 Sezione 6 | 11. I MALINTESI | | | | | |
| | 12. CONTIAMO! | | | | | |
| 7 Sezione 7 | 13. OGNI COSA AL POSTO GIUSTO | | | | | |
| | 14. TROVA L'INTRUSO | | | | | |
| 8 Sezione 8 | 15. TUTTO A POSTO | | | | | |
| | 16. CAMBIO D'INIZIALE | | | | | |
| | 17. SOTTO-SOPRA | | | | | |
| | 18. LE RIME | | | | | |
| | 19. IL CORPO UMANO | | | | | |

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile e stampabile).

Risposta corretta automatica dopo 3 errori: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la spunta.

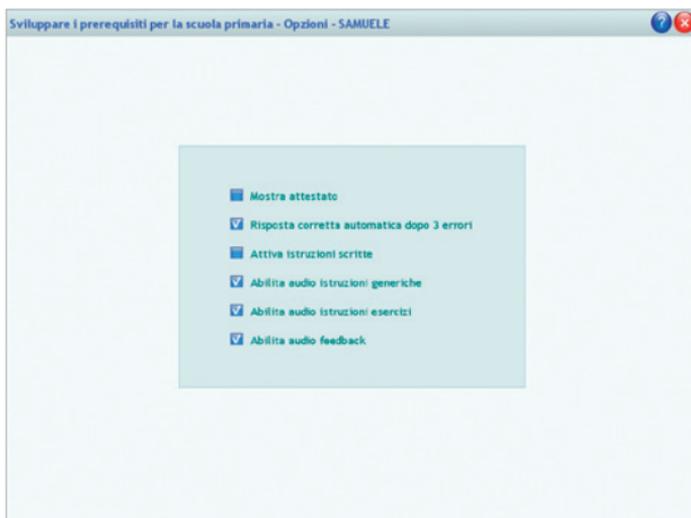
Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default; per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare sul personaggio.

Abilita audio istruzioni generiche: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nello spiegapulsanti, ecc.

Abilita audio istruzioni esercizi: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

Abilita audio feedback: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

Opzioni





© 2012 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE