

Marina Brignola, Emma Perrotta
e Maria Cristina Tigoli

Occhio alle parole

Potenziare le strategie
di lettura visiva
e la comprensione
lessicale



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Francesca Cretti

Sviluppo software

Adriano Costa

Supervisione tecnica

Matteo Adami

Elaborazione grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Riccardo Beatrici

Illustrazione di copertina

Riccardo Beatrici

Copertina

Tania Osele

Fotocomposizione

Tania Osele

Collaborazione

Serena Larentis

Elena Marchesoni

Manuela Paolino

Aron Verga

© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson

via Praga 5, settore E

38100 Gardolo (TN)

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

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

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 4
Introduzione <i>a cura delle autrici</i>	p. 5
Guida alla navigazione	p. 15
Login	p. 15
Menu	p. 16
Tasti di scelta rapida	p. 18
Le 10 unità	p. 19
Guida al gestionale	p. 28
Menu	p. 28
Statistiche	p. 29
Opzioni	p. 30

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:\SETUP.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 «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:

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

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows 2000 o Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:

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

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

Leggimi

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

Introduzione

a cura delle autrici

Questo nuovo software si colloca tra gli strumenti didattico-riabilitativi volti al recupero delle difficoltà di lettura e della dislessia in bambini e ragazzi di fascia di età compresa tra gli 8 e i 13 anni, del secondo ciclo scuola primaria e scuola media inferiore.

Il programma si pone l'obiettivo di migliorare le abilità di lettura dei soggetti che, pur avendo acquisito, spesso faticosamente, le strumentalità di base, risultano ancora particolarmente lenti.

In questa fascia di età l'espressività del disturbo di lettura si manifesta in modo differente rispetto alle prime fasi dell'apprendimento, pur variando comunque anche a seconda della severità e delle caratteristiche del disturbo. La lettura infatti può rimanere a lungo lenta e inefficace per lo studio e spesso condiziona pesantemente gli orientamenti del corso di studi da intraprendere e talora le successive scelte professionali.

Esistono molti studi che analizzano l'approccio alla lettura, e tra questi il «modello a due vie» (Coltheart, 1978) distingue due diverse modalità attraverso cui è possibile leggere:

- la *via sub-lessicale o fonologica* permette la lettura utilizzando le regole di conversione grafema-fonema. Ogni grafema viene convertito nel fonema corrispondente: i fonemi vengono poi assemblati in sillabe per formare la parola. La via fonologica viene utilizzata nelle prime fasi dell'apprendimento della lettura, quando il bambino non conosce ancora la rappresentazione grafica delle parole e deve perciò necessariamente ricorrere alle regole di conversione grafema-fonema e ai prerequisiti fonologici. In un successivo momento, la compromissione della via sub-lessicale determina una selettiva difficoltà nella lettura di parole nuove o non-parole, che richiedono la decodifica lettera per lettera;
- la *via semantico-lessicale*, che viene utilizzata principalmente dai lettori esperti, permette il collegamento immediato della parola scritta con la corrispondente entrata lessicale grazie all'utilizzo della memoria visiva: la parola viene globalmente percepita senza la necessità di passare attraverso la decodifica fonologica. La via lessicale viene utilizzata nella lettura di parole semplici, complesse e anche irregolari, che vengono memorizzate nel loro aspetto morfologico. Un alterato funzionamento di questa via produce una lettura particolarmente lenta, scorretta e spesso ricca di tentativi erronei di anticipazione.

L'intento del programma proposto in questo CD-ROM è quello di stimolare il superamento della lettura di tipo analitico decifratario (via

fonologica o sub-lessicale) per avvicinare via via il bambino ad una lettura più di tipo visivo (via semantico-lessicale) e migliorare pertanto la rapidità di accesso al significato.

Il software utilizza la presentazione al tachistoscopio di immagini, parole e testi, valorizzando e ampliando le potenzialità di questo strumento, molto apprezzato e sfruttato nel recupero e nella riabilitazione delle difficoltà di lettura. Il tachistoscopio consiste nella presentazione temporizzata di stimoli (parole o altro) a scomparsa rapida. Il tempo di esposizione dello stimolo può essere modificato in base alla velocità di lettura del ragazzo con l'obiettivo di diminuire sempre più il tempo impiegato per leggere.

La verifica dei risultati conseguiti a seguito di un intervento riabilitativo non è sempre facile a causa del sovrapporsi inevitabile di fattori esterni ai quali è comunque esposto un ragazzo che frequenta la scuola e di variabili soggettive di tipo motivazionale che possono intervenire in questa fase di crescita. Le ricerche condotte in Italia sull'efficacia dei differenti metodi riabilitativi non sono molte (Allamandri et al., 2007; Riccardi Ripamonti, Truzoli e Salvatico, 2004; Tressoldi et al., 2003; Tressoldi, Iozzino e Vio, 2007). Inoltre risulta particolarmente difficoltoso trasferire i miglioramenti ottenuti nella velocità e nell'accuratezza di lettura, alla capacità di comprendere e gestire un testo, abilità richieste dalla lettura funzionale. Tuttavia è certo che un minor sforzo di decifrazione consentirà al ragazzo di concentrare maggior attenzione alla comprensione del testo. Le attività presentate in alcune unità del CD-ROM (soprattutto 4, 6, 7 e 10) propongono appunto compiti di lettura funzionale di frasi e testi con graduale maggiore attenzione alla comprensione.

Nel CD-ROM quindi vengono allenate le molteplici funzioni coinvolte nel compito di lettura:

- la rapidità di denominazione e di accesso al serbatoio lessicale
- l'attenzione visiva
- l'analisi visiva della parola scritta
- le abilità di segmentazione e di fissazione oculare
- l'ampiezza della zona di fissazione o span visivo
- la rapidità di ricerca visiva di uno stimolo fra tanti
- la memoria a breve termine
- le abilità di automatizzazione di un compito verbale
- il riconoscimento semantico-lessicale.

La struttura delle unità

Nel software la presentazione al tachistoscopio di parole e testi, resa gradevole da un'interfaccia giocosa e tecnica, è strutturata in 10 differenti unità in cui il ragazzo affronta diversi compiti di lettura.

Ogni unità è impostata su *livelli di difficoltà crescente* con la variazione di alcuni parametri come il tempo di esposizione, la lunghezza delle parole, il loro numero, la distanza tra di esse, la somiglianza o la differenza percettiva della loro struttura morfologica. In ogni unità il ragazzo può scegliere da quale livello iniziare, eventualmente tornando indietro a livelli di gioco più facili, qualora nella scelta iniziale avesse sopravvalutato le proprie capacità.

L'avanzamento da un livello all'altro, così come la perdita di medaglie in caso di errore, è simile a quello dei videogiochi apprezzati dai ragazzi della fascia di età a cui è destinato il programma.

La novità e la scommessa di questo lavoro è di proporre un prodotto divertente che possa rendere piacevole un allenamento che a questa età è solitamente poco gradito e fonte di frustrazione; inoltre può offrire occasione ai ragazzi più grandi di lavorare in autonomia sfidando se stessi per migliorare i propri tempi come in un videogioco.

Molta cura è stata dedicata all'impostazione e alla variazione graduale dei parametri che regolano la presentazione rapida delle parole, primo fra tutti il tempo di esposizione che negli ultimi livelli di gioco si avvicina ai tempi di lettura giudicati sufficientemente adeguati per i ragazzi di scuola media inferiore. Si suppone infatti che raggiunta questa efficienza i ragazzi non siano motivati ad esercitarsi ulteriormente.

La gradualità nell'aumentare il livello di difficoltà prevede anche il variare del numero degli item, la loro lunghezza e la posizione della presentazione: in alcuni esercizi le parole possono essere presentate vicine o lontane tra loro, su una sola riga o su righe sfalsate, per ampliare lo span visivo, cioè la possibilità di cogliere in un colpo d'occhio pezzi di testo sempre più ampi.

In ciascuna unità è presente anche la modalità «Allenamento» in cui il tempo di presentazione dello stimolo è gestito dall'utente con l'utilizzo della barra spaziatrice. Questo tipo di esercizio è stato pensato per permettere ai ragazzi di saggiare le proprie abilità e per consentire l'utilizzo del gioco anche a bambini più piccoli o ai ragazzi con maggiori difficoltà. In tale modalità è prevista la visualizzazione del tempo impiegato in moda da monitorare i propri risultati.

Le opzioni

Il *mascheramento*, cioè la comparsa di simboli grafici (asterischi) al posto della parola immediatamente dopo la sua scomparsa, è utile per evitare che la traccia lasciata dallo stimolo visivo possa continuare a essere *letta* e per essere certi che i tempi di presentazione siano effettivi. Questa possibilità è presente di default, ma può essere evitata con l'apposita scelta nelle opzioni. Non è mai presente nella presentazione temporizzata delle frasi.

La possibilità di evidenziare in giallo parole e frasi (presentazione *flash*) consente di focalizzare in modo diverso l'attenzione sullo stimolo presentato. Anche questa opzione può essere selezionata e deselezionata nelle «Opzioni».

Indice delle unità

Unità 1: Giochi di riscaldamento

- Denominazione di figure
- Ricerca visiva di figure
- Giochi di inseguimento

Unità 2: Occhio alla parola uguale - Ricerca rapida di parole uguali

Unità 3: Parole uguali o diverse? - Identificazione rapida di parole uguali o diverse

Unità 4: Leggi e rileggi - Lettura reiterata di frasi

Unità 5: Occhio al significato - Lettura rapida di parole, comprensione e confronto semantico

Unità 6: Occhio alla frase - Lettura rapida e comprensione di frasi

Unità 7: Vero o falso? - Lettura rapida e comprensione di frasi

Unità 8: Trova la parola - Ricerca rapida di parole

Unità 9: C'era la parola? - Lettura incalzante di parole e di testi

Unità 10: Racconti flash - Lettura rapida di testi

1. Giochi di riscaldamento

1. Denominazione di figure

Il saper denominare oggetti e figure può essere considerata una delle prime acquisizioni nello sviluppo del linguaggio del bambino. È un compito apparentemente semplice, connesso al recupero del significato di ciò che viene percepito e della sua etichetta verbale; implica perciò il riconoscimento dell'oggetto, l'attivazione semantica e l'accesso lessicale.

Chi si occupa di riabilitazione dei disturbi specifici di apprendimento, verifica spesso che i ragazzi presentano difficoltà anche nel denominare velocemente oggetti, immagini o numeri. Questo è altresì confermato da alcune ricerche che mettono in relazione la velocità di denominazione e di reazione vocale con la capacità di automatizzare un compito (De Luca et al., 2005).

Obiettivo di questo allenamento è pertanto sia quello di esercitare lo sguardo a muoversi rapidamente, favorendo l'automatizzazione dell'orientamento sinistra-destra nella lettura, sia quello di aumentare la velocità di accesso lessicale e la capacità di automatizzare un compito di tipo linguistico.

In questo esercizio il soggetto è invitato infatti a denominare più velocemente possibile le immagini che appaiono in successione.

2. Ricerca visiva di figure

Alcuni studi hanno riportato che i ragazzi con deficit di lettura possono avere prestazioni deficitarie, non solo nel compito di accesso lessicale veloce, ma anche in compiti di esplorazione visiva degli stimoli come quello proposto in questo gioco.

Obiettivo di questo allenamento è quello sia di esercitare lo sguardo a muoversi rapidamente sullo schermo da sinistra a destra sia quello di stimolare le abilità di ricerca e di analisi visuo-percettiva.

3. Giochi di inseguimento

Questi giochi sono un allenamento per velocizzare i tempi di fissazione dello sguardo nel compito di lettura di parole.

Alcune ricerche (Judica et al., 2002; Zoccolotti e De Luca, 2004) dimostrano la presenza di una alterazione dei movimenti oculari nei ragazzi con deficit di lettura: la scansione del testo risulta frammentata da molti movimenti oculari piccoli e di ampiezza omogenea, che non si adattano con flessibilità alle caratteristiche morfologiche del testo. È anche dimostrato che, se invece gli elementi da fissare non sono parole, ma immagini, non vi sono differenze sostanziali nei pattern dei movimenti oculari tra ragazzi con normali abilità di lettura e ragazzi con dislessia.

Ciononostante viene qui proposto un compito di inseguimento visivo di elementi anche non verbali, propedeutico a quello successivo più strettamente di natura linguistica.

2. Occhio alla parola uguale

Ricerca rapida di parole uguali

In questa unità come in quelle che seguono, viene utilizzata la presentazione temporizzata di parole con lo scopo di «forzare» l'utilizzo dell'accesso diretto al lessico scritto e superare la decodifica fonologica e sublessicale della parola.

Il gioco consiste nella presentazione tachistoscopica di una parola e subito dopo di altre, tra le quali il bambino deve ritrovare, senza limiti di tempo, la parola target (la prima presentata).

Si stimola l'attenzione e il mantenimento nella memoria di lavoro della parola letta rapidamente per ricercarla successivamente tra più item. Obiettivo dell'esercizio è infatti di velocizzare la lettura di parole.

La difficoltà del gioco è impostata su 10 livelli a difficoltà crescente; i parametri che cambiano sono: il tempo di esposizione, la dimensione del carattere, la posizione della comparsa della parola (centrale o random), il numero degli item presentati successivamente in cui ricercare la parola target e infine la lunghezza delle parole.

Gradualmente si stimola l'attenzione visiva con l'intento di ampliare lo span visivo, mentre viene aumentata la complessità degli stimoli linguistici.

3. Parole uguali o diverse?

Identificazione rapida di parole uguali o diverse

Continua l'allenamento delle abilità di lettura visiva lessicale attraverso il riconoscimento e il confronto degli item percepiti.

Al tachistoscopio vengono presentate delle parole contemporaneamente: 2 nei primi sei livelli e 3 nei successivi quattro livelli. Il compito è di confrontarle e indicare se sono tra loro uguali o diverse.

In base al livello di gioco, le parole sono corte o lunghe, vicine o lontane tra loro; anche qui naturalmente i tempi di presentazione diminuiscono con l'avanzare dei livelli di gioco.

Le abilità principalmente sollecitate sono quindi la graduale riduzione del tempo di fissazione e l'aumento dell'ampiezza della zona di fissazione.

4. Leggi e rileggi

Lettura reiterata di frasi

L'attività proposta è la lettura di frasi suddivise in sequenze presentate in rapida successione. Il ragazzo è invitato a rileggere però più volte le stesse sequenze, a cui ne vengono aggiunte via via di nuove.

Si allenano, attraverso la lettura reiterata, la memoria di lavoro e una maggior fluidità per facilitare l'acquisizione di una modalità anticipatoria di lettura. Infatti la lettura delle ultime frasi, ormai lette e rilette più volte, sarà sicuramente più veloce e fluida e darà grande soddisfazione al ragazzo, che sarà compiaciuto della propria velocità.

Terminata la lettura viene posta una semplice domanda per verificare la comprensione: ciò è pensato per evitare che la lettura sia solamente meccanica, per attivare l'attenzione al significato e rendere l'esercizio meno incalzante. Gradualmente si conduce l'utente a finalizzare la lettura alla comprensione di quanto legge.

Il gioco è impostato su 6 livelli dove variano sia i tempi di presentazione delle sequenze, sia la lunghezza delle frasi. Dopo tre frasi lette con successo e aver dato la risposta corretta alla domanda, si passa al livello successivo.

5. Occhio al significato

Lettura rapida di parole, comprensione e confronto semantico

In questa unità prosegue l'allenamento della lettura lessicale attraverso un compito di giudizio sulle caratteristiche semantiche degli item percepiti.

Le parole presentate al tachistoscopio contemporaneamente sono 3 nei primi otto livelli e 4 negli ultimi livelli; il compito è quello di confrontarle per indicare se appartengono o non appartengono alla stessa categoria semantica. Particolare attenzione è stata posta nella varietà delle categorie proposte (città, animali, vestiti, parti del corpo, mesi, giorni della settimana, materie scolastiche, fiori, alberi, frutta, sport, ecc.).

La necessità di comprendere ciò che si legge è qui in primo piano: il maggiore coinvolgimento del livello lessicale e semantico richiede la messa in atto di strategie di scelta consapevoli e controllate, proprie di un'abilità metalinguistica.

Il gioco è impostato su 10 livelli. A seconda del livello di gioco, le parole possono essere tre o quattro, vicine o lontane tra loro, e su righe diverse; le abilità sollecitate sono quindi anche il graduale aumento dell'ampiezza della zona di fissazione insieme alla rapidità di lettura. Anche in questa unità i tempi di apparizione delle parole variano, diminuendo con l'avanzare dei livelli di gioco.

6. Occhio alla frase

Letture rapida e comprensione di frasi

In questa unità e in quella seguente il compito proposto è quello di leggere rapidamente una breve frase, comprenderla e trattenere le informazioni in essa contenute per rispondere ad un semplice quesito. Si conduce il ragazzo ad aumentare la velocità con un compito di lettura funzionale, analogo a quello che affronta nella vita quotidiana.

È sembrato opportuno includere un lavoro sulla comprensione di frasi, gradualmente più complesse, che va oltre l'allenamento della mera fase strumentale della lettura, in quanto analogo a ciò che il ragazzo è chiamato a fare tutti i giorni.

Il contesto grammaticale-sintattico gioca un ruolo importante nel riconoscimento e nell'accesso al significato delle parole e delle relazioni tra di esse: questa possibilità di integrare elementi linguistici si può esplicitare solo nella lettura di un testo.

Nel contempo si continua ad allenare la memoria di lavoro, intesa come processo di elaborazione e contemporaneo mantenimento delle informazioni, determinante nel cogliere il significato di un testo.

L'attività consiste nella presentazione al tachistoscopio di brevi frasi, che poi scompaiono, seguite da domande a risposta multipla, a cui si deve rispondere senza limiti di tempo.

Il gioco è impostato su 6 livelli di difficoltà crescente; i livelli variano per la velocità di presentazione delle frasi, per la complessità e lunghezza delle stesse e per il numero di domande, da una a tre, che sono poste successivamente.

7. Vero o falso?

Letture rapida e comprensione di frasi

Anche in questa unità il compito proposto è quello di leggere rapidamente una breve frase e comprendere e trattenere l'informazione in essa contenuta per rispondere a semplici quesiti.

La differenza rispetto all'attività proposta nella unità precedente, sta nella modalità di risposta alle domande: il ragazzo deve rispondere «vero» o «falso» senza limiti di tempo. Non viene proposta la risposta esatta insieme ai distrattori come nelle risposte a scelta multipla, ma viene stimolata maggiormente la memoria a breve termine e la comprensione del testo. Il ragazzo è indotto così a lavorare sempre più in autonomia.

Il gioco è impostato su 6 livelli di difficoltà crescente; i livelli variano per la velocità di presentazione delle frasi, per la complessità e lunghezza delle stesse e per il numero di domande, da una a tre, che sono poste successivamente.

8. Trova la parola

Ricerca rapida di parole

Qui viene proposto di trovare rapidamente una parola target in una lista di parole o in un testo. Si allena così la capacità di scorrere rapidamente un testo, compito che simula nella lettura normale la ricerca di un dato elemento, spesso utile nello studio delle materie scolastiche.

Le parole target vengono via via presentate nella parte superiore dello schermo e rimangono visibili per un determinato tempo, fino a che vengono ritrovate all'interno della lista o del testo.

Il gioco è impostato su 6 livelli; nei primi tre livelli le parole target sono da ricercare in liste di parole, mentre nei successivi tre livelli esse sono da ricercare in brevi testi.

Per ogni livello cambia il tempo a disposizione per trovare la parola target; il tempo è a scalare ed è rappresentato da una clessidra.

9. C'era la parola?

Letture incalzante di parole e di testi

In questa unità è ancora utilizzata la presentazione temporizzata di parole e testi in rapida successione con lo scopo di «forzare» l'accesso immediato e visivo al testo scritto. Questa attività assume un ritmo particolarmente incalzante ed è volta a sollecitare grandemente l'attenzione e il mantenimento nella memoria di lavoro di quanto viene rapidamente letto; infatti, alla fine di ogni presentazione, vengono proposte una alla volta una serie di parole e il ragazzo è invitato a ricordare se erano presenti o meno nella lista (o nel testo) che ha letto.

Il gioco è impostato su 12 livelli di difficoltà crescente; nei primi sei vengono presentate al tachistoscopio delle liste di parole: con l'avanzare dei livelli diminuisce il tempo a disposizione per leggerle e aumenta il numero di parole che la compongono.

Nei successivi sei livelli vengono presentati al tachistoscopio dei brevi testi; anche qui l'avanzare del livello vede diminuire il tempo di esposizione del testo.

10. *Racconti flash*

Lettura rapida dei testi

L'attività proposta è volta a facilitare l'approccio ad un breve testo inducendo gradualmente il ragazzo ad affrontare parti sempre più ampie di esso.

La visualizzazione temporizzata avviene con diverse modalità che stimolano le abilità di esplorazione e di analisi visuo-percettiva del testo e si avvicinano alla modalità di lettura adulta ampliando lo span visivo, esercitando lo sguardo a muoversi rapidamente sullo schermo da sinistra a destra per cogliere pezzi di testo gradualmente più grandi.

La necessità di comprendere ciò che si legge non viene però trascurata: il coinvolgimento del livello lessicale e semantico richiede, anche in questa attività, strategie di scelta consapevoli e controllate, proprie di un'abilità metalinguistica.

La finestra di comparsa del testo scritto si sposta avanzando con differenti modalità. Il testo viene presentato, a scelta:

- parola per parola
- 2 parole per volta
- 3 parole per volta
- ½ riga per volta
- 1 riga per volta.

L'attenzione progressiva del testo già presentato favorisce la focalizzazione sulle nuove parole proposte. Anche in quest'ultima attività il ragazzo è libero di scegliere il livello di partenza in cui testare le proprie abilità di lettura: con l'avanzare dei livelli varia anche il tempo di presentazione.

Alla fine di ogni testo è stata inserita una semplice domanda per verificare la comprensione, onde evitare che la lettura si riduca ad una mera azione meccanica di decodifica.

Bibliografia

Allamandri V., Brenbati F., Donini R., Iozzino R., Riccardi Ripamonti I., Vio C., Mattiuzzo T. e Tressoldi P. (2007), *Trattamento della dislessia: un confronto multicentrico di efficacia ed efficienza*, «Dislessia», vol. 4, n. 2, pp. 143-162.

- Associazione Italiana Dislessia (AID), *Atti del Convegno «Il bambino dislessico»*, Bologna Associazione, 29 maggio 1997.
- Benso F. (2004), *Neuropsicologia dell'attenzione. Teoria e trattamenti nei disturbi di apprendimento*, Tirrenia, Del Cerro.
- Coltheart M. (1978) *Lexical access in simple reading tasks*. In G. Underwood, *Strategies of information processing*, New York, Academic Press.
- De Luca M., Di Filippo G., Judica A., Spinelli D. e Zoccolotti P. (2005), *Test di denominazione rapida e ricerca visiva di colori, figure e numeri - Manuale d'uso*, Fondazione Santa Lucia.
- Judica A., De Luca M., Spinelli D. e Zoccolotti P. (2002), *Training of surface dyslexia improves reading performance and shortens eye fixation duration in reading*, «Neuropsychological rehabilitation», vol. 12, n. 3, pp. 177-197.
- Lo Russo M.L., Facoetti A., Toraldo A. e Molteni M. (2005), *Tachistoscopic treatment of dyslexia changes the distribution of visual-spatial attention*, «Brain and Cognition», n. 57, pp. 135- 142.
- Pazzaglia F., Palladino P. e De Beni R. (2000), *Presentazione di uno strumento per la valutazione della memoria di lavoro verbale e sua relazione con i disturbi della comprensione*, «Psicologia clinica dello sviluppo», n. 3.
- Riccardi Ripamonti I., Truzoli R. e Salvatico T. (2004), *Analisi di efficacia dell'approccio fonologico-lessicale nel trattamento delle difficoltà di letto-scrittura*, «Dislessia», vol. 1, n. 3, pp. 309-338.
- Sartori G. (2004), *La lettura. Processi normali e dislessia*, Bologna, Il Mulino.
- Stella G. (2004), *La dislessia*, Bologna, Il Mulino.
- Tressoldi P., Vio C., Lo Russo M.L., Facoetti A. e Iozzino R. (2003), *Confronto di efficacia ed efficienza tra trattamenti per il miglioramento della lettura in soggetti dislessici*, «Psicologia Clinica dello Sviluppo», a. VII, n. 3.
- Tressoldi P., Iozzino R. e Vio C. (2007), *Ulteriori evidenze sull'efficacia dell'automatizzazione del riconoscimento sublessicale per il trattamento della dislessia evolutiva*, «Psicologia Clinica dello Sviluppo», a. XI, n. 1.
- Zoccolotti P. e De Luca M. (2004), *I movimenti oculari nella lettura: aspetti normali e patologici*, «Dislessia», vol. 1, n. 3, pp. 277-288.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario registrarsi con un nome. Il ragazzo deve scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il pulsante «Entra» per entrare e iniziare le attività.

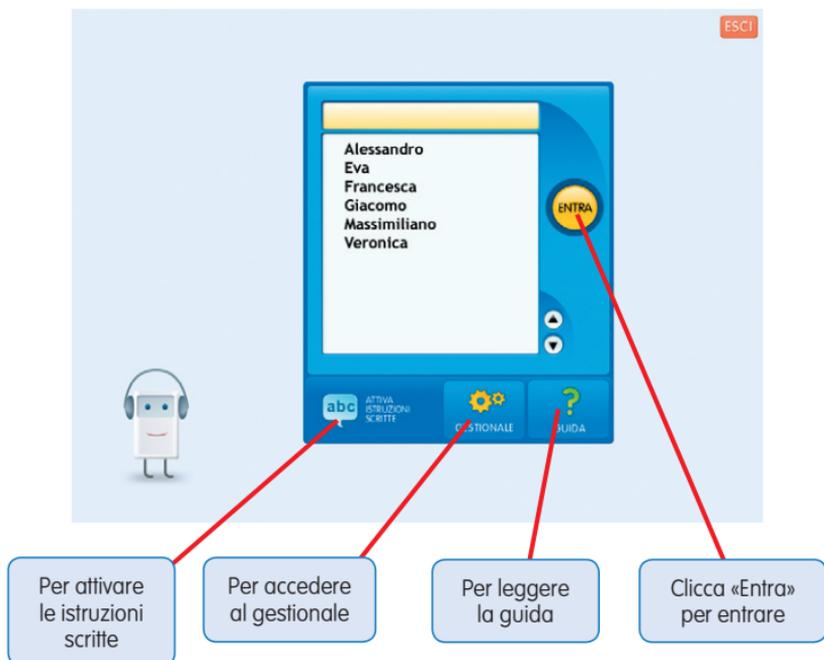
Per attivare le vignette contenenti le istruzioni scritte, si deve cliccare il pulsante «abc» e per disattivarle è sufficiente cliccarlo di nuovo. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sulle vignette.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni, si clicca il pulsante «Gestionale» o si preme la combinazione di tasti «Ctrl + o».

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

Per uscire dal programma, si clicca «Esci» in alto a destra e si conferma.

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito o selezionato il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale, dove è possibile accedere alle varie unità, con le istruzioni del personaggio guida Poddy:

a) 10 unità:

1. Giochi di riscaldamento
2. Occhio alla parola uguale
3. Parole uguali o diverse?
4. Leggi e rileggi
5. Occhio al significato
6. Occhio alla frase
7. Vero o falso?
8. Trova la parola
9. C'era la parola?
10. Racconti flash

Al clic su ciascuna unità si accede all'indice degli esercizi (Allenamento e livelli), tra cui è possibile scegliere quello da cui iniziare.

b) Opzioni

Dati di default il carattere (minuscolo), la dimensione del carattere (piccolo), il mascheramento (presentazione delle parole mascherate con gli asterischi) e la visualizzazione (colore nero), è possibile qui selezionare i valori diversi che (dove previsto) valgono per tutti gli esercizi del programma. Le opzioni sono selezionabili anche nell'indice di ogni unità.

c) Spiega pulsanti

Si apre la videata con la spiegazione delle funzioni dei pulsanti principali usati all'interno del programma. La videata è stampabile.

d) Ultimo svolto

È possibile riprendere l'attività direttamente dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

e) Attestato

L'attestato viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi (allenamento, tutti i livelli e tipologie). Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato. Al completamento di tutti gli esercizi di ogni unità, appare un «miniattestato» che rimarrà attivo nell'indice di quell'unità.

f) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto si ritorna nella videata del login.

Menu: scelta delle attività

Le 10 sezioni

Occhio alla parola uguale

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

OPZIONI SPIEGA PULSANTI ULTIMO SVOLTO ATTESTATO

Opzioni

OPZIONI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Carattere										
<input checked="" type="checkbox"/> minuscolo										
<input type="checkbox"/> MAIUSCOLO	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dimensione										
<input checked="" type="checkbox"/> PICCOLO										
<input type="checkbox"/> GRANDE	✓					✓	✓	✓	✓	
Mascheramento										
<input checked="" type="checkbox"/> PRESENTE										
<input type="checkbox"/> NON PRESENTE	✓	✓			✓	✓	✓		✓	
Visualizzazione										
<input checked="" type="checkbox"/> NERO										
<input type="checkbox"/> FLASH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

VALORI DI DEFAULT

Tasti di scelta rapida



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

Generali

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

Login

Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
Attiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Guida	F1
Chiudere guida	Ctrl + x
Scorrere su/giù	Frecce su/giù
Guida pdf	F1

Menu

Ultimo svolto	Ctrl + u
Spiega pulsanti	F1
Opzioni	Ctrl + o
Attestato	Ctrl + a

Guide del gestionale

Aprire	F1
Chiudere	Ctrl + x
Scorrere su/giù	Frecce su/giù
Carattere più grande	Tasto A
Carattere più piccolo	Tasto a
Stampa	F10

Esercizi

Inizia	Ctrl + Invio
--------	--------------

Le 10 unità

Al clic su ciascuna unità si apre l'indice con la possibilità di cambiare le opzioni (icona in basso) e di svolgere l'allenamento o il livello (in ordine di difficoltà crescente: il tempo di esposizione si riduce, come indicato accanto al livello e all'interno delle videate). Nell'allenamento l'utente usa la barra spaziatrice per procedere, si visualizza il tempo impiegato e la difficoltà è la stessa del livello 1. Non viene registrato nella parte gestionale.

Il passaggio da un livello al successivo è automatico dopo la conquista delle medaglie previste. Nelle unità 4, 6 e 7 c'è la possibilità di rimanere nello stesso livello senza passare al successivo.

Allo svolgimento dell'allenamento e di tutti i livelli di un'unità appare un «miniattestato», stampabile, che poi rimane attivo nell'indice. L'attestato finale si sblocca invece nel menu allo svolgimento di tutti gli esercizi di tutte le unità.

1. Giochi di riscaldamento

In questa sezione le opzioni non sono impostabili; il carattere minuscolo e l'ampiezza del carattere sono fissi.

I giochi di riscaldamento si suddividono in:

- *Denominazione di figure* (3 videate): vengono proposte in sequenza ordinata, una dopo l'altra, da sinistra verso destra e su più righe, al clic sulla barra spaziatrice, 25 immagini che il ragazzo deve seguire

Ricerca visiva di figure

1. Giochi di riscaldamento - Ricerca visiva di figure

00:01:55

attentamente con lo sguardo e denominare velocemente. Viene visualizzato il tempo impiegato, in modo da incitare al raggiungimento di tempi sempre più brevi per battere il proprio record e/o confrontarsi con i compagni.

- *Ricerca visiva di figure* (3 videate): dopo che viene presentata una figura target al centro dello schermo per 2 secondi, appaiono 25 figure tra le quali bisogna cliccare in ordine da sinistra a destra e riga per riga la figura target iniziale. Si passa alla videata successiva dopo aver cliccato tutte le figure corrette.
- *Giochi di inseguimento*: il ragazzo deve seguire con lo sguardo da sinistra verso destra e riga per riga, le serie di 5 palline/stelline/parole che vengono via via evidenziate di giallo. Non è richiesto che le parole siano realmente lette ma solamente seguite. Qui sono presenti 3 livelli di gioco con tempi e ritmi sempre più veloci:

Livello 1: pallini 80 cent/sec
stelline 80 cent/sec
parole corte 150 cent/sec

Livello 2: pallini 60 cent/sec
stelline 60 cent/sec
parole corte 100 cent/sec

Livello 3: pallini 40 cent/sec
stelline 40 cent/sec
parole corte 50 cent/sec

2. Occhio alla parola uguale

Opzioni impostabili: maiuscolo, no mascheramento, presentazione flash. L'ampiezza del carattere è fissa e non può essere modificata.

In questa unità il bambino deve leggere un parola che appare al centro dello schermo o in uno dei 4 quadranti, e poi ritrovarla fra 2 o 3 parole che appaiono subito dopo. Guadagna o perde una medaglia in base alla risposta corretta o sbagliata. Alla decima medaglia passa a un livello più avanzato (10 livelli):

Livello 1: tempo di esposizione parola target: 250 cent/sec
parole con carattere grande
presentazione centrale
n. parole che appaiono dopo: 2
tipo di parole: corte

Livello 2: tempo di esposizione parola target: 225 cent/sec
parole con carattere grande
presentazione centrale
n. parole che appaiono dopo: 2
tipo di parole: corte

- Livello 3: tempo di esposizione parola target: 200 cent/sec
parole con carattere grande
presentazione random (in uno dei 4 quadranti)
n. parole che appaiono dopo: 2
tipo di parole: corte
- Livello 4: tempo di esposizione parola target: 175 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione centrale
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: medie
- Livello 5: tempo di esposizione parola target: 150 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione centrale
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: medie
- Livello 6: tempo di esposizione parola target: 125 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione random
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: medie
- Livello 7: tempo di esposizione parola target: 125 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione centrale
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: lunghe
- Livello 8: tempo di esposizione parola target: 100 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione centrale
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: miste
- Livello 9: tempo di esposizione parola target: 75 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione random
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: miste
- Livello 10: tempo di esposizione parola target: 50 cent/sec
parole con carattere piccolo
presentazione random
n. parole che appaiono dopo: 3
tipo di parole: miste

3. Parole uguali o diverse?

Opzioni impostabili: maiuscolo, ampiezza carattere, no mascheramento, presentazione flash.

In questa unità il ragazzo deve leggere per n. centesimi di secondo 2 o 3 parole uguali o diverse, sulla stessa riga o su righe sfalsate, e poi cliccare sul pulsante di «uguale» (=) o «diverso» (≠) a seconda di come ritiene che siano. Guadagna o perde una medaglia in base alla risposta corretta o sbagliata. Alla decima medaglia passa al livello successivo (10 livelli):

Livello 1: tempo di esposizione parole target: 500 cent/sec
parole vicine sulla stessa riga

n. e tipo di parole: 2 parole corte

Livello 2: tempo di esposizione parole target: 450 cent/sec
parole vicine su riga sfalsata

n. e tipo di parole: 2 parole corte

Livello 3: tempo di esposizione parole target: 400 cent/sec
parole vicine sulla stessa riga

n. e tipo di parole: 2 parole medie

Livello 4: tempo di esposizione parole target: 350 cent/sec
parole lontane su riga sfalsata

n. e tipo di parole: 2 parole corte

Livello 5: tempo di esposizione parole target: 300 cent/sec
parole lontane sulla stessa riga

n. e tipo di parole: 2 parole medie

Livello 6: tempo di esposizione parole target: 250 cent/sec
parole lontane su riga sfalsata

n. e tipo di parole: 2 parole corte

Livello 7: tempo di esposizione parole target: 300 cent/sec
parole vicine sulla stessa riga

n. e tipo di parole: 3 parole corte

Livello 8: tempo di esposizione parole target: 250 cent/sec
parole lontane sulla stessa riga

n. e tipo di parole: 3 parole medie

Livello 9: tempo di esposizione parole target: 200 cent/sec
parole lontane sulla stessa riga

n. e tipo di parole: 3 parole corte

Livello 10: tempo di esposizione parole target: 150 cent/sec
parole lontane su riga sfalsata

n. e tipo di parole: 3 parole corte

4. Leggi e rileggi

Opzioni impostabili: maiuscolo, presentazione flash. L'ampiezza del carattere non è modificabile.

In questa unità il ragazzo deve leggere in sequenza la 1° parola, poi la 1° parola + la 2°, poi la 1° + la 2° + la 3° e così via per n. centesimi di secondo (che aumentano in modo proporzionale), fino al completamento della frase, per esercitarsi nella lettura ad alta voce. Alla fine di ogni frase appare la domanda di comprensione a scelta multipla (4 opzioni), con l'audio attivabile. Si guadagna o si perde una medaglia in base alla risposta corretta o sbagliata. Alla terza medaglia si può passare al livello successivo (6 livelli):

Livello 1: tempo di esposizione: 250 cent/sec
frasi semplici su 1 riga

Livello 2: tempo di esposizione: 220 cent/sec
frasi semplici su 1 riga

Livello 3: tempo di esposizione: 220 cent/sec
frasi medie su 2 righe

Livello 4: tempo di esposizione: 200 cent/sec
frasi medie su 2 righe

Livello 5: tempo di esposizione: 180 cent/sec
frasi complesse su 3 righe

Livello 6: tempo di esposizione: 170 cent/sec
frasi complesse su 3 righe

5. Occhio al significato

Opzioni impostabili: maiuscolo, no mascheramento, presentazione flash. L'ampiezza del carattere non è modificabile.

In questa unità il ragazzo deve leggere per n. centesimi di secondo 3 o 4 parole sulla stessa riga o su righe sfalsate, e poi cliccare sul pulsante «appartiene» (€) o «non appartiene» (⊄) per indicare se secondo lui le parole che ha visto appartengono o meno alla stessa categoria semantica. Guadagna o perde una medaglia in base alla risposta corretta o sbagliata. Alla decima medaglia passa al livello successivo (10 livelli):

Livello 1: tempo di esposizione parole target: 750 cent/sec
3 parole vicine sulla stessa riga

Livello 2: tempo di esposizione parole target: 675 cent/sec
3 parole vicine sulla stessa riga

Livello 3: tempo di esposizione parole target: 600 cent/sec
3 parole vicine sulla stessa riga

Livello 4: tempo di esposizione parole target: 525 cent/sec
3 parole vicine su riga sfalsata

Livello 5: tempo di esposizione parole target: 450 cent/sec
3 parole vicine su riga sfalsata

Livello 6: tempo di esposizione parole target: 375 cent/sec
3 parole lontane sulla stessa riga

- Livello 7: tempo di esposizione parole target: 300 cent/sec
3 parole lontane sulla stessa riga
- Livello 8: tempo di esposizione parole target: 250 cent/sec
3 parole lontane su riga sfalsata
- Livello 9: tempo di esposizione parole target: 330 cent/sec
4 parole lontane sulla stessa riga
- Livello 10: tempo di esposizione parole target: 250 cent/sec
4 parole lontane su riga sfalsata

6. Occhio alla frase

Opzioni impostabili: maiuscolo, ampiezza carattere, no mascheramento, presentazione flash.

In questa unità si deve leggere una frase che appare in posizione centrale per n. centesimi di secondo, e poi rispondere a una o più domande di comprensione a scelta multipla (4 opzioni), con l'audio attivabile. Si guadagna una medaglia in base a tutte le risposte corrette per ogni frase proposta. Alla quinta medaglia si può passare al livello successivo (6 livelli):

- Livello 1: tempo di esposizione della frase: 800 cent/sec
n. domande di comprensione: 1
- Livello 2: tempo di esposizione della frase: 700 cent/sec
n. domande di comprensione: 1
- Livello 3: tempo di esposizione della frase: 700 cent/sec
n. domande di comprensione: 2
- Livello 4: tempo di esposizione della frase: 600 cent/sec
n. domande di comprensione: 2
- Livello 5: tempo di esposizione della frase: 550 cent/sec
n. domande di comprensione: 3
- Livello 6: tempo di esposizione della frase: 450 cent/sec
n. domande di comprensione: 3

7. Vero o falso?

Opzioni impostabili: maiuscolo, ampiezza carattere, no mascheramento, presentazione flash.

In questa unità si deve leggere una frase che appare in posizione centrale per n. centesimi di secondo, e poi rispondere a una o più domande di «vero» o «falso» relative alla frase, con l'audio attivabile. Si guadagna una medaglia in base a tutte le risposte corrette per ogni frase. Alla quinta medaglia si può passare al livello successivo (6 livelli):

- Livello 1: tempo di esposizione della frase: 800 cent/sec
n. domande vero/falso: 1
- Livello 2: tempo di esposizione della frase: 700 cent/sec
n. domande vero/falso: 1

- Livello 3: tempo di esposizione della frase: 700 cent/sec
n. domande vero/falso: 2
- Livello 4: tempo di esposizione della frase: 600 cent/sec
n. domande vero/falso: 2
- Livello 5: tempo di esposizione della frase: 550 cent/sec
n. domande vero/falso: 3
- Livello 6: tempo di esposizione della frase: 450 cent/sec
n. domande vero/falso: 3

8. Trova la parola

Opzioni impostabili: maiuscolo, ampiezza carattere, presentazione flash.

In questa unità appare una parola target in alto sullo schermo per n. centesimi di secondo, che poi si deve ritrovare, cliccandola, in una lista di 20 parole (livelli 1-3) e all'interno di un testo (livelli 4-6). La parola target rimane sempre visibile. Per ogni lista o testo le parole da trovare sono 5.

Vi è una clessidra con il tempo a scalare. Si guadagna o si perde una medaglia in base alla parola corretta o sbagliata/non trovata entro il tempo. Alla decima medaglia si passa al livello successivo (6 livelli):

Livello 1: tempo di esposizione: 30 sec

Lista di 20 parole

Livello 2: tempo di esposizione: 20 sec

Lista di 20 parole

Trova la parola



8. Trova la parola - Parole - Livello 3 (10 sec)

CALCIO

DATA	CALCIO
URLO	NUCA
LITIGIO	TAMBURO
OSPEDALE	INSETTO
ANTENNA	ESPERTO
FLOTTA	GIRAFFA
MEDICINA	VOLPE
SETE	VIVO
BROCCA	RANA
CHIODO	PALMA

9

Livello 3: tempo di esposizione: 10 sec

Lista di 20 parole

Livello 4: tempo di esposizione: 120 sec

Testo di 10 righe

Livello 5: tempo di esposizione: 90 sec

Testo di 10 righe

Livello 6: tempo di esposizione: 50 sec

Testo di 10 righe

9. C'era la parola?

Opzioni impostabili: maiuscolo, ampiezza carattere, no mascheramento (Parole), presentazione flash.

In questa unità è possibile scegliere per ciascun livello la tipologia «Parole» o «Testi».

Nella tipologia «Parole» appaiono 10 o 15 parole di seguito e alla fine, una dopo l'altra, una serie di parole per ciascuna delle quali il bambino deve cliccare «Sì» o «No» a seconda se ritiene che quella parola ci fosse o no tra quelle appena lette.

Nella tipologia «Testi» le parole di un breve testo appaiono una di seguito all'altra da sinistra verso destra sulla riga e, una volta terminato il tempo di esposizione, rimangono in ombra. Si guadagna o si perde una medaglia in base a ogni singola risposta corretta o sbagliata. Alla decima medaglia si passa al livello successivo (6 livelli):

Livello 1- Parole: tempo di esposizione: 300 cent/sec

Lista di 10 parole

Livello 2 - Parole: tempo di esposizione: 250 cent/sec

Lista di 10 parole

Livello 3 - Parole: tempo di esposizione: 200 cent/sec

Lista di 10 parole

Livello 4 - Parole: tempo di esposizione: 150 cent/sec

Lista di 10 parole

Livello 5 - Parole: tempo di esposizione: 120 cent/sec

Lista di 15 parole

Livello 6 - Parole: tempo di esposizione: 100 cent/sec

Lista di 15 parole

Livello 1 - Testi: tempo di esposizione: 320 cent/sec

Livello 2 - Testi: tempo di esposizione: 270 cent/sec

Livello 3 - Testi: tempo di esposizione: 220 cent/sec

Livello 4 - Testi: tempo di esposizione: 180 cent/sec

Livello 5 - Testi: tempo di esposizione: 150 cent/sec

Livello 6 - Testi: tempo di esposizione: 120 cent/sec

10. Racconti flash

Opzioni impostabili: maiuscolo, presentazione flash.

In questa unità è possibile scegliere per ciascun livello le seguenti tipologie di visualizzazione dei testi:

- parola per parola
- 2 parole alla volta
- 3 parole alla volta
- ½ riga alla volta
- 1 riga alla volta.

Racconti flash

10. Racconti flash - 1 riga - Livello 6 (6 sec)

Tom non era un ragazzo perfetto, ma il peggio è, che egli era nemico della perfezione. Egli non amava inoltre le preoccupazioni, tanto è vero che, messa da parte la sua affezione, si occupò di una cosa interessantissima: quella di apprendere un nuovo modo di fischiare che consisteva in una specie di brillo d'uccello, un modulato gorgheggio che si otteneva strisciando la lingua sul palato mentre si soffiava con la bocca. Il successo arrivò a Tom, che se ne andò fischiettando attraverso strade e sentieri con l'anima piena di armonie. A un certo punto si fermò di colpo alla vista di un ragazzo sconosciuto, presso a poco della sua età. Un estraneo, di qualsiasi età fosse, era sempre un avvenimento.

M. Twain, Tom Sawyer, La Sorgente, 1965, p. 11.

Alla fine della presentazione del testo appare una domanda di comprensione a scelta multipla (4 opzioni), con l'audio attivabile.

I testi nei livelli 1-4 hanno sono di 10 righe, mentre nei livelli 5-6 sono di 15 righe. Si guadagna o si perde una medaglia in base alla risposta corretta o sbagliata. Alla terza medaglia si passa al livello successivo (6 livelli) della stessa tipologia, con la possibilità di cambiarla. Nel riquadro della selezione le tipologie già svolte sono colorate di giallo.

	1 parola	2 parole	3 parole	½ riga	1 riga
Livello 1	250 cent/ sec	500 cent/ sec	750 cent/ sec	15 sec	30 sec

	1 parola	2 parole	3 parole	½ riga	1 riga
Livello 2	200 cent/ sec	400 cent/ sec	600 cent/ sec	12 sec	24 sec
Livello 3	175 cent/ sec	350 cent/ sec	525 cent/ sec	10,5 sec	21 sec
Livello 4	150 cent/ sec	300 cent/ sec	450 cent/ sec	900 cent/ sec	18 sec
Livello 5	100 cent/ sec	200 cent/ sec	300 cent/ sec	600 cent/ sec	12 sec
Livello 6	50 cent/ sec	100 cent/ sec	150 cent/ sec	300 cent/ sec	6 sec

Guida al gestionale

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

Menu

Comprende l'elenco degli utenti con i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e delle opzioni, e le funzioni generali per archiviare e ripristinare i dati e per inserire la password.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto + e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente, 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, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Statistiche, Opzioni: per accedere alla parte in cui è possibile visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente e scegliere le opzioni, si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

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.

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo averla digitata, 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 o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova. Per togliere la password, si deve digitare la vecchia password, lasciare vuoti gli spazi di «Nuova password» e di «Conferma nuova password» e cliccare «Ok» per confermare.

Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

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

Menu principale del gestionale



Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene il nome dello studente selezionato e l'elenco delle 10 sezioni presenti nel CD-ROM. Al clic su ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti;
- la data di svolgimento dell'esercizio (se la scritta dell'esercizio è azzurra, al clic appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti partendo dalla più recente);
- il numero delle medaglie guadagnate sul totale;
- il numero delle videate svolte;
- per alcune unità vengono registrati anche il numero delle videate svolte extra e i dettagli (nel riquadro dei dettagli, stampabile, viene visualizzata per ogni videata la percentuale delle risposte corrette).

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

Statistiche

	Esercizio	Data	N. medaglie/totale	N. videate svolte	N. videate extra	Dettagli
Ciuchi di rivaldamento	Livello 1 (200 cent/sec)	28/3/2008	1/3	1	-	
Occhio alla parola uguale	Livello 3 (175 cent/sec)	28/3/2008	3/3	35	0/0	
Parole uguali o diverse?	Livello 3 (175 cent/sec)	28/3/2008	1/3	4	-	
Leggi e ritraggi	Livello 4 (150 cent/sec)	28/3/2008	0/3	3	-	
Occhio al significato	Livello 6 (100 cent/sec)	28/3/2008	2/3	2	-	
Occhio alla frase	Livello 6 (100 cent/sec)	28/3/2008	0/3	0	-	
Vero o falso?	Livello 6 (100 cent/sec)	28/3/2008	3/3	3	0/0	
Trova la parola	Livello 6 (100 cent/sec)	28/3/2008	0/3	1	-	
Trova la parola	Livello 6 (100 cent/sec)	28/3/2008	3/3	9	0/0	
Cura la parola!						
Racconti flash						

Opzioni

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

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, le istruzioni scritte (ovvero le nuvolette contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'utente può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i feedback), pur mantenendo l'audio di default. Per procedere nelle attività del programma e per

iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, 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.

Mostra attestato: permette di attivare l'attestato nel menu indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà sempre cliccabile).



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