

Emma Perrotta e Chiara Demurtas

Sviluppare l'intelligenza per la scuola primaria

Giochi e attività
di potenziamento cognitivo
dai 5 anni



Erickson

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis
Susanna Tassinari

Sviluppo software

Walter Eccher

Illustrazioni

Roberto Ghizzo
Tania Osele

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Testing

Susanna Tassinari
Sonia Arw

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2014 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

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.

Emma Perrotta e Chiara Demurtas

Sviluppare l'intelligenza per la scuola primaria

Giochi e attività di potenziamento cognitivo
dai 5 anni

Erickson

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. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato i libri: *Giocare con le parole*, *Correggere i difetti di pronuncia*, *Prevenzione e recupero delle difficoltà morfosintattiche*, *Giocare con le parole 2 – Prima e seconda parte*, *Sviluppare le competenze semantico-lessicali*; *Il mio libro del tempo*, *Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria*, *Occhio alle parole* e, come coautrice, *Sviluppare l'intelligenza per la scuola primaria*; i CD-ROM: *Giocare con le parole*, *Occhio alle parole*, *Prevenzione e recupero delle difficoltà morfosintattiche*, *Giocare con le parole 2 – Prima e seconda parte*, *Correggere i difetti di pronuncia*, *Sviluppare le competenze semantico lessicali* e, come coautrice, *Tachiscopio SUITE*; i kit: *Stimolazione della percezione uditiva*, *Giacomino e il tempo perduto*; l'articolo *Disfasia dell'età evolutiva: dalla diagnosi alla terapia* in «Logopedia» (n. 1, pp. 27-41).

CHIARA DEMURTAS

Logopedista, attualmente opera presso il centro C.A.R.E.S. O.N.L.U.S. convenzionato con la ASL 3 di Genova. Si occupa di prevenzione e riabilitazione dei disturbi della comunicazione e del linguaggio, dei deficit cognitivi e dell'apprendimento. È formata in Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA). Per le Edizioni Erickson ha pubblicato, come coautrice, il libro *Sviluppare l'intelligenza per la scuola primaria*.

INDICE

Introduzione

a cura delle autrici

p. 7

Guida alla navigazione

p. 9

Login

p. 9

Menu

p. 10

Tasti di scelta rapida

p. 11

Attività

p. 12

Guida al gestionale

p. 25

Menu

p. 25

Esportazione dei dati in formato Excel

p. 26

Statistiche

p. 26

Opzioni

p. 27

Introduzione

a cura delle autrici

In questo software vengono proposte al bambino, dai 4-5 anni in su, numerose attività che stimolano il ragionamento sia di tipo verbale che pratico e che hanno l'obiettivo di aiutarlo a fare proprie le strategie cognitive necessarie a un proficuo apprendimento.

I ricercatori che hanno messo a punto strumenti clinici per valutare le capacità cognitive, sia di soggetti in età evolutiva sia di adulti, hanno individuato alcune aree e alcune abilità che maggiormente sono rappresentative di un buon funzionamento cognitivo. Queste abilità vengono indagate attraverso test che le valutano in maniera settoriale e hanno lo scopo di misurare l'intelligenza globale. Le diverse abilità del bambino, misurate attraverso l'impiego di diversi test, dipendono notevolmente dalle esperienze che ha vissuto e da quante opportunità ha avuto per poter esercitare le proprie potenzialità. Il quoziente intellettivo (QI) di un bambino, rilevato attraverso le diverse scale o test, può subire importanti variazioni: i risultati ottenuti in molti subtest dipendono infatti dalle esperienze e dal tipo di allenamento a cui il bambino è stato sottoposto e, per questo motivo, possono evolvere nel tempo in senso positivo o negativo. Altre prove, invece, valutano la capacità intuitiva e sono quindi meno influenzabili dall'esperienza e dalle occasioni di apprendimento.

Molti bambini provenienti da realtà sociali e culturali diverse affrontano, per svariati motivi, una valutazione cognitiva, volta a misurare il loro quoziente intellettivo e a individuare i loro punti di forza e di debolezza: ciò avviene comunque sempre con lo scopo di indagare le difficoltà che il bambino incontra in quel momento della sua vita e al fine di impostare un programma di potenziamento delle aree che eventualmente si rivelassero più fragili. Mediamente i bambini che vivono in un ambiente culturalmente povero di stimoli e di occasioni di apprendimento otterranno un punteggio totale più basso rispetto a quelli che avranno avuto l'opportunità di ricevere stimolazioni più ricche e variate dall'ambiente circostante (famiglia, scuola, contesto sociale). In questo programma vengono presentati molti giochi ed esercizi che stimolano e allenano le abilità cognitive in diverse aree; queste attività saranno di grande aiuto soprattutto ai bambini che hanno minori occasioni di fare esperienze.

Il presente lavoro è rivolto pertanto a genitori, insegnanti e terapeuti che avranno così uno strumento pronto all'uso per aiutare i loro bambini ad ampliare le abilità cognitive di base e potenziare quelle abilità che fossero risultate deficitarie a una valutazione psicometrica. In quest'ultimo caso, dopo aver individuato le aree di maggior criti-

cità, si potrà procedere a un training di rinforzo e di potenziamento, scegliendo, tra le varie sezioni, quelle maggiormente correlate con le abilità risultate carenti.

Guida alla navigazione

Login

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

Per visualizzare le istruzioni scritte si clicca il fumetto «Attiva le istruzioni scritte» e per disattivarle si clicca «Disattiva istruzioni scritte».

Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse.

Per visualizzare la guida in formato PDF si clicca il libro «Guida» e per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni si deve cliccare sul pulsante con l'ingranaggio o comporre la combinazione di i tasti «Ctrl + o».

Per uscire si clicca sulla «X» in alto a destra.

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Vai!», si accede al menu principale, il Bosco incantato, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni e alle altre funzioni di navigazione, descritti da Neve, un simpatico lupacchiotto:

a) 17 animaletti (le 17 sezioni)

Al clic su ciascun animale del bosco, si accede a una sezione con esercizi e giochi relativi a una specifica abilità.

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

Cliccando sui pulsanti A/a è possibile scegliere se visualizzare i testi delle istruzioni scritte e di alcuni esercizi in stampato maiuscolo o minuscolo. Di default il programma è impostato sul maiuscolo.

c) La lucciola (Spiegapulsanti)

Al clic sulla lucciola si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti negli esercizi.

Menu: scelta delle attività



d) La nota musicale (Suoni e audio)

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

e) La 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)

Una volta completate tutte le attività viene sbloccata la pergamena con 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 + Freccie avanti/indietro
Opzioni	Ctrl + o
Attiva stimolo audio	Shift + Barra spaziatrice
<i>Gestionale</i>	
Scrolla testo su/giù	Freccie alto/basso
Scrolla sezioni su/giù	Page up/down
Esporta file excel	Ctrl + e
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Dal menu è possibile accedere alle 17 sezioni, rappresentate graficamente da 17 animaletti del bosco. Ogni unità contiene esercizi utili a stimolare e allenare le abilità cognitive in diverse aree. Di seguito verranno spiegati i contenuti e gli obiettivi di ogni attività proposta nel software.

Durante la navigazione all'interno di una sezione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento. È possibile inoltre accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si lavora, scrivendo il numero della videata nel campo a sinistra del contavideate e premendo «Invio».

1. Le somiglianze

L'abilità nell'individuare un criterio di somiglianza tra due stimoli è considerata dagli studiosi tra quelle più rappresentative delle competenze di categorizzazione e astrazione.

In questa sezione viene stimolata nel bambino, attraverso compiti di astrazione, proprio l'abilità di individuare le caratteristiche che accomunano gli stimoli, immagini o parole, che verranno presentati. Si tratterà pertanto di individuarne la categoria di appartenenza (ad esempio, sono due animali, due frutti, ecc.), gli attributi comuni (ad esempio, hanno la coda lunga, sono morbidi, ecc.), la funzione comune (ad esempio, servono per mangiare, per giocare, ecc.), e così via. Per avviare i bambini a una prima facile riflessione meta-fonologica sono state inoltre inserite, tra le similitudini, anche quelle lessicali-sonore: il bambino verrà infatti incoraggiato a riflettere sulla forma verbale, sul significante delle due parole proposte, che potranno essere fonologicamente molto simili (ad esempio, manico/manica, pizzo/pizza).

Sezione 1 – Le somiglianze



2. Ogni cosa ha il suo colore

Questo gioco allena l'abilità nel mantenere l'attenzione e la concentrazione su un determinato compito per un discreto lasso di tempo. Si chiede al bambino di osservare una legenda con delle immagini colorate

Sezione 2 – Ogni cosa ha il suo colore



e di colorare con lo stesso colore le restanti immagini della tabella, mantenendo costante l'abbinamento immagine/colore (ad esempio, macchina/rosso, barca/giallo, aereo/verde, pullman/azzurro).

3. Qual è quello diverso?

Il compito del bambino sarà quello di individuare tra 5 immagini date quella che si differenzia dalle altre e di cliccarla. Viene così stimolato lo spirito di osservazione, indispensabile ingrediente dell'intelligenza. Il bambino che impara a osservare impara anche a confrontare e questo lo stimola a porsi domande sul perché della diversità delle cose.

Sezione 3 – Qual è quello diverso?



4. Cosa manca?

In ogni videata sono presenti due insiemi, apparentemente uguali, di immagini, in uno dei due però manca un'immagine e il bambino sarà invitato a individuare di quale si tratta e a cliccarla nell'insieme che la contiene. Per stimolare, oltre all'abilità di osservare e di concentrarsi, anche la memoria a breve termine (MBT), dopo 10 secondi le immagini dell'insieme di destra verranno coperte. Se il bambino dovessero aver bisogno di più tempo, basterà cliccare sulla torcia per vedere nuovamente tutte le immagini.

Sezione 4 – Cosa manca?



5. Abbinamenti e soluzioni

In ogni videata di questa sezione viene proposto un quesito e 4 coppie di immagini da abbinare tra loro in modo pertinente alla richiesta. La consegna e i testi sopra alle vignette si possono anche ascoltare cliccando sui pulsanti audio.

Sezione 5 – Abbinamenti e soluzioni



Questi esercizi, oltre a sviluppare le capacità di compiere associazioni, trovare nessi logici e rapporti causali, stimolano anche le abilità di problem solving, fondamentali per affrontare gli imprevisti che possono presentarsi nella vita quotidiana e sviluppare quindi le autonomie.

6. *Il particolare mancante*

In questa sezione vengono proposte delle immagini a cui manca un particolare. Il bambino dovrà individuarlo e cliccare con il mouse il punto dell'immagine dove dovrebbe trovarsi il dettaglio mancante. Vengono così stimolati lo spirito di osservazione, l'analisi e il ragionamento riguardo alla struttura degli oggetti e alla loro funzione.

Sezione 6 – Il particolare mancante



7. *La giusta successione*

Questa attività allena sia l'abilità nel focalizzare e sostenere l'attenzione e la concentrazione su un compito di tipo visivo, sia l'abilità logica. Il bambino è invitato a completare, individuando il criterio logico corretto, alcune sequenze di immagini trascinando i cartellini con il mouse al posto giusto.

8. *Sequenze logiche*

Anche in questo gioco viene allenata la capacità di concentrarsi, di osservare e di compiere ragionamenti logici.

Sezione 7 – La giusta successione



Vengono presentate delle tabelle (composte da 4 caselle in orizzontale e 4 in verticale) in cui compaiono 4 immagini appartenenti alla stessa area semantica che si ripetono in ordine diverso sia sulle righe sia sulle colonne. In ogni riga e colonna, però, manca una delle 4 immagini.

Sezione 8 – Sequenze logiche



Il bambino, dopo aver compreso da quali immagini è composta la serie, dovrà individuare e trascinare l'immagine mancante e completare la serie.

9. Indovina indovinello

Nell'attività qui proposta si intendono favorire, oltre alla comprensione verbale, anche l'attenzione sostenuta, la discriminazione visiva e il ragionamento deduttivo. In ogni gioco alcuni indizi suggeriranno al bambino quali immagini escludere per trovare così la soluzione dell'indovinello. Le frasi che fungono da indizio possono essere sia ascoltate (cliccando sul pulsante audio) sia lette allenando così anche la comprensione del testo scritto. La frase interrogativa con cui termina ogni esercizio invita il bambino a concentrarsi ulteriormente e a ragionare sui dettagli delle figure.

Sezione 9 – Indovina indovinello

9. INDOVINA INDOVINELLO

INDOVINA... CHI È IL CANE FRANKIE!

IL CANE FRANKIE HA IL MUSO BIANCO

IL CANE FRANKIE HA LA CODA NERA

IL CANE FRANKIE HA DELLE MACCHIE SULLA SCHIENA?

SÌ NO

STAMPA ANNULLA HO FINITO 1 / 20

10. Gli assurdi

In questa sezione vengono presentati soggetti, oggetti o situazioni «assurde» difficilmente plausibili e verificabili nella realtà quotidiana. Il compito consiste nell'analizzare l'immagine al fine di coglierne l'incongruità. Il bambino viene perciò invitato a osservare attentamente le immagini e a cliccare sul particolare anomalo: i ghiaccioli che pendono dal tetto durante la stagione calda, il frullatore che funziona nonostante la spina non sia collegata alla presa, la pentola con l'acqua che bolle a fuoco spento, ecc.

Sezione 10 – Gli assurdi



11. Le storie

In quest'attività vengono proposte delle brevi e semplici storie, già riordinate; un'immagine è però volata via, fuori posto, e si è avvicinata a un'altra che funge da distrattore.

Sezione 11 – Le storie



Il bambino dovrà individuare quale tra le due immagini è quella appartenente al racconto e trascinarla con il mouse per completare la sequenza. Inoltre, una volta completata la storia, si incoraggia il bambino a raccontarla, stimolando in questo modo anche l'abilità narrativa.

12. Il vocabolario

In questa sezione, dedicata al mondo delle parole, si aiuta il bambino ad ampliare il proprio lessico e a fornire definizioni e informazioni su parole note o ancora sconosciute. La descrizione di molte parole lo stimolerà a riflettere sulle caratteristiche delle cose, sui loro attributi, sulla loro appartenenza a categorie lessicali e sulla loro funzione. Nei cartellini si trovano descritte alcune caratteristiche fondamentali utili all'identificazione dell'immagine da trovare: viene chiesto quindi al bambino di collegare ciascuna definizione all'oggetto o soggetto a cui si riferisce. Anche in questo esercizio i testi possono essere ascoltati cliccando sui pulsanti audio.

Sezione 12 – Il vocabolario

13. Indovina chi parla

In questa sezione vengono proposte alcune frasi, «sprazzi di discussione», per stimolare nel bambino la capacità di comprendere o di intuire chi sono gli interlocutori e la situazione in cui la scena avviene. Vengono inoltre proposte frasi che hanno un particolare significato esclusivamente in relazione al contesto in cui vengono dette (ad esem-

pio, «Un macchiato per favore!»); in questo caso il bambino, oltre a ragionare sul compito richiesto, sarà invitato a riflettere riguardo all'uso pragmatico del linguaggio nei diversi contesti.

Sezione 13 – Indovina chi parla

13. INDOVINA CHI PARLA

OGGI VERRÀ A PRENDERTI PAPÀ!

SECONDO TE CHI HA PARLATO?

A CHI SI RIVOLGE?

DOVE ANDRÀ PROBABILMENTE PAPÀ?

STAMPA ANNULLA HO FINITO 1 / 13

14. Il cifrario illustrato

Nei test di intelligenza non manca mai una prova per valutare la capacità di concentrarsi e di mantenere a lungo l'attenzione su un compito. Questa abilità, addestrabile in larga misura, è un requisito importante in ogni apprendimento, cognitivo e pratico.

In questo esercizio si chiede al bambino di osservare attentamente alcune immagini e i segni grafici a loro abbinati e di trascinare questi ultimi nella griglia sottostante, seguendo il modello proposto. Per aiutare il bambino a mantenere sempre più costanza sul compito e cercare di velocizzarne progressivamente l'esecuzione, il software registrerà il tempo impiegato per lo svolgimento dell'esercizio. Cliccando sul pulsante «VIA!» si farà quindi partire il cronometro che si fermerà al clic sul pulsante «Ho finito», a conclusione dell'esercizio.

15. Cifrario e comprensione

Questo esercizio è, in parte, simile concettualmente all'esercizio precedente ed è più indicato per i bambini che sanno già riconoscere le lettere e i numeri. Per la parte relativa al cifrario, il bambino deve infatti scrivere delle lettere al posto di alcuni numeri seguendo un modello.

Sezione 14 – Il cifrario illustrato

14. IL CIFRARIO ILLUSTRATO

VIA!

STAMPA ANNULLA HO FINITO 1 / 10

A lavoro concluso, le varie lettere in successione daranno come risultato una frase che sarà possibile ascoltare dopo aver cliccato sul pulsante «Ho finito». A questo punto, compariranno nella videata anche due immagini e il bambino dovrà cliccare sull'immagine corrispondente alla frase misteriosa.

Sezione 15 – Cifrario e comprensione

15. CIFRARIO E COMPrensIONE

STAMPA ANNULLA HO FINITO 1 / 15

16. Ragionare con le quantità

In questa unità vengono proposte al bambino delle semplici operazioni illustrate. Il compito consiste nell'individuare e scrivere all'interno delle caselle vuote i numeri che corrispondono alle immagini.

Sezione 16 – Ragionare con le quantità

16. RAGIONARE CON LE QUANTITÀ

<input type="text"/>	1	4	
			+
<input type="text"/>	4	2	=
			
4	5	6	<input type="text"/>

STAMPA ANNULLA HO FINITO 1 / 24



17. Chi cerca trova

In questa sezione si propone al bambino di cercare in una fitta griglia l'immagine, o le immagini, presente/i nelle orme a sinistra. Vengono stimolati l'attenzione sostenuta e quella selettiva, l'acutezza visiva, la concentrazione, il movimento oculare da sinistra a destra, l'orientamento spaziale, l'osservazione dei particolari delle forme. L'esercizio consiste nello scorrere visivamente le immagini, riga per riga, da sinistra verso destra, e cliccare l'immagine richiesta, senza farsi influenzare dai numerosi distrattori presenti.

Sezione 17 – Chi cerca trova

17. CHI CERCA TROVA

Apple	Pear	Cat	Train	Hand	Strawberry	House	Glasses		
Train	Hand	Pear	Hand	Pear	Banana	Banana	Banana		
Tomato	Tomato	Banana	House	Train	Strawberry	Grapes	Pear		
Pear	Apple	Pear	Glasses	Glasses	Pear	House	Cherry		
Grapes	Strawberry	Cherry	Tomato	Strawberry	Grapes	Cherry	Grapes		
Hand	Banana	Tomato	Cherry	Hand	Cherry	Grapes	Strawberry		
Glasses	House	Pear	Train	Banana	Grapes	Grapes	Apple		
Grapes	House	Pear	Cat	Apple	Cat	Grapes	Train		

STAMPA ANNULLA HO FINITO 7 / 10

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



Inserisci 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 programma contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

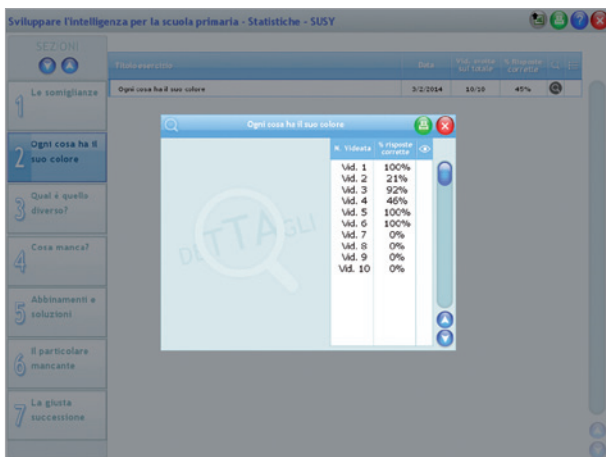
La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'alunno selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel software;
- le opzioni impostate.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è scritto in azzurro significa che, al clic sul pulsante «+» nella colonna a destra, appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- il dettaglio delle percentuali delle risposte corrette di ogni videata.

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 programma 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.

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: già attiva di default, può essere disattivata 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 spiega pulsanti, 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



