

Marina Brignola, Emma Perrotta
e Maria Cristina Tigoli

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria 2

Nuovi giochi e attività su attenzione, logica,
linguaggio, pregrafismo, precalcolo
e orientamento spazio-temporale



Erickson

Guida

Progettazione e editing

Serena Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Nicoletta Masera

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Cristian Stenico

Elaborazione grafica

Dario Scaramuzza

Illustrazioni

Roberto Ghizzo

Testing

Nicole Menestrina

Susanna Tassinari

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.

Marina Brignola, Emma Perrotta
e Maria Cristina Tigoli

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria 2

Nuovi giochi e attività su attenzione, logica,
linguaggio, pregrafismo, precalcolo
e orientamento spazio-temporale

Erickson

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

Introduzione

a cura delle autrici

p. 7

Guida alla navigazione

p. 11

Login

p. 11

Menu

p. 12

Tasti di scelta rapida

p. 13

Attività

p. 14

Guida al gestionale

p. 23

Menu

p. 23

Esportazione dei dati in formato Excel

p. 24

Statistiche

p. 24

Opzioni

p. 25

Introduzione

a cura delle autrici

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria 2 è la versione software del nuovo omonimo volume. Vi troverete nuove proposte per bambini di 5 anni, mirate a sviluppare le abilità cognitive e strumentali utili per affrontare con più facilità i successivi apprendimenti scolastici.

Gli obiettivi di questo programma 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 si sottolinea il suo ruolo di prevenzione e di promozione di un corretto e armonioso sviluppo del bambino.

Vengono proposti nuovi giochi logici, linguistici e metalinguistici, di precalcolo; attività che stimolano l'attenzione e la memoria visuospatiale, l'orientamento nello spazio, l'integrazione spazio-temporale e la conoscenza dello schema corporeo per un percorso di integrazione delle varie funzioni che interagiscono ed evolvono nel bambino contemporaneamente e in armonia.

Le attività relative alle differenti aree di sviluppo, vengono presentate in 10 diverse sezioni di gioco, in modo che gli obiettivi si alternino tra loro all'interno di ogni singola sezione. Ciò rispecchia il modo naturale in cui i bambini apprendono attraverso le esperienze di vita: essi infatti non affrontano le competenze nelle diverse aree separatamente, prima una e poi l'altra, ma in modo integrato e parallelo.

La guida di un adulto è necessaria per la comprensione delle consegne e per svolgere alcuni giochi, anche se spesso il bimbo riuscirà a intuirne facilmente la struttura.

Il programma si presta a essere utilizzato da genitori, insegnanti e educatori in vari contesti:

- nella scuola dell'infanzia, con i bambini che frequentano l'ultimo anno, per sollecitare le loro competenze in modo integrato, promuovere lo sviluppo armonico e prepararli ai successivi apprendimenti; il programma può offrire anche ottimi spunti di lavoro per la continuità didattica tra la scuola dell'infanzia e la 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 o cognitivi, per diversificare le proposte.

Ogni attività è contraddistinta da una piccola icona che segnala l'abilità che si intende stimolare.



Attenzione e memoria visuo-spaziale: una lente di ingrandimento caratterizza i giochi mirati a esercitare quelle abilità che aiutano il bambino a percepire la realtà oggettuale del mondo che lo circonda per potersi orientare e muovere nello spazio, distinguere gli oggetti, formarsene una rappresentazione mentale, saperli utilizzare in modo adeguato adattando il proprio agire alle situazioni specifiche: discriminazione e analisi visiva per percepire le caratteristiche formali degli oggetti e le differenze tra le forme, per riconoscere destra e sinistra rispetto a se stessi e nello spazio; memoria visiva e memoria di lavoro visuo-spaziale lo favoriranno successivamente anche nella possibilità di discriminare, confrontare e riconoscere nei dettagli i tratti distintivi delle lettere, prestare attenzione e ricordare le differenze formali di ogni grafema, orientarsi al meglio nello spazio grafico; inoltre saprà concentrare l'attenzione anche in modo prolungato. Graduando la complessità delle proposte si guida il bambino, che ormai si avvicina all'incontro con la lingua scritta, al riconoscimento di alcune lettere e sillabe significative e viene messa alla prova la capacità del bambino di formarsi spontaneamente ipotesi sulla lingua scritta, invitandolo ad abbinare parole e scritte corrispondenti, contestualizzate in gradevoli scenette.



Attività logiche: una lampadina accesa, simbolo di attivazione del pensiero logico, segnala le attività mirate alle abilità cognitive e di ragionamento logico: individuare i contrari, seriare in ordine crescente, cercare relazioni, trovare gli intrusi all'interno di categorie lessicali, risolvere semplici indovinelli e completare delle piccole griglie inserendo gli elementi mancanti e scoprendo il criterio per farlo in modo corretto. che metteranno alla prova e incrementare la soluzione di piccole situazioni problematiche.



Attività linguistiche: un piccolo fumetto individua i giochi dedicati alle competenze linguistiche e metalinguistiche che occupano un ruolo cruciale per la crescita armonica del bambino: il linguaggio permette la condivisione di bisogni, emozioni, informazioni, accompagnandolo alla scoperta della realtà circostante e favorendo il passaggio tra il pensiero concreto e la possibilità di astrarre e simbolizzare. Una buona padronanza linguistica è un vero e proprio trampolino di lancio verso gli apprendimenti del primo ciclo della scuola primaria. Le attività sono numerose e divertenti e mirano all'arricchimento lessicale con giochi di denominazione veloce e rievocazione, di categorizzazione, a formulare e comprendere frasi via via

più complesse nel riordinare storie figurate, per utilizzare un linguaggio sempre più ricco e corretto. I giochi di riflessione metafonologica aiutano a scoprire gli aspetti sonori del linguaggio: manipolare i suoni delle parole, divertendosi con rime e molti altri giochi, preparerà i bambini ad affrontare con maggiore sicurezza e motivazione i successivi apprendimenti di scrittura e lettura; un esercizio di analisi e sintesi fonetica, da svolgere con l'aiuto dell'adulto lo favorirà ulteriormente. Per allenare la fluidità articolatoria vengono proposti spiritosi scioglilingua. Una maggiore consapevolezza aiuterà chi presenta ancora incertezze fonologiche ad auto-ascoltarsi e correggersi.



Precalcolo: un pallottoliere evidenzia i giochi dedicati a stimolare e potenziare le abilità di base implicate nella matematica, guidando il bambino alla conquista del concetto di numero. Il bambino, infatti, possiede alla nascita la predisposizione a sviluppare il *senso del numero* e a comprenderlo da un punto di vista concettuale. Queste potenzialità, grazie a un buon contesto di apprendimento, all'esperienza con gli oggetti e alle acquisizioni linguistiche, si sviluppano e si trasformano gradualmente in competenze di calcolo. I giochi, graduati per difficoltà, comprendono il conteggio, la stima e rappresentazione di quantità (introduzione dei concetti tanto, poco, nessuno, ecc.), di riconoscimento dei simboli numerici e di associazione tra quantità e simbolo numerico corrispondente. Inoltre il bambino dopo aver contato, sollecitato da un'illustrazione a usare le proprie dita, potrà cimentarsi nella risoluzione di semplici quesiti che avviano ai concetti di addizione e sottrazione.



Sentimenti ed emozioni: le attività di questa sezione, identificate con uno *smile*, sono mirate a sollecitare l'intelligenza emotiva intesa come capacità di scoprire, identificare e parlare delle proprie emozioni, di riconoscerle negli altri, sapersi relazionare e modulare adeguatamente le proprie emozioni alle situazioni. La dimensione affettiva permette di riflettere sui propri sentimenti (felicità, tristezza, rabbia, paura), di riconoscere ed esprimere emozioni proprie e altrui. È inoltre importante per la crescita del bambino come individuo capace di affermarsi e mettersi in relazione con gli altri.



Orientamento nello spazio: all'inizio della scuola primaria ci si attende dai bambini una discreta competenza nell'orientarsi e nel gestire lo spazio fisico dell'ambiente che lo

circonda e nel conoscere i termini specifici di riferimento. In particolare, a scuola, ben presto verrà chiesto loro di utilizzare adeguatamente lo spazio sul foglio e di scrivere lettere e numeri rispettandone le dimensioni, la posizione e la direzione. Vedere il mondo significa non solo riconoscere le forme degli oggetti, ma anche individuare le relazioni spaziali tra un oggetto e l'altro e tra sé e gli oggetti. Nel software vengono presentate molte attività, contraddistinte dal simbolo del mappamondo, che stimolano 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). Buone capacità di orientamento e organizzazione spaziale vengono considerati prerequisiti fondamentali per un adeguato apprendimento della scrittura. Evidenti implicazioni vi saranno anche nella comprensione di compiti geometrici e di calcolo.



Schema corporeo: l'icona di un bambino segnala i giochi dedicati alla conoscenza e rappresentazione del proprio corpo, la denominazione corretta delle parti che lo compongono, l'individuazione su di sé di destra e sinistra. È presente un divertente gioco di individuazione attraverso le caratteristiche fisiche. Le attività qui presentate potranno collegarsi e integrarsi molto bene con quelle 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 scoiattolo Lino:

a) 10 banchi con gli scoiattoli

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

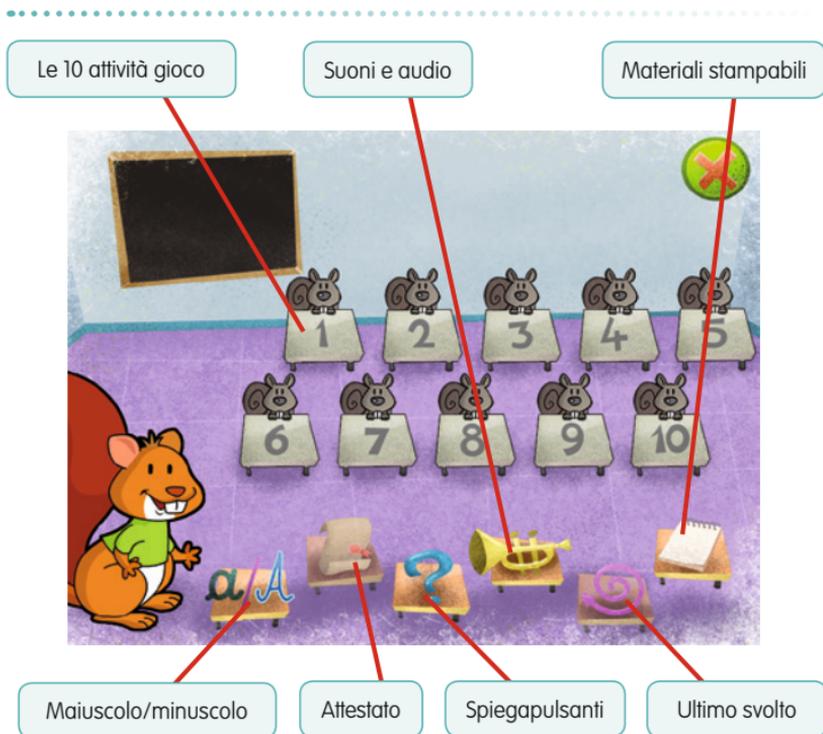
b) Le lettere A/a (Maiuscolo/minuscolo)

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 stampabile. Nel gestionale è possibile selezionare la casella che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione.

g) Bloc notes

Al clic sul bloc notes si accede alla sezione dei materiali stampabili.

h) 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

Clicca l'immagine diversa

6 QUAL È QUELLO DIVERSO?

HO FINITO ANNULLA STAMPA

1 / 1

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 tutte le «S»

2 TROVA LA LETTERA S

S

G	S	V	T	S	T	T	L
L	S	Z	N	G	S	V	G
U	R	S	L	U	U	R	N
Z	Z	P	U	G	N	R	S
R	G	R	P	Z	L	V	S

HO FIUTO ANNULLA STAMPA 1 / 1

Trova le differenze

1 TROVA LE DIFFERENZE

HO FIUTO ANNULLA STAMPA 1 / 1



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 particolari

Collega gli opposti

1 GLI OPPOSTI

HO FIKATO ANNULLA STAMPA 1 / 1

Trova l'intruso

7 TROVA L'INTRUSO

HO FIKATO ANNULLA STAMPA 1 / 1

assurdi in un'immagine, alla seriazione in ordine crescente, al riordino di storielle in sequenza, all'individualizzazione degli oggetti «intrusi» in una categoria; alla soluzione dei semplici sudoku di immagini, all'individualizzazione dei particolari in cui differiscono due vignette.

Risolvi il sudoku

5 COMPLETA!

HO FRUITO ANNULLA STAMPA

← 1 / 1 →

Riordina dal più piccolo al più grande

7 ORDINA PER GRANDEZZA

1 2 3

HO FRUITO ANNULLA STAMPA

← 1 / 1 →



Attività linguistiche

In questa sezione il bambino deve nominare velocemente una serie di immagini, collegare le immagini che raffigurano parole che iniziano con lo stesso suono, individuare in un gruppo di immagini quelle che iniziano con una determinata lettera.

Nomina velocemente le immagini

1 DENOMINAZIONE RAPIDA

BLA

STAMPA

1 / 1

Riordina la storia

3 RIORDINA LA STORIA

BLA

HO FIKTO

ANNULLA

STAMPA

1 / 1



Precalcolo

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.

Ascolta i numeri

1 CONTIAMO!

STAMPA

Ricostruisci il percorso

3 IL PERCORSO

INDICAZIONI

- FAI 2 PASSI VERSO SINISTRA.
- FAI 2 PASSI VERSO L'ALTO.
- FAI 1 PASSO VERSO DESTRA.
- FAI 4 PASSI VERSO L'ALTO.
- FAI 3 PASSI VERSO SINISTRA.
- FAI 3 PASSI VERSO IL BASSO.
- FAI 1 PASSO VERSO DESTRA.
- FAI 2 PASSI VERSO IL BASSO.
- FAI 3 PASSI VERSO SINISTRA.
- FAI 2 PASSI VERSO L'ALTO.
- FAI 1 PASSO VERSO SINISTRA.
- FAI 2 PASSI VERSO L'ALTO.

STAMPA



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.

Clicca il volto corretto

3 LE EMOZIONI



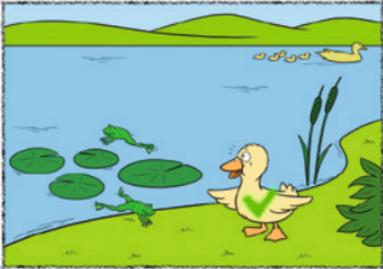
HO FURTO ANNULLA STAMPA

1 / 1

This interface includes a yellow header with the number 3 and the text 'LE EMOZIONI'. It features a central illustration of an elderly man with a green mark on his chest offering an ice cream to a young girl in a park. Below the illustration are three different facial expressions of the man. At the bottom, there is a navigation bar with icons for a squirrel, a leaf (labeled 'HO FURTO'), a red prohibition sign (labeled 'ANNULLA'), a printer (labeled 'STAMPA'), and a page indicator '1 / 1' with left and right arrows. A yellow smiley face icon and a red 'X' icon are in the top right corner.

Come si sentirà Quack?

8 LE EMOZIONI



HO FURTO ANNULLA STAMPA

1 / 1

This interface has a purple header with the number 8 and the text 'LE EMOZIONI'. It features a central illustration of a duck on a pond bank with a green mark on its chest. Below the illustration are three different facial expressions of the duck. At the bottom, there is a navigation bar with icons for a squirrel, a leaf (labeled 'HO FURTO'), a red prohibition sign (labeled 'ANNULLA'), a printer (labeled 'STAMPA'), and a page indicator '1 / 1' with left and right arrows. A yellow smiley face icon and a red 'X' icon are in the top right corner.



Orientamento nello spazio e nel tempo

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).

Trascina gli oggetti nella griglia

3 RIORDINA LE IMMAGINI!

1. TRASCINA UN FIORE IN ALTO A DESTRA.
2. TRASCINA UNA PADELLA IN BASSO A SINISTRA.
3. TRASCINA UN BAMBINO IN BASSO A DESTRA.
4. TRASCINA UN SOLE IN ALTO A SINISTRA.

HO FIUTO ANNULLA STAMPA

← 1 / 1 →

Trova l'immagine uguale a quella target

7 TROVA L'IMMAGINE UGUALE!

HO FIUTO ANNULLA STAMPA

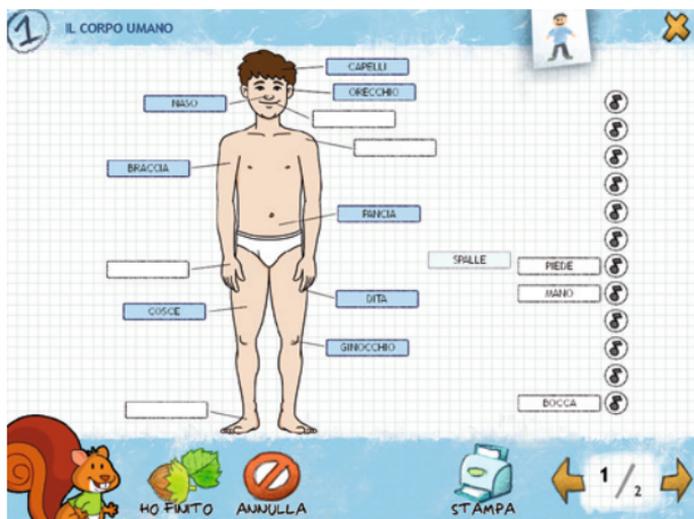
← 1 / 2 →



Schema corporeo

I giochi relativi a quest'area stimolano le conoscenze del proprio corpo e la denominazione corretta delle parti che lo compongono.

A ogni parte del corpo il suo nome



Attività carta e matita (pregrafismo)

Per permettere di esercitare le abilità di pregrafismo, vengono proposte in questa sezione una serie di schede stampabili che il bambino dovrà compilare con la matita.

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

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria 2 - Statistiche - MARTINA

SEZIONI	TITOLO ESERCIZIO	Data	Val. max SUL TOTALE	% Risposta CORRETTA	
2 ATTIVITÀ GIOCO 2	STESSO SUONO	30/9/2014	1/1	60%	
	QUAL È QUELLO DIVERSO?	30/9/2014	1/1	100%	
	QUANTI SONO?	30/9/2014	1/1	67%	
3 ATTIVITÀ GIOCO 3	TROVA L'INTRUSO	30/9/2014	1/1	100%	
	LE EMOZIONI	30/9/2014	1/1	100%	
	AGUZZA LA VISTA	30/9/2014	1/1	90%	
4 ATTIVITÀ GIOCO 4	RIORDINA LA STORIA	30/9/2014	1/1	100%	
	IL PERCORSO	30/9/2014	1/1	100%	
	NUMERI SIMILI	30/9/2014	1/1	100%	
5 ATTIVITÀ GIOCO 5	TROVA LA LETTERA S	30/9/2014	1/1	100%	
	ASSOCIAZIONI LOGICHE	30/9/2014	1/1	0%	
	AGUZZA LA VISTA	30/9/2014	1/1	100%	
6 ATTIVITÀ GIOCO 6	CONFIAMOCI!	30/9/2014	1/1	50%	
	COMPLETA!	30/9/2014	1/1	100%	
	AGUZZA LA VISTA	30/9/2014	2/2	25%	
7 ATTIVITÀ GIOCO 7	COMPLETA L'IMMAGINE	30/9/2014	1/1	50%	
	ASSOCIAZIONI LOGICHE	30/9/2014	1/1	0%	
8 ATTIVITÀ GIOCO 8	DOVE?	30/9/2014	1/1	100%	

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



