

Eleonora Carravieri e Vania Taverna

Caccia ai numeri

Attività su valore posizionale,
composizione, scomposizione
e calcolo



Erickson

Guida

Progettazione e editing

Silvia Larentis

Collaborazione

Susanna Tassinari

Sviluppo software

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Nicoletta Masera

Grafica e animazioni

Andrea Oberosler

Elaborazione grafica

Tania Osele

Testing

Nicole Menestrina

Susanna Tassinari

Sonia Arw

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Andrea Oberosler

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2015 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.

Eleonora Carravieri e Vania Taverna

Caccia ai numeri

Attività su valore posizionale, composizione,
scomposizione e calcolo

Erickson

ELEONORA CARRAVIERI

Logopedista, si occupa prevalentemente di disturbi del linguaggio, dell'apprendimento e sordità infantile. Lavora presso la Fondazione IRCSS Ca' Granda Policlinico di Milano ed è docente al Corso di Laurea di Logopedia dell'Università di Milano. È autrice di molte pubblicazioni per logopedisti, insegnanti e genitori.

VANIA TAVERNA

Logopedista, si occupa prevalentemente di disturbi del linguaggio e dell'apprendimento. Lavora anche alla Fondazione «Together To Go» di Milano e alla Cooperativa «Il Seme» di Cardano al Campo (VA). È coautrice di pubblicazioni sulle difficoltà del linguaggio con Eleonora Carravieri.

INDICE

Introduzione	
<i>a cura delle autrici</i>	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. 28
Menu	p. 28
Esportazione dei dati in formato Excel	p. 29
Statistiche	p. 29
Opzioni	p. 30

Introduzione

a cura delle autrici

Questa proposta nasce dalla pratica riabilitativa con l'intento di fornire un percorso ludiforme che permetta al bambino di «ri-mettere le mani in pasta» nei numeri per consolidare il loro riconoscimento, la loro posizione e il loro valore, e usare le quattro operazioni in modo flessibile e funzionale.

Il gioco è un'attività che il bambino sceglie spontaneamente per rispondere a bisogni che cambiano nel tempo; le attività ludiformi invece sono proposte che, agendo nella forma del gioco, aiutano a sviluppare, riconquistare, approfondire aspetti specifici in campi e materie diverse. Le esercitazioni proposte in questo software sono poco familiari ai bambini, perché inusuali nell'esperienza scolastica, per questo risultano essere un'occasione per uscire da schemi conosciuti e frustranti, un aiuto per sbloccare difficoltà specifiche. La pratica riabilitativa necessita di tempi lenti: il bambino in difficoltà deve esercitarsi e ripetere più volte, con il rischio che perda il senso della proposta a scapito dell'arricchimento della sua personalità.

Gli operatori sperimentano la necessità di avere a disposizione proposte diversificate per affrontare nel dettaglio i minuziosi passaggi che garantiscono l'apprendimento: ogni bambino ha tempi personali di recupero, e la ripetizione degli esercizi e dei passaggi difficoltosi deve essere affrontata con un pizzico di novità per scongiurare la noia e la dispersione dell'attenzione.

L'uomo, fin dall'inizio della sua evoluzione, ha provato molti mezzi per esprimere la quantità delle cose legate ai suoi bisogni primari: il cibo, le sue pecore, i suoi tesori, tutto molto prima della formalizzazione dei simboli matematici aritmetici. Tali nozioni appartengono quindi a una predisposizione della mente umana e ad abilità innate; al concetto segue l'apprendimento dei simboli e delle procedure, per questo la manipolazione di materiali e simboli deve essere varia per rimettere in gioco l'attenzione, l'apprendimento, sostenere la curiosità del soggetto e permettergli di sviluppare competenze spendibili.

L'obiettivo delle attività proposte riguarda, come già detto, la lessicalizzazione, la posizione, la quantificazione del valore del numero e la capacità strategica di usare le operazioni: addizioni e sottrazioni prevalentemente, ma anche moltiplicazioni e divisioni.

A chi può essere utile questo software

Caccia ai numeri è stato pensato per tutti quei bambini che faticano nel calcolo a mente, conoscono le procedure delle operazioni aritmetiche, le regole che stabiliscono come è necessario manipolare i numeri per

ottenere il risultato corretto: l'uso del riporto, l'incolonnamento, lo spostarsi da destra verso sinistra, sommare mentre si esegue la moltiplicazione, sottrarre nella divisione, lo spazio vuoto nella moltiplicazione e altro ancora, ma fuori dallo schema rappresentato dell'operazione, il calcolo a mente non si realizza.

Guida alla navigazione

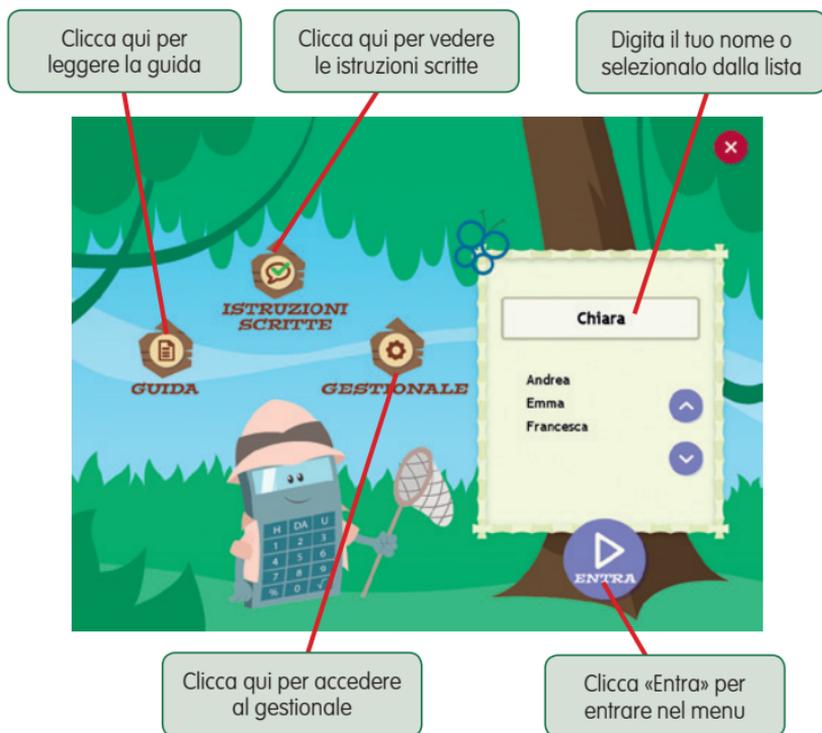
Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. Il bambino deve scrivere il proprio nome nel riquadro sull'albero o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce.

Quindi deve cliccare su «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare su «Istruzioni scritte» e per disattivarle è sufficiente cliccare nuovamente il pulsante. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse. Per accedere alla parte gestionale con le statistiche e le opzioni è sufficiente cliccare sul pulsante «Gestionale» o comporre la combinazione di tasti «Ctrl+O».

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

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni e alle altre funzioni di navigazione, descritti dal simpatico Teo:

a) Le 7 sezioni con le attività

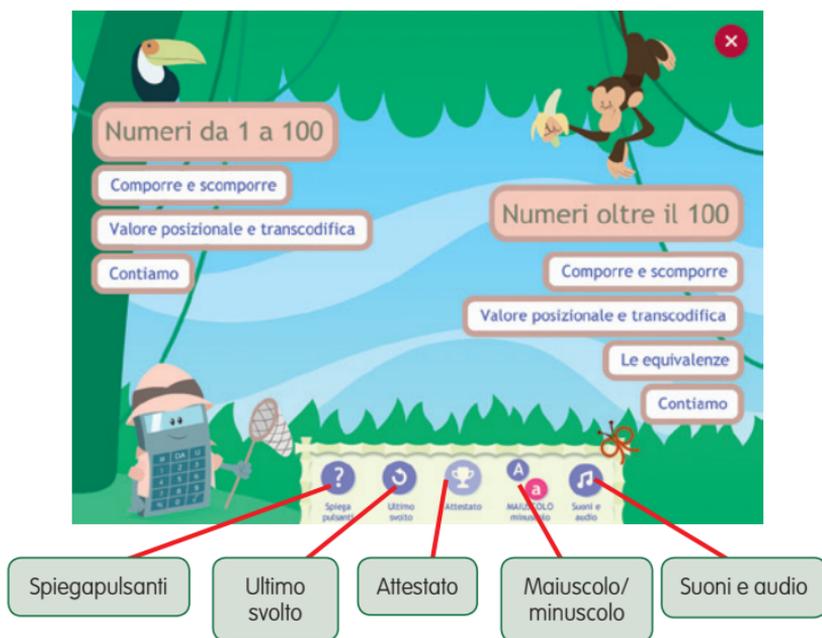
Cliccando sui titoli delle sezioni, suddivise nelle due macro aree «Numeri da 1 a 100» e «Numeri oltre il 100», si accede alle diverse attività:

1. Comporre e scomporre
2. Valore posizionale e transcodifica
3. Contiamo
4. Comporre e scomporre
5. Valore posizionale e transcodifica
6. Le equivalenze
7. Contiamo

b) Ultimo svolto

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

Menu: scelta delle attività



c) Spiegapulsanti

Al clic sul punto di domanda, il bambino può visualizzare le funzioni principali dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

d) Suoni e audio

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

e) A/a

Al clic sulla «A» maiuscola si abilita la scrittura e la lettura dei testi in stampato maiuscolo; al clic sulla «a» minuscola si imposta invece la scrittura e la lettura dei contenuti in stampato minuscolo.

f) L'attestato

L'attestato viene sbloccato una volta completate tutte le sezioni. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni bambino e può essere stampato.

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» in alto si ritorna nella 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
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Seleziona esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Freccie avanti/indietro
Stampa	F10
<i>Gestionale</i>	
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Esci/chiudi	Ctrl + x
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Le attività si dividono in due macroaree: «Numeri da 1 a 100» e «Numeri oltre il 100». Entrambe si prefiggono l'obiettivo di aiutare i bambini a imparare a muoversi nel mondo dei numeri e dei conti usando le operazioni in modo flessibile e funzionale.

Le esercitazioni proposte sono organizzate con difficoltà graduale, con presentazioni grafiche diversificate e attraenti per mantenere la curiosità e l'attenzione del bambino.

Nella seconda sezione il valore dei numeri aumenta, accrescendo quindi il livello di difficoltà, non perché il contenuto dei compiti sia più difficile ma perché il numero degli elementi da analizzare è maggiore. 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».

Ogni sezione è introdotta e si conclude con una verifica rispetto alla proposta che segue; alla fine di ogni esercizio c'è un riquadro con i disegni di uno scoiattolo, una rana e una lumaca, tre animali che rappresentano un valore di autoverifica.

Alla fine di ogni esercizio il bambino quindi sceglierà, a commento della sua prestazione:

- lo scoiattolo, se è stato veloce e ha usato strategie appropriate;
- la rana, se è stato veloce ma non sempre ha usato la strategia più economica;
- la lumaca, se ha eseguito il compito con esitazioni.



1. *Comporre e scomporre*

Il percorso inizia e finisce con una verifica, dove è richiesto di riempire uno schema ad albero con i numeri che compongono il 10. Gli schemi ad albero hanno presentazioni diverse:

- *cifre posizionate alla base*, è richiesto di riempire lo schema sommando i numeri indicati fino all'apice;
- *cifra all'apice*, è richiesto di riempire lo schema per trovare i valori corrispondenti a cascata fino agli ultimi riquadri; l'abilità è quella di scomporre la cifra data per cercare la coppia di cifre che lo compongono, tenendo conto degli spazi che dovranno essere riempiti;
- *cifre inserite nella parte centrale dello schema*, richiedono di cambiare strategia rispetto alle precedenti presentazioni, è necessario dedurre i numeri mancanti non con la sola abilità di scomposizione, ma con l'alternanza di addizioni e sottrazioni.

Le mongolfiere, i topi, le margherite e i trenini sono lo spunto per automatizzare la composizione/scomposizione dei numeri. Le esercitazioni richiedono sempre di:

- riempire gli elementi vuoti, orecchie, petali e spicchi della mongolfiera, vagoni;
- controllare se il valore dato, scritto sul cestino, sull'orecchio, nella corolla e sulla locomotiva corrisponde alla somma delle parti, spicchi, petali, orecchie e vagoni;

Comporre e scomporre – Diagrammi ad albero: verifica iniziale

Comporre e scomporre Diagrammi ad albero: verifica iniziale

10

4 6

2 2 3 3

10

5 5

3 2 1 1

1 / 4

– completare quando mancano uno o più numeri;

Comporre e scomporre – Le mongolfiere

Comporre e scomporre Le mongolfiere

2 3 5

10

8 0 2

10

3 4 3

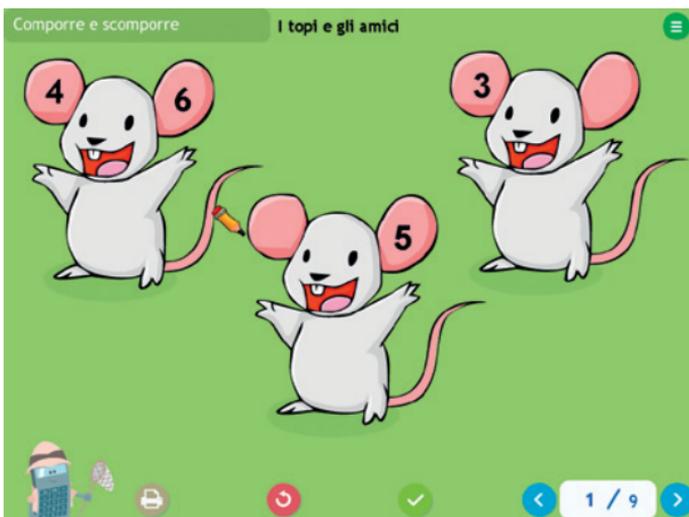
10

2 2 4 2

10

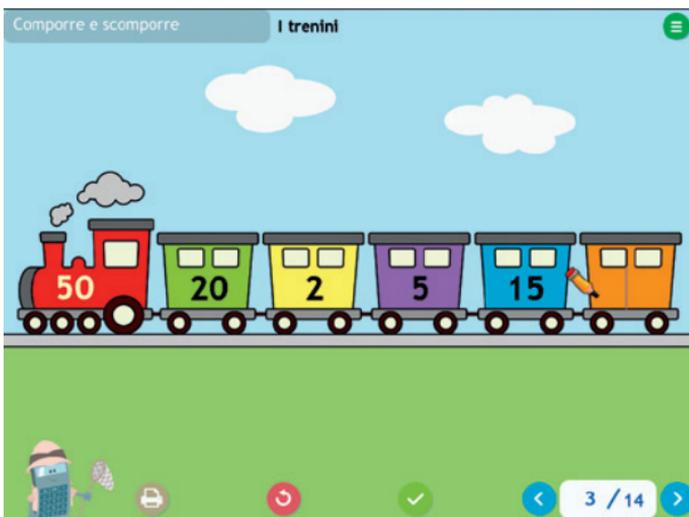
2 / 8

Comporre e scomporre – I topi e gli amici



– cancellare i numeri che non servono, nel caso di eccedenza di valore;

Comporre e scomporre – I trenini



2. Valore posizionale e transcodifica

La seconda sezione lavora sui raggruppamenti delle decine e delle unità, il riconoscimento del numero, la sua lettura, la rappresentazione grafica della quantità attraverso i pallini rossi e blu usati per le decine e per le unità.

Le numerose attività propongono al bambino:

- la scomposizione di un numero attraverso i pallini colore delle unità e delle decine;
- la decodifica dei pallini presentati non nell'ordine convenzionale (unità, decine e centinaia) come verifica;
- l'individuazione del numero, tra altre cifre, corrispondente a una rappresentazione figurata di decine e unità;
- la corrispondenza tra il numero e il valore rappresentato dai pallini colorati.

Valore posizionale e transcodifica – Trasformazione da un codice a un altro

Valore posizionale e transcodifica Trasformazione da un codice a un altro

CIFRE	NOME	RAPPRESENTAZIONE	VALORE
11	UNDICI		10 e 1

CIFRE	NOME	RAPPRESENTAZIONE	VALORE
12	dodici		10 e 2
15	quindici		10 e 5
18	diciotto		10 e _
13			_ e _
16			_ e _

DECINE  UNITÀ 

1 / 8

Segue la scomposizione di un numero nelle cifre che lo compongono, ad esempio 100/20/5, nella codifica simbolica h, da, u e nei pallini colorati rappresentati sulle aste dell'abaco.

3. Contiamo

La terza sezione lavora sul calcolo, con l'intento di automatizzare le coppie dei numeri del 10 e del 100, lavorare sul valore posizionale,

Valore posizionale e transcodifica – Indovina il numero

Valore posizionale e transcodifica **Indovina il numero**

41 5
21 50

cinquanta

5 14
41 50

1 / 4

potenziare le procedure, introdurre strategie, attraverso proposte che riassumono il contenuto delle precedenti sezioni, con presentazioni grafiche slegate dall'esperienza scolastica; ci sono infatti incroci di cerchietti calamitati, cassette e condomini, piramidi semplici e doppie,

Valore posizionale e transcodifica – Scomponi il numero

Valore posizionale e transcodifica **Scomponi il numero**

125

100	Cento	1	h
20	Venti	2	da
5	Cinque	5	u

521

500	cinquecento	h
20	venti	da
1	uno	u

CENTINAIA DECINE UNITÀ

1 / 7

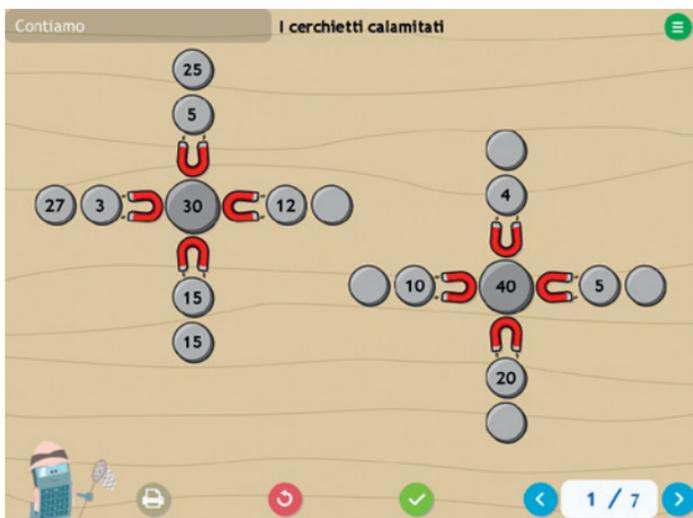
serpenti, dinosauri, operazioni dove i numeri sono mancanti o sostituiti da figure.

Tra le principali attività troviamo:

I cerchietti calamitati

Gli schemi dei «cerchietti calamitati» riprendono la composizione e la scomposizione del numero indicato al centro; nei bracci possono essere presenti uno o più vincoli di cui tenere conto per completare la richiesta. C'è anche l'operazione contraria: dedurre contando il numero centrale comune ai bracci: l'obiettivo è consolidare le abilità precedenti verso l'automatizzazione.

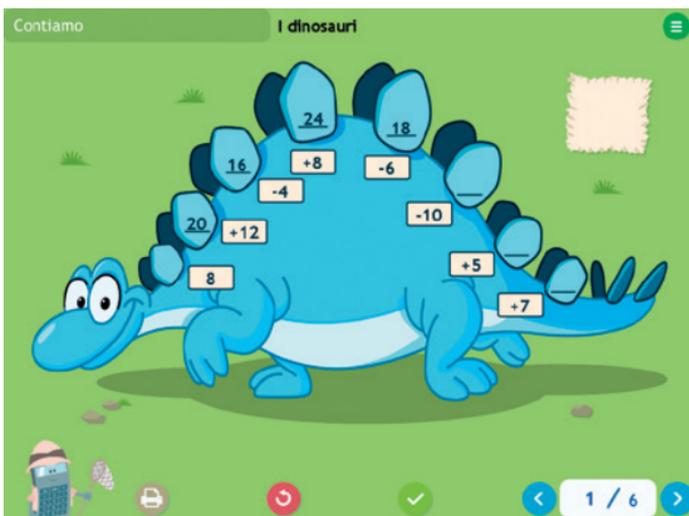
Contiamo – I cerchietti calamitati



I dinosauri

Il dinosauro è stato pensato per quei bambini che non riescono a mantenere i risultati parziali in memoria, ma anche per quelli che perdono la casella su cui stanno lavorando, che non ricordano qual è l'ultima operazione eseguita o non riescono a spostarsi nello spazio bianco del foglio per eseguire le operazioni che non riescono a fare a mente; le scaglie del dorso possono essere usate infatti come tappe intermedie per appuntare i risultati. Questo tipo di compito evidenzia al bambino la necessità di essere preciso, perché un piccolo errore a cascata allontana dal risultato corretto.

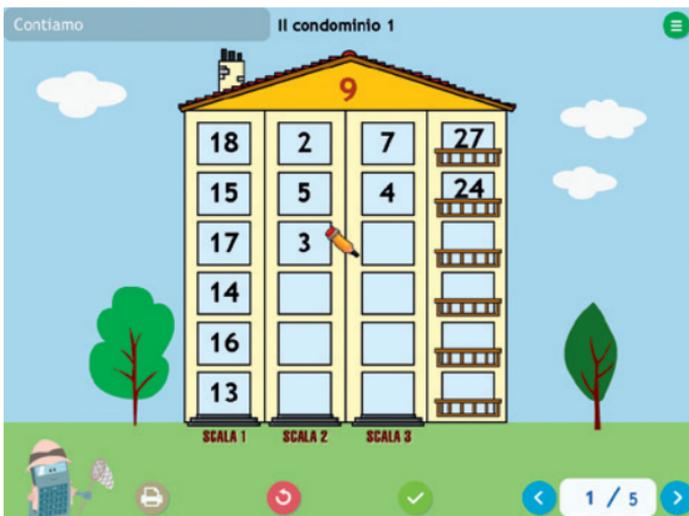
Contiamo – I dinosauri



I condomini

In questa attività si richiede al bambino di compiere alcuni calcoli a mente per arrivare a determinati valori. Il condominio è diviso in piani

Contiamo – Il condominio 1

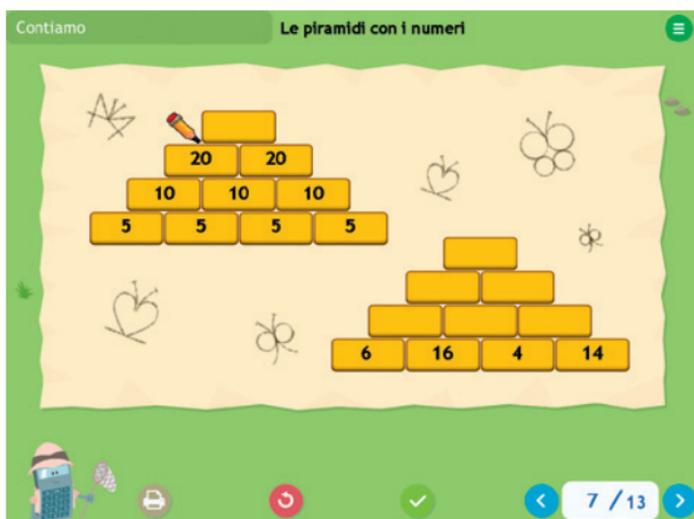


e scale. Lo schema presentato nelle colonne indica una delle possibili strategie della scomposizione del numero per arrivare al risultato richiesto. La pianificazione dei passaggi diventa esplicita e più facile da automatizzare, potrebbe essere una strategia più economica di quella usata dal bambino e per questo riutilizzabile nel calcolo a mente.

Le piramidi

La piramide è un gioco creativo, strategico e procedurale, un'esercitazione di calcolo semplice, che diventa difficile se sono presenti dei numeri che hanno funzione di vincolo; in questo caso è necessario intervenire in modo strategico, cambiando operazione o spostandosi dai mattoni di sinistra.

Contiamo – Le piramidi con i numeri



4. Comporre e scomporre

Anche la macroarea «Numeri oltre il 100» presenta esercizi dove è richiesto di riempire dei diagrammi ad albero con i numeri che compongono il 100. La struttura degli schemi ad albero è simile a quella della sezione 1, ora cambia solo la quantità. Sono presenti dei segni per indicare l'operazione che lega una fila di caselle, o tutte, affinché la raccolta dati e l'attenzione siano coinvolte.

L'attività *La proprietà associativa* esercita a manipolare la composizione della stessa cifra in modi diversi, sono presenti segni (-, x, :, =) e numeri

vincolo con la funzione di esempio. La proprietà associativa si può applicare anche «alla rovescia» e in questo caso si chiama dissociativa.

Comporre e scomporre – La proprietà associativa

Comporre e scomporre La proprietà associativa

60 = 60

12 × 5 = 6 × 10

3 × 4 1 × 5 □ × □ □ × □

5. Valore posizionale e transcodifica

La quinta sezione riprende le esercitazioni su:

- i raggruppamenti delle migliaia, centinaia, decine e unità;
- il riconoscimento del numero e la sua lettura;
- la rappresentazione grafica della quantità attraverso il codice dei pallini colorati;
- la puntualizzazione del nome, il valore e la rappresentazione delle cifre che compongono il numero;
- la scomposizione delle cifre, sia con il codice colore che con i numeri;
- le operazioni in riga con i simboli colore: addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni.

Esempio di attività sono:

La freccia

La freccia evidenzia il riconoscimento del valore del numero, segnando con una linea dell'immaginario percorso i pallini colore che compongono il numero.

Valore posizionale e transcodifica – Verifica iniziale: la freccia

Valore posizionale e transcodifica Verifica iniziale: la freccia

46
QUARANTASEI

331
Trecentotrentuno

Le tabelle

Le tabelle esercitano il calcolo in avanti e indietro rispetto un numero dato; il calcolo è complicato dalla presenza dei pallini colore al posto della cifra.

Valore posizionale e transcodifica – Le tabelle

Valore posizionale e transcodifica Le tabelle

-		+	+
184	185	285	295
300	301	401	411
522	523	623	633
978	879		
	981		
	99		
	100		
	310		

6. Le equivalenze

Le attività di questa sezione esercitano alla trasformazione di un valore dato secondo le decine o le centinaia.

Tra le principali attività proposte troviamo:

Il sacco

Il sacco esercita all'individuazione delle monete-numero che concorrono a formare il valore indicato su un'etichetta dove però è espresso dalle marche: 3 u, 3 h, 5 da.

Le equivalenze – Il sacco



Il bambino deve comprendere che la stessa quantità può essere espressa in due modi diversi, deve individuare le monete che compongono il valore-marca, tradurlo e sommarlo per trovare il numero che va scritto sia in cifre sia in parola.

A quanto corrisponde il valore?

Questo esercizio stimola nel bambino la manipolazione dei valori, data dalla capacità di spostarsi da una colonna all'altra della tabella: 3 h sono 300 unità e 30 decine.

Le equivalenze – A quanto corrisponde il valore?

Le equivalenze

A quanto corrisponde il valore?

UNITÀ	DECINE	CENTINAIA
100	10	1
3.700	370	37
800	80	8
500		5
	150	

7 / 9

7. Contiamo

La settima sezione lavora sul calcolo: l'intento è di automatizzare le copie dei numeri, lavorare sul valore posizionale, potenziare le procedure, introdurre strategie, attraverso proposte che riassumono il contenuto delle precedenti sezioni, con presentazioni grafiche di varia tipologia.

In quest'ultima sezione si trovano numerose attività, tra cui:

I vagoni colorati

I vagoni colorati richiedono l'abilità di considerare più criteri contemporaneamente: sia la somma di tutti i vagoni con la stessa forma, sia la somma di tutti i vagoni dello stesso colore corrispondono al valore indicato sulla locomotiva.

Piccole strategie

Quest'attività suggerisce strategie di calcolo per velocizzare alcuni fatti numerici e riguardano la capacità di moltiplicare per 2, per 5, per 20, dividere per 2, sommare i numeri con la proprietà dissociativa.

I serpenti

I serpenti propongono una serie di numerazioni come sequenza di operazioni per rafforzare il calcolo strategico. Le esercitazioni hanno come contenuto i numeri, o il valore espresso dal numero con una marca (2

Contiamo – I vagoni colorati

Contiamo I vagoni colorati

La somma dei vagoni viola è 1000, uno vale 317 e gli altri?
La somma dei vagoni bianchi è 1000, uno vale 200, uno 168 e l'altro?
La somma dei vagoni triangolari è 1000, uno vale 200 e gli altri?
La somma dei vagoni azzurri è 1000, uno vale 485, l'altro?
La somma dei vagoni rotondi è 1000, uno vale 485 e l'altro?

317 200 485 515 168 1000

< 7 / 11 >

da, 100 u); la proposta riunisce le competenze su cui si è già lavorato con l'obiettivo della flessibilità e dell'automatizzazione.

Contiamo – Piccole strategie

Contiamo Piccole strategie

$86 \times 5 = ?$
 $(86 : 2) \times 10 = ?$
 $43 \times 10 = 430$

$54 \times 5 = ?$
 $(54 : 2) \times 10 = ?$

__ x __ = __

< 12 / 30 >

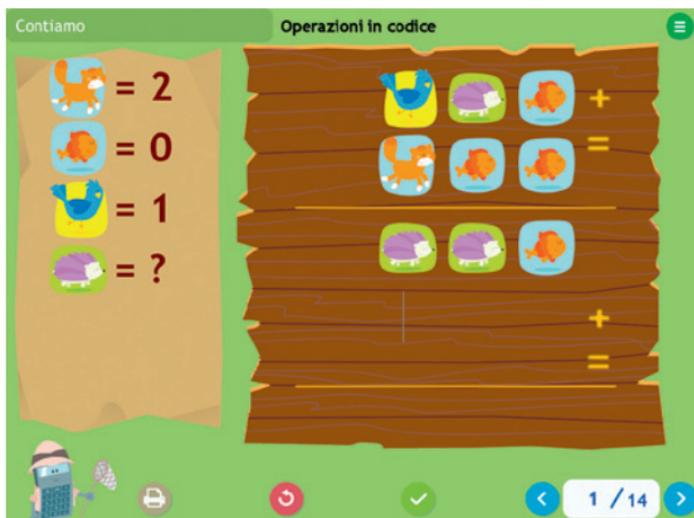
Contiamo – Operazioni nei serpenti



Operazioni in codice

Le operazioni in codice sono un gioco dove i numeri sono stati sostituiti da animali. Nella legenda sono indicati i valori corrispondenti

Contiamo – Operazioni in codice



ad alcuni animali e la richiesta è di individuare il valore degli altri risolvendo l'operazione proposta: un pesce + un pesce = un pesce può essere solo $0 + 0 = 0$, ma le altre combinazioni necessitano di prove, intuizioni e verifiche.

È richiesta la capacità di ipotizzare e inferire, di provare e verificare la coerenza della cifra pensata all'interno dell'operazione.

Nota

Nelle attività più complesse, se necessario, il bambino può aprire e servirsi dello strumento calcolatrice, cliccando sull'apposito pulsante in basso a sinistra.

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 e i pulsanti per accedere alla videata dell'anagrafica, dei documenti pdf, delle statistiche e 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, 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 principale 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 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 digita la vecchia password, si lasciano vuoti i campi «Nuova password» e «Conferma nuova password» e si clicca «Ok» per confermare.

Anagrafica: apre una videata in cui è possibile inserire e stampare i dati anagrafici relativi all'alunno selezionato.

Statistiche, Opzioni: per 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»).

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 software 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;

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;
- l'autovalutazione;
- i dettagli.

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 software contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

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

Statistiche

SEZIONI	Titolo-esercizio	Data	Voti svolti sul totale	% Risposte Corrette	Valutazione
1 COMPORRE E SCOMPORRE	DIAGRAMMI AD ALBERO: VERIFICA INIZIALE	31/3/2015	4/4	0%	☺
	LE MONGOLIERE	31/3/2015	8/8	75%	☺
	I TOPI E GLI ANCI	31/3/2015	9/9	100%	☺
2 VALORE POSIZIONALE E TRANSCODIFICA	LE MANGIHCETE	31/3/2015	10/10	40%	☺
	I TRENDI	31/3/2015	14/14	85%	☺
3 CONTIAMO	DIAGRAMMI AD ALBERO: VERIFICA FINALE	31/3/2015	4/4	70%	☺
4 COMPORRE E SCOMPORRE					
5 VALORE POSIZIONALE E TRANSCODIFICA					
6 LE EQUIVALENZE					
7 CONTIAMO					

Opzioni

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

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le nuvolette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default. Per procedere nelle varie attività 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 si clicca sul personaggio.

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

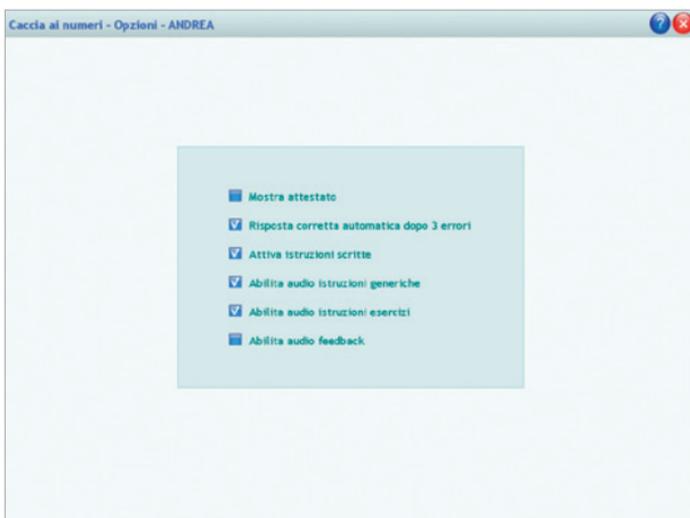
Risposta corretta automatica dopo 3 tentativi: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la spunta.

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



Scarica l'immagine che trovi all'interno del software e impostala come sfondo del tuo computer!



© 2015 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson