

Maria Cristina Tigoli e Elena Freccero

Sviluppare le abilità di comprensione e narrazione

Prevenzione e recupero
delle difficoltà di linguaggio



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Francesca Cretti

Sviluppo software

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Illustrazioni

Nadia Brugnara

Testing

Sonia Arw

Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Lia Chiogna

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2013 Edizioni Erickson

Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento

tel. 0461 950690 – fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

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

Maria Cristina Tigoli e Elena Freccero

Sviluppare le abilità di comprensione e narrazione

Prevenzione e recupero delle difficoltà
di linguaggio

Erickson
SOFTWARE

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.

ELENA FRECCERO

Laureata in Logopedia, opera 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. Collabora a programmi di formazione per le scuole dell'infanzia e primarie.

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

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione <i>a cura delle autrici</i>	p. 7
Guida alla navigazione	p. 10
Login	p. 10
Menu	p. 11
Tasti di scelta rapida	p. 12
Attività	p. 13
Guida al gestionale	p. 21
Menu	p. 21
Esportazione dei dati in formato Excel	p. 22
Statistiche	p. 22
Opzioni	p. 23

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoggia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

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

L'installazione del programma può essere di due tipi:

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

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

Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File», selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

Introduzione

a cura delle autrici

La competenza narrativa rappresenta una tappa evolutiva importante ai fini dell'organizzazione del pensiero logico e del ragionamento verbale. Tale funzione emerge in maniera più delineata a partire dai 5-6 anni di età. La comprensione di un racconto implica l'utilizzo di diverse funzioni, non solo strettamente linguistiche. Comprendere un testo narrativo, infatti, è un processo cognitivo complesso che comporta l'esercizio di funzioni in gran parte afferenti al sistema esecutivo-frontale, quali:

- la capacità di inibire le informazioni non rilevanti mantenendo in memoria solo quelle importanti;
- la capacità di cogliere non solo le informazioni testuali, esplicitamente dichiarate nel testo, ma anche e soprattutto quelle inferenziali o implicite, dedotte dal contesto;
- la capacità di integrare le informazioni del testo con le conoscenze pregresse sull'argomento ricavate direttamente dalle proprie esperienze;
- la capacità di integrare tutte le informazioni pregresse, testuali e inferenziali, in una rappresentazione mentale coerente.

La comprensione del testo, d'altro canto, rappresenta una condizione necessaria, ma non sufficiente, ai fini di una corretta rievocazione del racconto. Bambini che presentano una cattiva comprensione del testo, in genere, presentano una rievocazione povera di contenuti ed espressa prevalentemente attraverso strutture morfosintattiche semplici. I bambini che presentano una comprensione del testo nella fascia medio-bassa della norma spesso presentano una produzione di contenuti più adeguata, ma limitata soprattutto alle informazioni testuali dimostrando una scarsa abilità inferenziale. Ci sono, infine, bambini che, a fronte di una buona comprensione del testo, non riescono a rievocarlo in una struttura narrativa soddisfacente (essi andrebbero valutati più approfonditamente nelle loro abilità linguistiche in modo da escludere la presenza di un eventuale disturbo di linguaggio).

La comprensione delle storie nel bambino è favorita quanto più queste rispettano un determinato schema: in genere, ogni narrazione inizia con la contestualizzazione dello spazio e del tempo in cui accadono gli eventi e con la descrizione dei personaggi. La sequenza stessa degli eventi segue un andamento stabilito: accade una situazione problematica che determina un cambiamento di stato d'animo e la necessità del raggiungimento di un obiettivo. Il protagonista mette in atto uno o più tentativi per risolvere il problema, le cui conseguenze

portano a un esito preferibilmente positivo (si veda il modello di Stein e Glenn del 1979).

Il programma e le sezioni del CD-ROM

Questo software si propone come strumento abilitativo volto a stimolare la comprensione e la produzione di testi narrativi in bambini a partire dai 5 anni di età. Il programma si presta per essere utilizzato da logopedisti, educatori, insegnanti e genitori che vogliano aiutare i bambini a implementare le competenze narrative sia orali che scritte con proposte semplici e divertenti. Si compone di 9 sezioni ricche di esercizi e illustrazioni volti ad allenare in un ambiente ludico e stimolante le abilità inferenziali essenziali ai fini della comprensione del testo e le capacità di comprensione e rielaborazione orale di brevi storie.

Nell'esplorazione delle *prime 7 sezioni* il bambino, accompagnato da Crocco, un simpatico coccodrillo investigatore, dovrà intuire il significato di parole misteriose, scegliere correttamente fra termini omonimi, comprendere dove si sta svolgendo una scena a partire dai particolari descritti, capire qual è la causa che ha portato a una certa situazione, interpretare i sentimenti e gli stati d'animo degli altri, trovare il referente di alcuni pronomi. Il bambino potrà ascoltare o leggere testi di lunghezza e complessità crescente, quindi dovrà scegliere un'immagine fra due o tre diverse proposte per rispondere a un quesito, che potrà risolvere compiendo una determinata inferenza.

Nella sezione *Completa la storia* viene presentata una sequenza di immagini che raccontano una storia alla quale manca l'evento antecedente, intermedio o finale: il bambino verrà posto di fronte a un'alternativa e dovrà scegliere la figura che completa correttamente la scenetta.

Nella sezione *Racconti*, infine, il bambino potrà scegliere tra 8 racconti organizzati secondo la struttura utilizzata da un famoso test di comprensione del testo orale (TOR, Levorato e Roch, 2007). Il testo, come nel TOR, viene suddiviso in tre parti in modo da alleggerire il carico della memoria di lavoro. Ad ogni parte fanno seguito due o tre domande volte a rilevare se il bambino ha compreso gli eventi principali. Le domande possono indurre il recupero di informazioni testuali o inferenziali: nel primo caso, esse sono esplicitate chiaramente nel testo, nel secondo caso, invece, sono implicite, ovvero deducibili dal contesto e dalle conoscenze pregresse.

Alle domande segue la richiesta di scegliere il titolo più idoneo alla storia. La capacità di riconoscere il titolo evidenzia l'abilità nel bambino di cogliere l'evento principale, la rappresentazione mentale congruente con il testo.

Il bambino sarà infine invitato a selezionare le figure che ripropongono la corretta sequenza degli eventi e poi a disporle in ordine. L'operatore

potrà quindi utilizzare la sequenza visiva così ricostruita per indurre il piccolo lettore a raccontare oralmente la storia con l'aiuto del supporto visivo.

Bibliografia

Levorato M.C. e Roch M. (2007), *TOR: Test di comprensione del testo orale 3-8 anni*, Firenze, Giunti.

Stein N.L. e Glenn C.G. (1979), *An analysis of story comprehension in elementary school children*. In R. Freedle (a cura di), *New directions in discourse processing*, Norwood, NJ, Ablex, vol. 2, pp. 53-120.

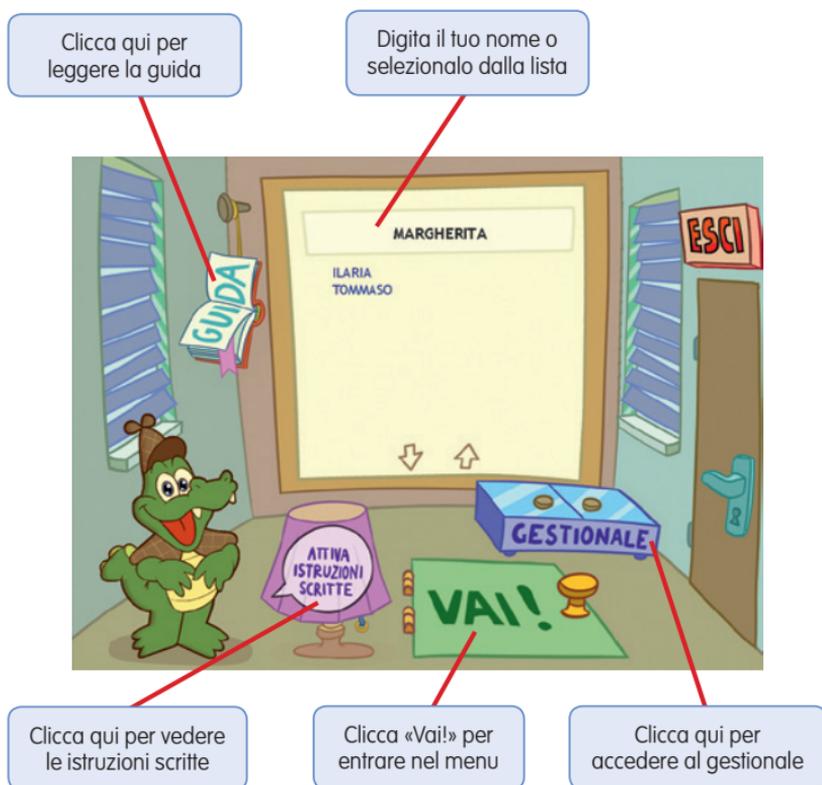
Guida alla navigazione

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 in basso. Quindi si clicca il pulsante «Vai!» sulla botola per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il libro aperto. Per accedere alla parte gestionale si clicca il pulsante «Gestionale». Per visualizzare le istruzioni scritte si clicca la lampada rosa. Per uscire si clicca «Esci» sopra la porta.

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Vai!», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle 9 sezioni, descritti dal simpatico cocodrillo Crocco:

a) 9 foglietti numerati

Al clic su ciascun foglietto da 1 a 8 si accede a una serie di esercizi che allenano il bambino nelle competenze di comprensione di brevi testi, attraverso una serie di domande con le risposte illustrate. La sezione 9 contiene invece 8 racconti, suddivisi in più videate, ciascuno dei quali è strutturato con esercizi di comprensione di diversa tipologia, tutti illustrati e con audio.

b) I funghetti 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.

Menu: scelta delle attività



c) Il lampione (Spiegapulsanti)

Al clic sul lampione si apre la videata che spiega la funzione dei pulsanti presenti negli esercizi.

d) La chitarra (Suoni e audio)

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

e) La freccia gialla (Ultimo svolto)

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

f) La pergamena nella bottiglia (Attestato)

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

g) Pulsante «X»

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

Tasti di scelta rapida



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

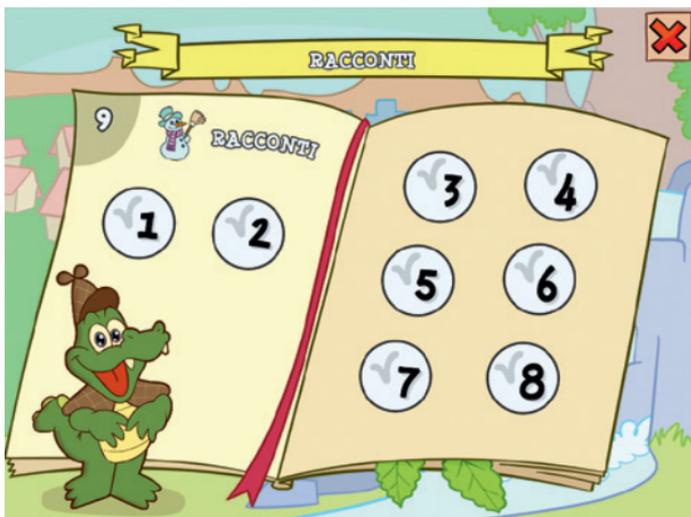
FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Gestione volumi/suoni e audio	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software si/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

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Freccie avanti/indietro
Annulla	Ctrl + a
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

Ogni sezione presenta dei brevi testi narrativi da leggere o da ascoltare, con una domanda specifica su una particolare abilità della comprensione. 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». Al clic sul pulsante con il numero si accede direttamente alle attività di quella sezione, tranne per la sezione «Racconti», in cui il bambino può scegliere tra 8 racconti proposti.

Sezione dei racconti



1. La lingua dei Glop (Inferenze semantiche)

Nelle attività della prima sezione si richiede al bambino di dedurre il significato di alcuni termini sulla base del contesto proposizionale. Dopo aver letto o ascoltato un breve brano, si deve cliccare la risposta corretta scegliendo tra due immagini rappresentative.

Esercizio delle sezione 1

The screenshot shows a colorful educational interface. At the top, a yellow banner reads "1 LA LINGUA DEI GLOP" with a red 'X' icon in the top right corner. Below the banner is a text box containing the text: "-OGGI GLOPPO LA NAVICELLA- ANNUNCIA PAPÀ GLOP A COLAZIONE. PRENDE LA SPUGNA, IL DETERSIVO, UN SECCHIO D'ACQUA E SI AVVIA VERSO IL GARAGE." To the left of the text box is a "STAMP" button, and to the right is an "AUDIO" button. Below the text box is a question: "COSA SI INTENDE PER GLOPPO?". At the bottom, there are two identical illustrations of a purple alien character in a yellow space suit standing next to a yellow space lander. On the left side of the interface is a green alien character, and on the right side is a "FRATTO" button showing "1 / 30" and two orange and white striped warning signs.

2. Una parola per due (Inferenze con omonimi)

In questa sezione il bambino ascolta o legge dei brevi testi ed è invitato a risolvere le ambiguità presenti nelle frasi contenenti omonimi: ad esempio, nella frase «Marta ha fame e prende una pesca dallo zaino» il contesto frasale chiarisce che per «pesca» si intende il frutto e non l'azione del pescare. La risposta consiste nel clic tra due immagini proposte.

3. Indovina dove (Inferenze spaziali)

Nei brani della terza sezione il bambino deve dedurre dal testo l'ambiente in cui si svolge l'azione e rispondere cliccando su una delle tre immagini proposte.

4. Indovina perché (Inferenze causali)

Nei brani qui proposti il bambino deve stabilire relazioni di tipo causale tra concetti ed eventi, pur non presenti esplicitamente nel testo, cogliendo la relazione causale sottintesa tra due eventi. Molti autori ne

Esercizio delle sezione 2

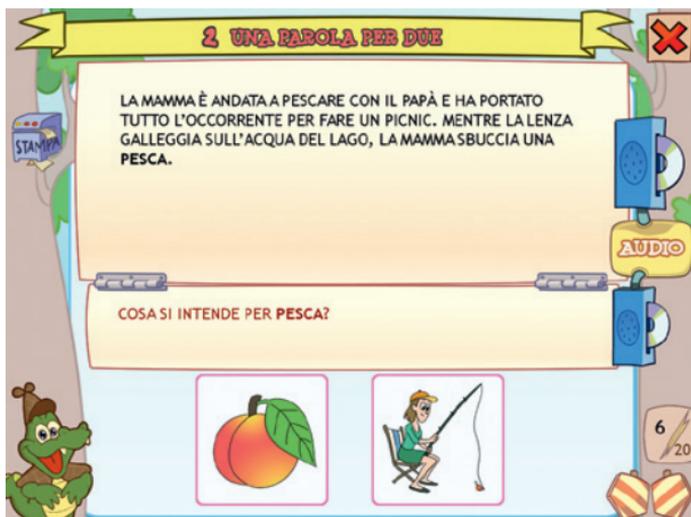
2 UNA PAROLA PER DUE

LA MAMMA È ANDATA A PESCARE CON IL PAPÀ E HA PORTATO TUTTO L'OCCORRENTE PER FARE UN PICNIC. MENTRE LA LENZA GALLEGGIA SULL'ACQUA DEL LAGO, LA MAMMA SBUCIA UNA PESCA.

COSA SI INTENDE PER PESCA?



6 / 20



sottolineano l'importanza nel processo di costruzione del significato di un testo. Come nella sezione precedente, anche qui il bambino deve operare una scelta fra tre immagini proposte come risposta.

Esercizio delle sezione 3

3 INDovina DOVE

MATTEO È TUTTO ECCITATO. I SUOI AMICI GLI SONO ATTORNO. LA TORTA È PRONTA E LE CANDELINE ASPETTANO DI ESSERE SOFFIATE.

DOVE SI TROVA MATTEO CON I SUOI AMICI?



1 / 20



Esercizio delle sezione 4

4 INDovina PERCHÉ

OGGI IN CITTÀ HA PIOVUTO MOLTO. ANDREA OSSERVA LE POZZANGHERE CHE SI SONO FORMATE AI LATI DELLA STRADA MENTRE ASPETTA PAZIENTE SUL MARCIAPIEDE CHE IL SEMAFORO DIVENTI VERDE. UNA BELLA MACCHINA ROSSA SFRECCIA VELOCE NELLA VIA. ANDREA PURTROPPO TORNA A CASA TUTTO BAGNATO.

PERCHÉ ANDREA TORNA A CASA BAGNATO?

4 / 15

5. Indovina come si sente (Inferenze di stato interno)

Questi esercizi richiedono al bambino di comprendere gli stati emotivi dei personaggi in base ad esperienze analoghe da lui provate. Viene

Esercizio delle sezione 5

5 INDovina COME SI SENTE

LA MAMMA E IL PAPÀ DI PAOLO GLI HANNO FATTO UNA SORPRESA: PER IL SUO COMPLEANNO HANNO COMPRATO PROPRIO LA BICICLETTA ROSSO FIAMMANTE CHE DESIDERAVA TANTO. AL MATTINO CONSEGNAANO IL REGALO A PAOLO.

COME SI SENTE PAOLO QUANDO RICEVE IL REGALO?

8 / 32

così favorita la comprensione della relazione tra un evento e uno stato d'animo. La scelta multipla è sempre fra tre immagini rappresentative.

6. Indovina di chi si parla (Inferenze a ponte)

Le abilità di comprensione qui richieste permettono di cogliere la relazione tra un'informazione precedente e una successiva, ad esempio tra un pronome e il suo referente: nella frase «Paolo va in bici in città. Quando arriva a scuola la parcheggia sotto un albero», l'inferenza a ponte consiste nel capire che il clitico «la» si riferisce correttamente alla bicicletta.

Esercizio delle sezione 6

6 INDovina di chi si parla

-DOV'È FINITA LA MIA BACCHETTA?> CHIEDE LA FATA S MEMORINA A SUA SORELLA MENTRE APRE LA BORSA. LA CERCA DA TUTTE LE PARTI, MA NON RIESCE PROPRIO A TROVARLA.

CHE COSA CERCA LA FATA S MEMORINA?

Stampa

AUDIO

6 / 30

7. Richiama alla mente... e indovina (Inferenze da integrazione)

Le inferenze presentate in questi esercizi consentono la comprensione del brano attraverso il richiamo nella mente del lettore della sua esperienza passata o delle conoscenze pregresse: in questo caso l'informazione non è fornita direttamente dal testo. Ad esempio la frase «Luca si sveglia la mattina e trova la calza piena di dolci e caramelle» può essere compresa solo se si conosce la consuetudine di far trovare ai bambini una calza piena di dolci il mattino dell'Epifania.

8. Completa la storia

Anche in questa sezione vengono utilizzati i processi inferenziali: si richiede al piccolo lettore di scegliere tra due figure quella corrispon-

Esercizio delle sezione 7

7 RICHIAMA ALLA MENTE... E INDOVINA

LUCA È DISPERATO: NON TROVA PIÙ LE SUE CALZE PREFERITE. LE CERCA DAPPERTUTTO, MA NIENTE: SONO SPARITE! «SONO DAVVERO SFORTUNATO! - PENSA IL POVERO LUCA - TUTTI I BAMBINI QUESTA NOTTE APPENDERANNO LE LORO CALZE E DOMANI MATTINA LE TROVERANNO PIENE DI DOLCETTI E CARMELLE E IO, INVECE, NON RICEVERÒ NULLA!».

STAMPA

AUDIO

COSA SUCCEDERÀ QUESTA NOTTE?



15 / 15



dente all'informazione mancante (l'antecedente, il fatto centrale o la conseguenza) in una serie di eventi, sempre rappresentati da immagini esemplificative.

Esercizio delle sezione 8

8 COMPLETA LA STORIA



STAMPA

ANNULLA

FINITO

3 / 10



9. Racconti

Nell'ultima sezione del software vengono presentati 8 divertenti racconti, suddivisi in più videate, con attività che favoriscono la riflessione sul testo narrativo attraverso l'attivazione delle conoscenze pregresse

Racconto 2: scelta del titolo corretto

The screenshot shows a software interface for 'Racconto 2'. At the top, a yellow banner reads '9 RACCONTO 2' with a red 'X' icon on the right. On the left, there is a 'STAMPA' button and a cartoon crocodile character. The main area is a light blue grid with three options, each with a radio button: 'ARRIVA LA NEVE!' (unselected), 'IL PUPAZZO MAX' (selected with a green thumbs-up icon), and 'UN INCONTRO SPECIALE' (unselected). On the right, there are three blue speaker icons connected to a yellow 'AUDIO' button. In the bottom right corner, there is a score indicator '8 / 20' and two orange and white striped warning signs.

Racconto 2: scelta dell'immagine corretta

The screenshot shows a software interface for 'Racconto 2'. At the top, a yellow banner reads '9 RACCONTO 2' with a red 'X' icon on the right. On the left, there is a 'STAMPA' button and a cartoon crocodile character. The main area is a light blue grid with two image options in white frames. The left frame shows a man in a blue coat and hat, a woman in a pink hat, and a child building a snowman. The right frame shows a man in a blue coat and hat, a woman in a pink hat, and a child holding a snowman. In the bottom right corner, there is a score indicator '12 / 20' and two orange and white striped warning signs.

e l'integrazione tra le informazioni testuali e inferenziali (domande a scelta multipla di comprensione degli eventi principali, scelta del titolo corretto fra tre proposte e riordino degli eventi).

Racconto 2: riordino delle sequenze

9 RACCONTO 2

STAMPA

ANNULLA

MO FINITO

20 / 20

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.

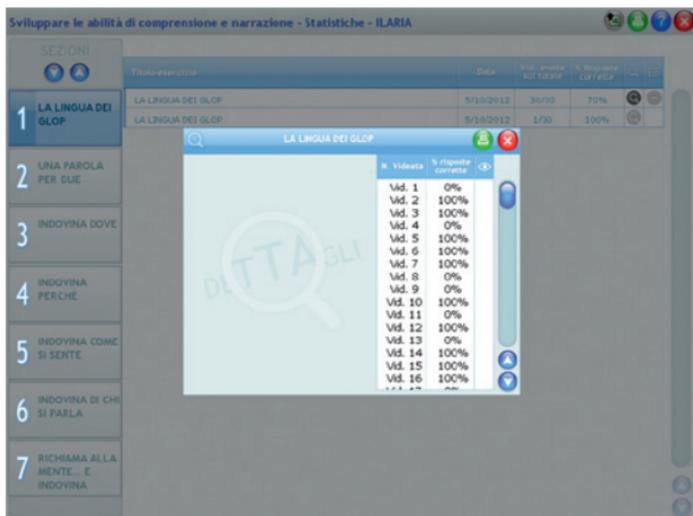
Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è in blu, al clic appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- 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.

Dettagli delle statistiche



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 2 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





© 2013 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE