

Arianna Ferrari, Donata Gollin
e Anna Peruzzi

Una palestra per la mente 2

Nuovi esercizi di stimolazione
cognitiva per l'invecchiamento
cerebrale e le demenze



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Serena Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Elaborazione grafica

Tania Osele

Illustrazioni e animazioni

Riccardo Beatrici

Dario Scaramuzza

Testing

Daniela Parisi

Stefania Sartori

Marzia Zuppari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Copertina

Tania Osele

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2011 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.

Arianna Ferrari, Donata Gollin e Anna Peruzzi

Una palestra per la mente 2

Nuovi esercizi di stimolazione cognitiva
per l'invecchiamento cerebrale e le demenze

Erickson
SOFTWARE

ARIANNA FERRARI

Educatrice professionale, esperta di stimolazione cognitiva dell'anziano con demenza. Collabora con il Centro Regionale per lo studio e la cura dell'Invecchiamento Cerebrale (C.R.I.C.) di Vicenza. È responsabile del centro di stimolazione cognitiva, creativa e sociale «Rindola», Cooperativa Sociale Linte di Vicenza.

DONATA GOLLIN

Logopedista, esperta di stimolazione cognitiva dell'anziano con demenza e di rieducazione del linguaggio. Opera presso il Centro Regionale per lo studio e la cura dell'Invecchiamento Cerebrale (C.R.I.C.) di Vicenza.

ANNA PERUZZI

Educatrice professionale, esperta di stimolazione cognitiva dell'anziano con demenza e di tecniche di animazione educativa. Opera presso il Centro Regionale per lo studio e la cura dell'Invecchiamento Cerebrale (C.R.I.C.) di Vicenza.

Si ringrazia per il prezioso contributo dato nella revisione degli esercizi la Dott.ssa **Cristina Ruaro**, psicologa e psicoterapeuta presso il C.R.I.C.

INDICE

| | |
|--|-------|
| Installazione e avvio del CD-ROM | p. 6 |
| Introduzione | |
| <i>a cura degli autori</i> | p. 7 |
| Guida alla navigazione | p. 10 |
| Login | p. 10 |
| Menu | p. 10 |
| Dati anagrafici utente | p. 11 |
| Tasti di scelta rapida | p. 13 |
| Attività | p. 14 |
| Guida al gestionale | p. 18 |
| Risultati | p. 18 |
| Esportazione dei dati in formato Excel | p. 19 |
| Statistiche | p. 19 |

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 degli autori

La diffusione sempre più ampia dei mezzi tecnologici sta progressivamente rendendo il computer uno strumento a cui sarà sempre più difficile in futuro poter rinunciare. Le numerose applicazioni che vedono l'impiego delle nuove tecnologie stanno poco a poco modificando anche il modo di approcciarsi e di interagire delle persone con i servizi e con le istituzioni (si pensi ad esempio alla possibilità di produrre richieste o ricevere informazioni dalle banche e dalla pubblica amministrazione) e stanno introducendo nuove modalità di relazione e di comunicazione, quali ad esempio quelle offerte dai social network. Negli ultimi anni si è dato avvio a numerose iniziative e progetti finalizzati a ridurre l'iniziale resistenza della persona anziana a utilizzare questi mezzi e a superare il preconcetto secondo cui le nuove tecnologie debbano essere appannaggio esclusivo dei giovani. In questo senso è significativo il quadro che emerge dagli ultimi dati dell'Istat che mostra un aumento dell'uso del computer, tra persone di età compresa tra i 60 e i 64 anni, dal 13,8% (2005) al 25% (2009). Offrire strumenti anche alla persona anziana affinché possa familiarizzare con i nuovi mezzi tecnologici, il computer in particolare, ha come importante conseguenza il fatto che non le vengano precluse delle opportunità proprio a causa dell'incapacità di usufruire di questo mezzo.

L'utilizzo di strumenti tecnologici, anche nell'ambito dei programmi di attivazione cognitiva, pur avendo una storia relativamente recente, sta conoscendo un rapido sviluppo.

I primi programmi per la riabilitazione cognitiva hanno avuto origine negli anni Settanta ed erano rivolti a pazienti con esiti di traumi cranici; dopo gli anni Ottanta si è assistito invece alla realizzazione e diffusione di un numero sempre maggiore di programmi utili nella riabilitazione di patologie diverse. Attualmente anche i training riabilitativi, che vengono proposti nell'ambito di programmi per l'attivazione delle funzioni cognitive, comprendono sempre più spesso l'utilizzo di esercizi computerizzati. Dati di letteratura sostengono che le tecniche computerizzate rappresentano uno strumento integrativo al trattamento individualizzato dei disturbi di memoria (Mazzucchi e Malavita, 1993; Skilbeck, 1993). Alcuni studi dimostrano inoltre l'efficacia di tecniche computerizzate nella riabilitazione dei disturbi mnesici nei pazienti con Malattia di Alzheimer (Mazzucchi e Malavita, 1993; Skilbeck, 1993; Hofmann et al., 1996, 2002) e nella riabilitazione di abilità visuo-costruttive (Tarnanas, 2000).

I programmi di stimolazione cognitiva al computer si prestano a essere utilizzati nei percorsi riabilitativi, sia da soli sia come complemento ad

altri trattamenti e offrono il vantaggio di poter spaziare fra un'ampia gamma di esercizi. Le sedute di trattamento possono inoltre essere facilmente standardizzate.

Sulla base dei dati sempre più incoraggianti che provengono dalla letteratura, convinte che il mezzo informatico possa rappresentare un buon supporto ai percorsi di stimolazione cognitiva e dell'importanza che la familiarità con tale strumento può rappresentare per una persona anziana, abbiamo accolto con favore la proposta di offrire una versione multimediale anche del manuale *Una palestra per la mente 2*.

Il software si compone di una serie di proposte interattive che hanno lo scopo di dare supporto alle diverse funzioni cognitive mediante compiti con diverso grado di complessità.

La formulazione con la quale è stato realizzato questo nuovo programma si rifà ai criteri con cui è stato strutturato il software precedente:

- **Semplicità:** il programma è fatto per essere fruibile anche da coloro che hanno scarsa dimestichezza con il computer, nella maggior parte dei casi, infatti, viene privilegiato l'uso del mouse mediante il semplice clic. Le istruzioni sono facilmente comprensibili e possono anche essere ascoltate. Per ogni scheda è stato indicato il grado di difficoltà: facile (pallino verde), medio (pallino arancione), difficile (pallino rosso).
- **Comprensibilità:** l'impostazione delle videate e la grafica tengono conto delle capacità visuo-percettive della persona anziana.
- **Feedback:** ogni esercizio offre la possibilità di un riscontro immediato sull'esito dell'esercizio, mediante l'impiego di stimoli sonori, del timer e degli strumenti di verifica.
- **Monitoraggio dei risultati:** il software è dotato di una parte gestionale che permette di verificare l'andamento del training elaborandone statisticamente i dati. È possibile, per ogni prova, quantificare i tempi di esecuzione e il numero di risposte corrette.

In tutte le proposte, inoltre, l'aspetto ecologico viene particolarmente privilegiato, simulando, ogni volta che ciò è possibile, le situazioni della quotidianità. Ad esempio, nella sezione relativa al linguaggio sono stati introdotti esercizi come «Cosa si può fare», in cui vengono riprodotte varie situazioni e occupazioni della vita di tutti i giorni. La memoria, oltre alla simulazione della spesa, contiene prove di memorizzazione con sequenze di oggetti di uso quotidiano.

L'orientamento spaziale è stato arricchito, per ottenere una maggiore connotazione realistica, con immagini di ambienti domestici e cartine topografiche di varie città d'Italia.

Ed infine, nella sezione dedicata all'orientamento nel tempo, un calendario sincronizzato automaticamente con la data del giorno offre al

paziente l'opportunità di svolgere esercizi di orientamento nel tempo in modo dinamico e divertente.

Bibliografia

Hofmann M. et al. (1996), *Interactive computer-based cognitive training in patients with Alzheimer's disease*, «Journal Psychiatric Research», vol. 30, pp. 493-501.

Hofmann M. et al. (2003), *Interactive computer-training as a therapeutic tool in Alzheimer's disease*, «Comprehensive Psychiatry», vol. 44, pp. 213-219.

Mazzucchi A. e Maravita A. (1993) *Quali le indicazioni e i limiti della riabilitazione computerizzata?*. In A. Ager (a cura di), *Il personal computer in psicologia clinica*, Milano, Raffaello Cortina, pp. 150-154.

Skilbeck M.M. (1993), *Riabilitazione cognitiva con il personal computer*. In A. Ager (a cura di), *Il personal computer in psicologia clinica*, Milano, Raffaello Cortina, pp. 123-150.

Tarnanas I. (2000), *A virtual environment for the assessment and the rehabilitation of the visuo-constructional ability in dementia patients*, «Studies in Health Technology and Informatics», vol. 70, pp. 341-343.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'utente deve scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare «Ok» per entrare e iniziare le attività. Per ogni utente è possibile compilare un'anagrafica con i suoi dati, cliccando su «Dati anagrafici utente».

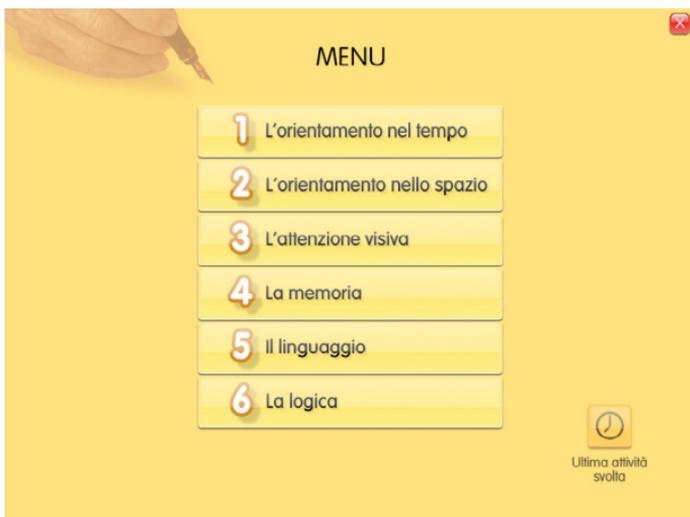
Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche cliccare il pulsante «Risultati» o comporre la combinazione di tasti «Ctrl + o». Per uscire dal programma, si clicca il pulsante «X» in alto a destra e si conferma.

Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Ok», si accede al menu principale dove è possibile selezionare una delle sezioni del programma:

Login: registrazione di un nuovo utente





1. L'orientamento nel tempo
2. L'orientamento nello spazio
3. L'attenzione visiva
4. La memoria
5. Il linguaggio
6. La logica

Ogni sezione propone diversi esercizi raggruppati per tipologia e ordinati per difficoltà: facile, medio e difficile (nella videata si visualizza una pallina rispettivamente verde, arancione e rosso).

L'orologio (Ultimo svolto)

Al clic sull'orologio in basso a destra l'utente può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

Pulsante «X»

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

Dati anagrafici utente

In questa videata è possibile registrare i dati personali di ogni utente. Una volta riempiti i campi confermare cliccando su «Ok».

Per spostarsi nei vari campi si può usare il tasto «Tab», alla voce «Sesso» selezionare il quadratino con la barra spaziatrice.

Dati anagrafici utente

The screenshot shows a web form titled "DATI ANAGRAFICI" with the following fields and values:

- Nome: Nicola
- Cognome: Bianchi
- Data di nascita: 05 / 09 / 1927
- Età: [empty]
- Via: [empty]
- N°: [empty]
- Cap: [empty]
- Città: [empty]
- Provincia: [empty]
- Sesso: Maschile, Femminile
- Scolarità: [empty]
- Professione: [empty]
- OK button

Note sugli esercizi

Tutti gli esercizi del programma sono stampabili (clic sul pulsante con la Stampante) e per ogni videata è possibile attivare il cronometro (sono presenti i pulsanti: avvia, stop e pausa). Nella parte gestionale

Esempio di videata degli esercizi

The screenshot shows a game window titled "La logica" with the subtitle "2. L'intruso". The instruction is "Clicchi sulla parola estranea in ciascuna riga." The interface displays five rows of words in a grid:

| | | | |
|---------|------------|--------|----------|
| mille | dollaro | euro | sterlina |
| muscoli | atletica | nuoto | calcio |
| fragola | crostata | budino | bignè |
| oro | ferro | rame | lino |
| rondine | pettirosso | merlo | ramo |

At the bottom, there is a control bar with a timer showing "00:06", play/pause buttons, a printer icon, and buttons labeled "AZZERA" and "CONTROLLA". A progress indicator shows "2 / 4".

si registrerà anche il tempo di svolgimento delle singole attività (se il cronometro viene attivato).

Cliccando su «Azzerà» si cancella quanto svolto sulla videata annullando anche il tempo e si ricomincia l'attività. In alcuni esercizi è presente il pulsante «Inizia», al clic su di esso partirà in automatico anche la registrazione del tempo perché in queste prove si tratta di una variabile significativa.

Gli esercizi che prevedono il trascinamento di cartellini possono essere svolti in due modi: o si clicca sul cartellino che automaticamente si posizionerà nello spazio lampeggiante (se previsto) oppure si tiene cliccato il cartellino e poi lo si trascina con il mouse nella posizione corretta. Le istruzioni di ciascuna videata possono essere ascoltate cliccando sull'altoparlante e bloccate ricliccandoci.

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 |
| <i>Esercizi</i> | |
| Controlla | Ctrl + Invio |
| Scorri videata | Ctrl + Frecce avanti/indietro |
| Azzerà | Ctrl + a |
| Audio neutro | Shift + Barra spaziatrice |
| <i>Gestionale</i> | |
| Esci/chiudi | Ctrl + x |
| Scrolla testo su/giù | Frecce alto/basso |
| Scrolla sezioni su/giù | Page up/down |

| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI | COMBINAZIONE DI TASTI |
|---------------------------------|-----------------------|
| Esporta file excel | Ctrl + e |
| Ok/sì | Invio |
| Annulla/no | Ctrl + x |

Attività

Entrati nel menu, è possibile accedere alle sezioni con le attività (liberamente selezionabili). Durante la navigazione si possono scorrere le videate cliccando sulle frecce di scorrimento. È possibile accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si sta lavorando, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio» sulla tastiera. Questa funzione è attiva soltanto all'interno di uno stesso gruppo di videate.

Sezione 1 – L'orientamento nel tempo

In questa sezione vengono proposte attività sull'orientamento nel tempo (utilizzo del calendario, riordino cronologico di festività, riordino di sequenze, ecc.).

Sezione 2 – L'orientamento nello spazio

Gli esercizi presentati in questa sezione vertono sull'orientamento spaziale (percorsi, riconoscimento di posizioni, ecc.).

Sez. 1 - Quiz sui mesi

L'orientamento nel tempo 3. Quiz sui mesi Livello: ●●●●●

Legga attentamente le domande e clicchi per ogni risposta la lettera V di vero o la lettera F di falso.

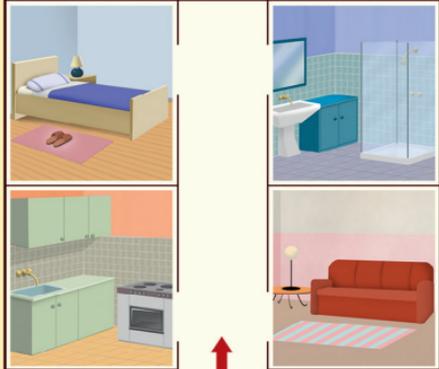
| | V | F |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Il mese di maggio ha 31 giorni. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Luglio ha 30 giorni. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Il 25 aprile è la festa del lavoro. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Nel mese di giugno finisce la primavera. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Il 10 agosto si festeggia San Lorenzo. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| L'8 marzo è la festa della donna. | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Il mese di gennaio ha 30 giorni. | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Il 2 ottobre è la festa dei nonni. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Il mese di settembre ha 31 giorni. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Il mese di febbraio cade in primavera. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

00:11 [play] [stop] [pause] [print] AZZERA CONTROLLA 1 / 7

Sez. 2 - In casa

2 L'orientamento nello spazio 3. In casa Livello:

Osservi la figura e poi rispondi alle domande.



La stanza che si trova in alto a sinistra è

- la camera da letto
- la cucina
- il salotto

La stanza che si trova in basso a sinistra è

- la cucina
- il bagno
- la camera da letto

La stanza che si trova in basso a destra è

- la cucina
- il bagno
- il salotto

La stanza che si trova in alto a destra è

- il salotto
- il bagno
- la camera da letto

00:00 AZZERA CONTROLLA 2 / 3

Sezione 3 – L'attenzione visiva

Le attività proposte in questa sezione mirano al rinforzo dell'attenzione visiva attraverso il raffronto tra due o più immagini.

Sez. 3 - Occhio al particolare

3 L'attenzione visiva 4. Occhio al particolare Livello:

Clicchi sul particolare relativo all'oggetto che si illumina.



00:01 AZZERA CONTROLLA 3 / 20

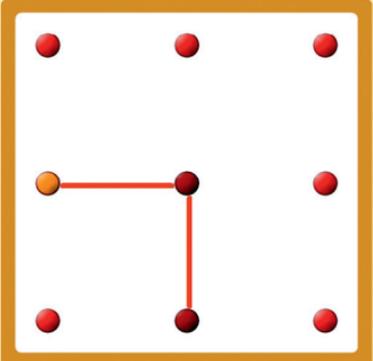
Sezione 4 – La memoria

In questa sezione vengono proposte attività per potenziare la memoria (ricordo di liste di parole e di immagini, associazione nome-persona, ecc.).

Sez. 4 - Ricorda il tracciato

4 La memoria 8. Ricorda il tracciato Livello:

Clicchi il pulsante "Inizia" per memorizzare i tracciati che compariranno. Clicchi poi sui puntini per ridisegnare i tracciati.



00:04 AZZERA CONTROLLA 1 / 3

Sez. 5 - In cucina

5 Il linguaggio 1. In cucina Livello:

Clicchi sugli ingredienti necessari per preparare il piatto indicato.



PEPERONATA

| | | | |
|------------------------------------|--|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> cipolla | <input type="checkbox"/> farina | <input type="checkbox"/> mascarpone | <input type="checkbox"/> zucchero |
| <input type="checkbox"/> melanzane | <input checked="" type="checkbox"/> peperoni | <input type="checkbox"/> cannella | <input type="checkbox"/> pomodoro |

00:14 AZZERA CONTROLLA 16 / 21

Sezione 5 – Il linguaggio

Nella sezione 5 vengono presentati esercizi sul linguaggio (completamento di parole con le lettere mancanti, completamento di testi con le parole mancanti, risoluzione di piccoli indovinelli linguistici, ecc.).

Sezione 6 – La logica

Gli esercizi presentati in questa sezione mirano al rinforzo delle capacità logiche (completamento di sequenze, risoluzione di semplici problemi matematici, ecc.).

Sez. 6 - Serie di figure

The screenshot shows a software interface for a logic puzzle. At the top, it says "6 La logica" and "5. Serie di figure". A subtitle reads: "Osservi attentamente le sequenze e aggiunga il simbolo mancante cliccandolo fra quelli dati." Below this, there are two rows of symbols. The first row contains a sequence of playing cards: Club, Spade, Heart, Diamond, Club, Spade, Heart, Diamond, Club. Below this row are three options: Diamond, Heart, and Club. The second row contains a sequence of faces: a neutral face, a sad face, a neutral face, a happy face, a brown square (the missing piece), a sad face, a neutral face, a happy face, and a neutral face. Below this row are three options: a happy face, a neutral face, and a sad face. At the bottom, there is a control bar with a timer showing "00:08", buttons for play, stop, and a printer icon, and buttons labeled "AZZERA" and "CONTROLLA". On the right, there is a page indicator "2 / 4".

Guida al gestionale

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

Risultati

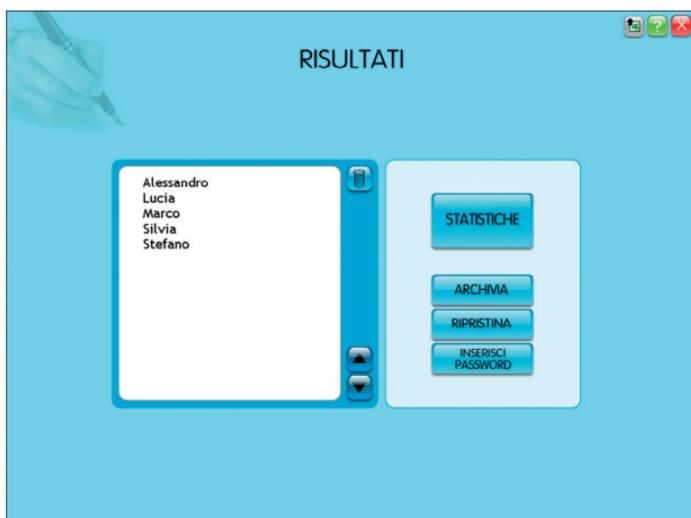
Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il pulsante «Cestino», 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.

Statistiche: per accedere alla parte in cui è possibile visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul pulsante «Statistiche».

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'utente selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- il titolo degli esercizi svolti organizzati per singola videata;
- la data di svolgimento (se il titolo è in blu al clic su di esso appaiono le registrazioni fino alle 9 prove precedenti partendo dalla più recente).

Di ogni videata viene registrato il risultato al primo tentativo di svolgimento.

Nella colonna *Risposte* si visualizza il risultato diverso per ogni tipologia di esercizi. Se il tempo è stato attivato lo si trova registrato. Nella colonna con le percentuali si visualizza un dato sintetico sull'andamento degli esercizi mentre se è presente il simbolo del grafico (il pulsante con la lente di ingrandimento) sarà possibile visualizzare uno schema sintetico dell'andamento in ogni singola videata secondo i diversi tentativi di svolgimento.

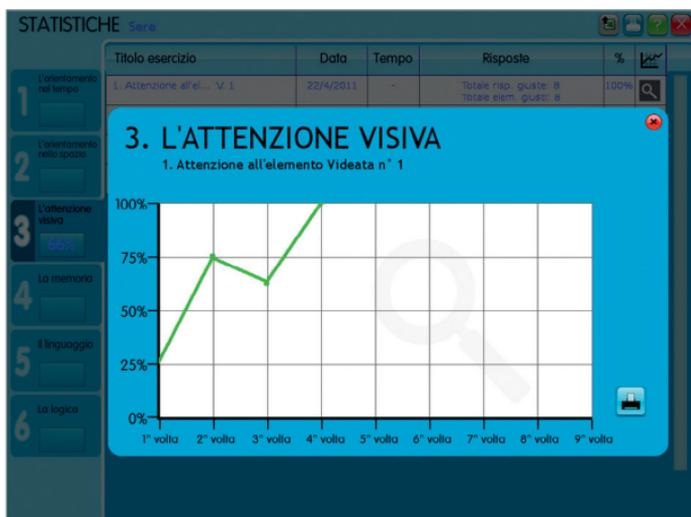
L'utente cliccando poi sul pulsante della sezione potrà visualizzare la percentuale totale delle risposte corrette in quell'area di lavoro.

STATISTICHE Lucia

| | Titolo esercizio | Data | Tempo | Risposte | % |
|------------------------------------|------------------------------|-----------|-------|--|------|
| 1 Orientamento nel tempo 42% | 1. Osservo il calend... V. 1 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 2 Totale domande: 4 | 50% |
| | 1. Osservo il calend... V. 2 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 2 Totale domande: 4 | 50% |
| 2 Orientamento nello spazio | 1. Osservo il calend... V. 3 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 3 Totale domande: 4 | 75% |
| | 1. Osservo il calend... V. 4 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 1 Totale domande: 4 | 25% |
| 3 L'attenzione visiva | 1. Osservo il calend... V. 5 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 2 Totale domande: 4 | 50% |
| | 2. Che ore sono? V. 1 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 4 Totale domande: 4 | 100% |
| 4 La memoria | 2. Che ore sono? V. 2 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 4 Totale domande: 4 | 100% |
| | 2. Che ore sono? V. 3 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 3 Totale domande: 4 | 75% |
| 5 Il linguaggio | 2. Che ore sono? V. 4 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 1 Totale domande: 4 | 25% |
| | 2. Che ore sono? V. 5 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 2 Totale domande: 4 | 50% |
| 6 La logica | 3. Quiz sui mesi V. 1 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 4 Totale domande: 4 | 100% |
| | 3. Quiz sui mesi V. 2 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 0 Totale domande: 4 | 0% |
| | 3. Quiz sui mesi V. 3 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 1 Totale domande: 4 | 25% |
| | 3. Quiz sui mesi V. 4 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 5 Totale domande: 10 | 50% |
| | 3. Quiz sui mesi V. 5 | 15/4/2011 | - | Risposte giuste: 7 Totale domande: 10 | 70% |

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.

Grafico



Esportazione dei dati in formato excel: 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.

© 2011 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it