

Luisa Salmaso

Sequenze temporali

Attività e giochi per imparare a
ordinare gli eventi



Erickson
SOFTWARE

Guida d'uso

Editing

Nicoletta Rivelli

Collaborazione

Serena Larentis

Elena Marchesoni

Sviluppo software

Daniele De Martin

Michele Linardi

Supervisione tecnica

Matteo Adami

Grafica e animazioni

Riccardo Beatrici

Illustrazioni

Cristian Stenico

Elaborazione grafica

Tania Osele

Illustrazione di copertina

Riccardo Beatrici

Copertina

Tania Osele

Fotocomposizione

Tania Osele

© 2007 Edizioni Centro Studi Erickson

Loc. Spini 154, settore E

38014 Gardolo (TN)

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.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 4
Introduzione <i>di Luisa Salmaso</i>	p. 5
Guida alla navigazione	p. 7
Login	
Menu	
Accessibilità-uso tastiera	
1. Sequenze figurate	
2. Sequenze figurate e scritte semplici	
3. Sequenze figurate e scritte complesse	
4. Sequenze scritte	
Guida al gestionale	p. 14
Menu	
Opzioni	
Statistiche	
Crea esercizi	
Assegna esercizi	

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:\SETUP.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante Sfoglia, scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voci «Installazione del programma».

Installazione del programma

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.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare.

Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows 2000 o Windows XP è possibile installare l'applicazione in due modalità:

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

Leggimi

Per ulteriori informazioni consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File» selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

Introduzione

di Luisa Salmaso

Saper collocare in ordine logico e sequenziale situazioni e avvenimenti è da sempre considerata un'abilità importante, sottostante ad altre competenze cognitive, come quelle spaziali e organizzative. Osservando in molti bambini, e in particolare in quelli con problemi logico-linguistici o con disturbi dell'apprendimento, la diffusa difficoltà in questa abilità, è stato predisposto un itinerario progressivo per uno specifico recupero e sviluppo.

Il presente materiale, nella sua logica generale, ricalca lo stesso presente nel libro *Sequenze temporali* (Erickson, 2000), al quale rimandiamo, per lo studio delle premesse teoriche, fondamentali ai fini di una corretta applicazione delle procedure e degli esercizi.

Le sequenze in forma cartacea offrono indubbiamente delle opportunità di sviluppo di abilità specifiche fondamentali, che non vanno abbandonate:

- manipolazione diretta del materiale che va ritagliato, posizionato e incollato con ordine su una superficie, con il vantaggio di una maggiore lentezza e, soprattutto, dello sviluppo parallelo, sia di abilità prassiche, che esecutive, non indifferenti per un corretto sviluppo delle competenze visuo-spaziali e organizzative;
- utilizzo in classe, sui banchi, in piccolo e grande gruppo, con possibilità di confronto allargato e di discussione.

Perché e quando, dunque, utilizzare però *le sequenze temporali in modalità informatica*?

- Per offrire una maggiore velocizzazione delle procedure di esercizio, qualora questo obiettivo faccia parte di un progetto specifico di apprendimento o riabilitazione;
- per permettere a bambini con difficoltà motorie o di attenzione di accedere in modo agevolato al materiale delle vignette;
- per stimolare la motivazione di bambini che familiarizzano con i video-giochi meglio che con i materiali cartacei.

È tuttavia fondamentale far presenti alcune obbligatorie accortezze per l'utilizzo di questo materiale in formato informatico:

- è sempre consigliata la presenza dell'adulto (insegnante, riabilitatore o genitore), accanto al bambino, per permettergli una facilitazione in caso di disabilità specifiche, una somministrazione corretta in base ai livelli di competenza e soprattutto la decifrazione metacognitiva di quanto sta svolgendo;
- sebbene la modalità informatica, si presti a una certa velocizzazione, utile per alcuni aspetti e per alcuni obiettivi specifici di apprendi-

mento, non è invece utile, né produttivo, presentare tutto in una volta un numero elevato di esercizi. Infatti, non è la quantità di esercizi svolti che crea automaticamente un incremento delle abilità, ma la comprensione della logica sottostante.

- la modalità di applicazione informatica delle sequenze va prevalentemente utilizzata nel lavoro riabilitativo individuale, anche se è possibile prevedere un lavoro di piccolo gruppo con computer collegati in rete e in presenza di un videoproiettore.

Consiglio di utilizzare la possibilità di raccogliere in forma statistica i dati delle prove di ciascun bambino, in modo da verificare l'andamento del percorso, i risultati e gli eventuali problemi.

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 scorrere la lista si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare il biglietto «entra» per entrare nello scantinato del cinema con il topo Carletto e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare «attiva istruzioni scritte» e per disattivarle sarà sufficiente cliccare «disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, basta cliccare con il mouse sul fumetto. Per uscire dal programma, si deve cliccare sul pulsante «esci» in alto a destra.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche, le opzioni (attivazione di default delle istruzioni scritte, disattivazione della risposta corretta automatica dopo 3 errori, attivazione di default dell'attestato) e la sezione per creare e assegnare gli esercizi personalizzati, si deve premere in questa videata la combinazione di tasti «Ctrl+O».

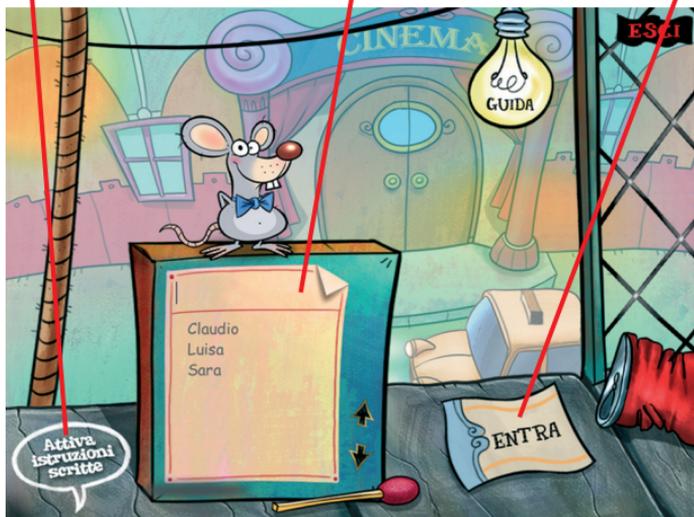
Per visualizzare la guida si deve cliccare sul pulsante «Guida».

Login: registrazione di un nuovo utente

Clicca sul fumetto per vedere le istruzioni scritte

Digita il tuo nome o selezionalo dalla lista

Clicca sul biglietto per entrare nel cinema



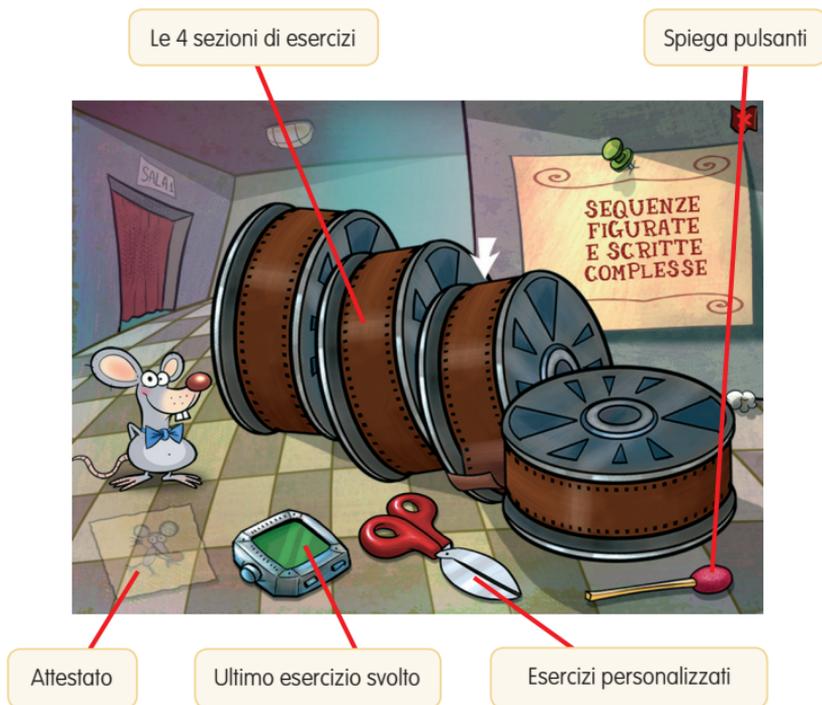
Menu (Il cinema)

Dopo aver inserito o selezionato il proprio nome nel login e cliccato il biglietto «entra», si accede nello scantinato del cinema del topo Carletto (menu principale), dove sono presenti i 4 elementi di accesso alle sezioni del programma e alle altre funzioni di navigazione.

Al clic su ciascuno di essi, si accede all'elenco dettagliato degli esercizi con la segnalazione delle attività già completate.

Dall'elenco degli esercizi sarà possibile scegliere quello da cui iniziare e dare il via alle attività.

Menu: scelta delle attività



a) Le pellicole

Rappresentano i 4 elementi di accesso alle sezioni di esercizi.

1. Sequenze figurate

1.1. La sequenza mancante

1.2. Le sequenze sbagliate

1.3. Riordina le sequenze

2. Sequenze figurate e scritte semplici
 - 2.1. Scegli la frase corretta
 - 2.2. Associa l'immagine alla frase e riordina
 - 2.3. Associa la frase all'immagine e riordina
 - 2.4. Riordina la storia
3. Sequenze figurate e scritte complesse
 - 3.1. Scegli la frase corretta
 - 3.2. Associa l'immagine alla frase e riordina
 - 3.3. Associa la frase all'immagine e riordina
 - 3.4. Riordina la storia
4. Sequenze scritte
 - 4.1. Scegli il racconto corretto
 - 4.2. La frase sbagliata
 - 4.3. Sequenza di frasi
 - 4.4. Sequenza nei testi
 - 4.5. Scrivi un racconto

Menu esercizi: indice delle attività di ogni sezione

2. SEQUENZE FIGURATE E SCRITTE SEMPLICI

1. Scegli la frase corretta

1. NASCONO I PULCINI
2. UN GATTINO PASTICCIONE
3. UN CAGNOLINO INTELLIGENTE
4. UN BAMBINO GENTILE
5. IL BRUCO
6. L'ELEFANTINO
7. IL MESSAGGIO NELLA BOTTIGLIA
8. UNA LITE TRA BAMBINE
9. IL PALLONE DI CHEWING-GUM
10. IL GOLOSO

2. Associa l'immagine alla frase e riordina

1. L'ESCHIMESE PESCATORE

FATTO

DA FARE

b) Le forbici

Al clic sulle forbici si accede agli esercizi personalizzati, eventualmente predisposti dall'insegnante per ogni singolo studente. Da un menu sintetico si potrà passare liberamente all'attività scelta.

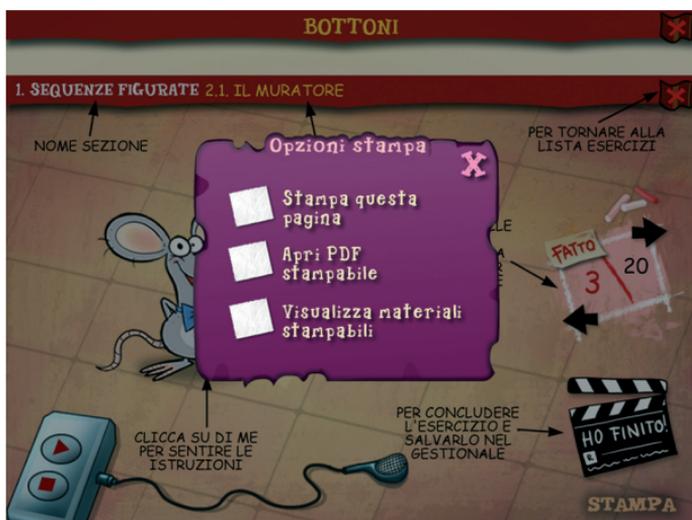
c) L'orologio verde

Al clic sull'orologio lo studente può riprendere l'attività direttamente dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

d) Il fiammifero

Cliccando sul fiammifero viene visualizzata la videata stampabile con la spiegazione dei pulsanti e delle funzioni del cd. In questa videata è possibile inoltre accedere a un file «.pdf» con tutte le vignette presenti nel software. Il materiale può essere stampato e le vignette possono essere ritagliate e utilizzate per attività manuali.

Videata con la spiegazione dei pulsanti e i materiali stampabili



e) L'attestato

Al superamento del 100% degli esercizi verrà attivato l'attestato che comparirà sul pavimento davanti al topo. Nel gestionale è comunque possibile selezionare l'opzione che rende liberamente accessibile l'attestato in qualunque momento della navigazione.

L'attestato, personalizzato per ogni utente, può essere stampato.

f) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» si ritorna alla videata del login.

Accessibilità-uso tastiera



Il programma consente agli utenti che non sono in grado o non possono utilizzare il mouse di accedere ugualmente ai suoi contenuti ed esercizi attraverso la tastiera. La tastiera è attiva quando si vedrà lampeggiare uno qualunque dei pulsanti o degli elementi della videata. Le funzioni principali sono le seguenti.

Tasti freccia dx/sx e tabulatore: servono per selezionare uno dei pulsanti o degli elementi all'interno della videata. Il pulsante selezionato comincerà a lampeggiare e per attivarlo basterà cliccare Invio/Barra.

Tasti freccia alto/basso: servono per scorrere le liste.

Barra/Invio: attivano la funzione del pulsante che lampeggia.

Per far scorrere i fumetti con le istruzioni scritte o stoppare l'audio del personaggio basta usare la barra spaziatrice. Negli esercizi dove è previsto il trascinamento di immagini bisogna, una volta che l'elemento lampeggia, selezionarlo con la Barra e spostarlo con i Tasti freccia. Per deseleggerlo premere sempre la Barra.

1. Sequenze figurate

In questa sezione le attività sono tutte con sequenze figurate.

1. Sequenze figurate



1.1 La sequenza mancante (finale – random)

In questo esercizio, nella modalità finale, bisogna cliccare sul finale corretto della storia; nella versione random nelle stesse storie manca una vignetta a caso e bisogna cliccare tra due possibilità quella corretta.

1.2 Le sequenze sbagliate

In questo esercizio vengono presentate delle storie in sequenza che però contengono al loro interno una vignetta sbagliata, l'utente dovrà cliccare sull'intruso.

1.3 Riordina le sequenze

In questo esercizio bisogna riordinare, trascinandole nella giusta posizione, le vignette di una storia.

2. Sequenze figurate e scritte semplici

2.1 Scegli la frase corretta

Nella storia, costituita da vignette e testo, manca in maniera casuale una didascalia, questa va scelta in mezzo ai distrattori proposti scorrendoli con le frecce gialle poste sopra i cartellini.

2.2 e 2.3 Associa l'immagine alla frase e riordina/Associa la frase all'immagine e riordina

In questi due esercizi, uno il contrario dell'altro, dopo aver associato, trascinandole al posto giusto, le didascalie con le immagini bisogna riordinare la storia.

2. Sequenze figurate e scritte semplici

2. SEQUENZE FIGURATE E SCRITTE SEMPLICI 2.6. IL PUPAZZO DI NEVE

The interface shows a 2x4 grid. The top row contains four text cards with the following descriptions: 'L'OMINO DI NEVE È COMPLETO.', 'IN GIARDINO C'È UN MONTECELLO DI NEVE.', 'ECCO APPARIRE LA FORMA DI UN OMINO.', and 'UNA CAROTA E DEI SASSOLINI FORMANO LA FACCIA.'. The bottom row contains three image cards: a simple snowman, a snowman with a broom and hat, and a snowman with a carrot nose and stick arms. To the right of the grid is a mouse character with a blue bow tie. Below the mouse is a timer showing 'FATTO 15' and '6' with arrows indicating time progression. At the bottom right is a clapperboard that says 'HO FINITO!'.

2.4 Riordina la storia

In questo esercizio si devono riordinare, trascinandole nella posizione corretta, le vignette e le didascalie della storia.

3. Sequenze figurate e scritte complesse

La struttura di questa sezione è uguale a quella della sezione 2, le scritte però sono in carattere minuscolo e le frasi sono un po' più complesse.

3. Sequenze figurate e scritte complesse



4. Sequenze scritte

4.1 Scegli il racconto corretto

In questo esercizio vengono presentate alcune immagini in sequenza accompagnate da due testi, il bambino dovrà cliccare sul testo che descrive l'esatta sequenza delle immagini. I testi di questo esercizio sono tratti da M. Argilli, *Fiabe di tanti colori*, Roma, Editori Riuniti, 1986.

4.2 La frase sbagliata

In una sequenza di frasi è stata inserita una frase-distrattore, l'utente dovrà cliccarla.

4.3 Sequenza di frasi

In questo esercizio vanno trascinate nella giusta posizione alcune frasi che sono in disordine.

4.4 Sequenza nei testi

Alcuni testi sono stati messi in disordine, in questo esercizio bisogna trascinare nella giusta posizione le singole parti dei brani. I testi di questo esercizio sono tratti da V. Wölfel, *Storie per ridere*, Roma, Nuove Edizioni Romane, 1977.

4.5 Scrivi un racconto

Osservando un'immagine il bambino dovrà scrivere un testo libero.

4. Sequenze scritte

4. SEQUENZE SCRITTE 3.5. Sotto la pioggia

e adesso è a letto con la febbre alta.

1 Filippo è uscito a giocare senza ombrello anche se pioveva,

2 si è bagnato tutto ed è rientrato a casa, completamente fradicio,

5 47

HO FINITO!

Guida al gestionale (Ctrl+o)

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche, delle opzioni, dell'assegnazione degli esercizi e della creazione degli esercizi.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto + e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto -, confermando poi l'eliminazione.

Crea esercizi: per accedere alla sezione in cui è possibile creare degli esercizi personalizzati, si deve cliccare sul pulsante «crea esercizi».

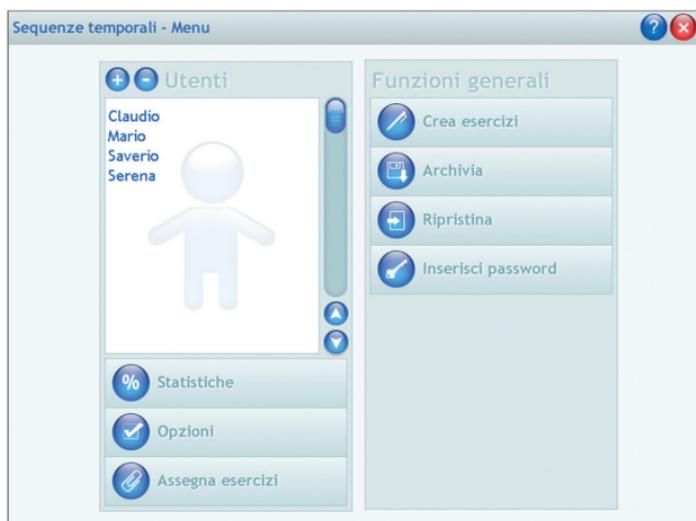
Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson).

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.

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 dopo aver inserito la vecchia. Per eliminare la password basta cliccare su «cambia password» e lasciare liberi i campi della nuova password.

Statistiche, opzioni, assegna verifiche: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, scegliere le opzioni o assegnare degli

Menu principale del gestionale



esercizi personalizzati (già creati in precedenza), si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («statistiche», «opzioni», «assegna esercizi»).

Opzioni

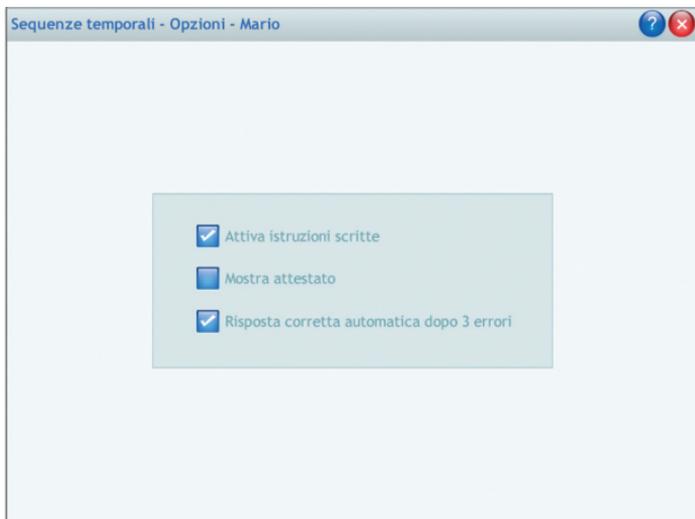
Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, le istruzioni scritte (ovvero i fumetti contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'utente può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i rispettivi feedback positivi e negativi), pur mantenendo l'audio di default; si ricorda che per procedere nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, il fumetto presente nella videata deve essere fatto scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nei fumetti si deve cliccare con il mouse sugli stessi; per richiamare i fumetti basta cliccare sul personaggio.

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

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

Opzioni



Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco delle 4 sezioni presenti nel CD-ROM (*Sequenze figurate*, *Sequenza figurate e scritte semplici*, *Sequenze figurate e scritte complesse*, *Sequenze scritte*) e degli esercizi personalizzati (*Personalizzati*);
- l'elenco dei titoli degli esercizi svolti nella sezione selezionata (possibilità di scorrimento tramite le frecce verticali a lato), con rispettiva data di svolgimento, tipo di risposta (corretta, sbagliata, percentuale di correttezza). Se il titolo dell'esercizio appare scritto in blu significa che, cliccandoci sopra, si visualizzano i risultati fino alle ultime 5 sessioni svolte partendo dalla più recente.

Statistiche



The screenshot shows a window titled "Sequenze temporali - Statistiche - Mario". It contains a table with the following data:

	Titolo della storia	Data	Tipo risposta
Sequenze figurate	1.2. UN GATTINO PASTICCIONE	12/01/2007	GIUSTO
Sequenze figurate e scritte semplici	1.3. UN CAGNOLINO INTELLIGENTE	12/01/2007	GIUSTO
Sequenze figurate e scritte	1.4. UN BAMBINO GENTILE	12/01/2007	GIUSTO
Sequenze figurate e scritte	1.5. IL BRUJO	12/01/2007	GIUSTO
Sequenze figurate e scritte	1.6. L'ELEFANTINO	12/01/2007	GIUSTO
Sequenze scritte	1.7. IL MESSAGGIO MISTERIOSO	12/01/2007	GIUSTO
Personalizzati			

Crea esercizi

Per creare degli esercizi personalizzati, è necessario innanzitutto selezionare dall'elenco a sinistra la tipologia di esercizio.

Per ciascuna tipologia (*La frase sbagliata* e *Sequenza nei testi*) sono presenti 2 pulsanti:

+ : premere il pulsante «+» per accedere alla videata in cui è possibile creare l'esercizio specifico;

- : selezionare l'esercizio che si vuole cancellare e premere il pulsante «-» per eliminarlo da tutti gli utenti.

Cliccando due volte sul titolo dell'esercizio è possibile visualizzarlo e inserire eventuali modifiche.

Con le frecce verticali a lato è possibile scorrere l'elenco degli esercizi personalizzati di ciascuna tipologia.

Crea esercizi

Sequenze temporali - La frase sbagliata

1.

2.

3.

4.

SBAGLIATA

Titolo esercizio

Cancella tutto Annulla Ok

Assegna esercizi

La parte di assegnazione degli esercizi contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco delle sezioni del CD-ROM;
- l'elenco degli esercizi personalizzati creati per ciascuna tipologia, con possibilità di scorrimento dei titoli tramite le frecce verticali a lato.

Lente: selezionare un esercizio e cliccare il pulsante con la lente per vedere gli esercizi personalizzati già creati.

Fermaglio: selezionare un esercizio personalizzato e premere il pulsante con il fermaglio per visualizzarlo nel riquadro «esercizi assegnati».

-: selezionare un esercizio personalizzato dall'«elenco esercizi» e premere il pulsante «-» per eliminarlo.



© 2007 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.
Loc. Spini 154, settore E
38014 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it