

Emanuele Gagliardini



6+
Età consigliata

RECUPERO IN... ABILITÀ DI LETTURA 1

*Dalla discriminazione di fonemi
e grafemi al riconoscimento di parole*

RECUPERO IN...

Collana diretta da
Dario Ianes e Carlo Scataglini

Erickson
SOFTWARE

Editing e progettazione

Serena Larentis
Stefania Sartori

Sviluppo software

Walter Eccher

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, animazioni ed elaborazione grafica

Riccardo Beatrici

Illustrazioni

Emanuele Gagliardini

Testing

Marco Anesi
Sonia Arw
Barbara Bussani
Susanna Tassinari
Marzia Zuppari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Riccardo Beatrici

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.

Emanuele Gagliardini

RECUPERO IN... ABILITÀ DI LETTURA 1

*Dalla discriminazione di fonemi e grafemi
al riconoscimento di parole*

EMANUELE GAGLIARDINI

Psicologo specializzato in psicoterapia comparata e disturbi specifici dell'apprendimento, diplomato in psicoterapia dell'età evolutiva a indirizzo psicodinamico, lavora come psicologo presso il laboratorio educativo didattico per bambini e ragazzi con disturbi del linguaggio e dell'apprendimento «Liberamente», con sede a Jesi (AN) e Tolentino (MC), e svolge attività di docenza e formazione. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato il libro *Primi esercizi di lettura* (2008) e l'omonimo CD-ROM (2009), i libri e i CD-ROM *Primi problemi aritmetici – Voll. 1 e 2* (2010) e la collana *Lettoscrittura*.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Guida alla navigazione	p. 7
Login	p. 7
Menu	p. 8
Tasti di scelta rapida	p. 10
Attività	p. 11
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 «Sfoglia», 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».

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. Quindi si clicca il pulsante «Parti!» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare sul foglietto con «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente ricliccarlo. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni del programma si deve cliccare il pulsante «Gestionale» o i tasti «Ctrl+o» sulla tastiera.

Per visualizzare la guida in formato PDF si deve cliccare il foglietto con la scritta «Guida».

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Parti!», si entra nel menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle sezioni, descritti dall'esploratore Raimondo:

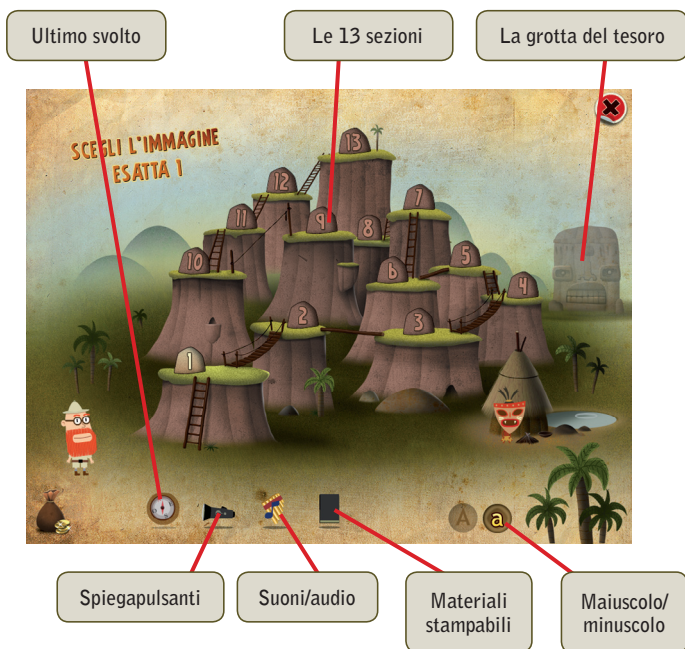
a) Il monte Ulalàt con le 13 sezioni

Cliccando sulle cime del monte Ulalàt si accede alle 13 tappe del viaggio.

b) Il bloc-notes (Materiali stampabili)

Al clic sul bloc-notes si accede all'archivio in formato pdf di tutte le immagini utilizzate nel software con il relativo nome, in modo che l'utente possa stampare e utilizzare questo materiale come ripasso. Utilizzando le schede si ha inoltre la certezza che il bambino sia in grado di associare correttamente l'immagine al suo nome anche durante l'esercitazione al computer.

Menu: scelta delle attività



c) La bussola (Ultimo svolto)

Al clic sulla bussola, l'alunno può riprendere l'esercitazione dall'ultima attività svolta nella sessione di lavoro precedente.

d) La torcia (Spiegapulsanti)

Al clic sulla torcia, il bambino può visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

e) Il flauto di pan (Suoni e audio)

Per modificare le impostazioni audio e i volumi, è sufficiente cliccare sul pulsante con il flauto di pan e accedere alla finestra «Suoni e audio».

f) La grotta del tesoro (Attestato)

Per ricevere l'attestato è necessario completare le 13 tappe del percorso e conquistare le pietre magiche che aprono la grotta del tesoro. Conclusa una sezione, viene infatti proposta in automatico la scena dell'esploratore che va dallo stregone del villaggio. Questi gli consegna una pietra magica da inserire a incastro all'interno dei buchi che ci sono nel masso posto vicino all'ingresso della grotta del tesoro. Una volta inserite tutte le pietre (13, come il numero delle sezioni), il bambino deve cliccare sulla leva posta vicino alla grotta per aprirla e conquistare così il tesoro del monte Ulalàt e la pergamena dell'attestato di partecipazione alla spedizione.

La grotta del tesoro

.....



Se il bambino sblocca l'attestato dal gestionale, potrà visualizzarlo e stamparlo, ma per trovare il tesoro dovrà comunque conquistare le 13 pietre.

g) a/A (minuscolo/maiuscolo)

Per visualizzare i testi in stampato minuscolo o in maiuscolo è necessario cliccare sulla «a» o sulla «A».

h) Il pulsante «X»

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

Tasti di scelta rapida



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

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Gestione volumi/suoni e audio	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Seleziona esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito	Ctrl + Invio
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Attiva stimolo audio	Invio
Via!	Invio
<i>Gestionale</i>	
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Scrolla sezioni su/giù	Page up/down
Esporta file excel	Ctrl + e
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Tutte le 13 sezioni sono strutturate su due o tre livelli di difficoltà. Il passaggio di livello avviene in automatico in base al numero di item corretti (il numero varia in base alla sezione). Per permettere di passare di livello anche ai bambini con più difficoltà, verranno riproposti in coda al livello stesso (una volta terminata la presentazione di tutti gli item) gli stimoli che erano stati sbagliati, in modo tale che, se non riesce a rispondere correttamente, ad esempio, ai 10 stimoli necessari per superare il livello al primo svolgimento, possa aver modo di recuperare in un secondo momento. Così facendo a ciascun esercizio corrisponde una sola videata composta però da n item in base al numero di risposte corrette date. A ogni risposta corretta corrisponde una moneta, che verrà visualizzata in basso nella videata. Come descritto nel paragrafo relativo alla Grotta del tesoro (l'attestato), le monete conquistate durante lo svolgimento degli esercizi sono necessarie per acquistare dallo stregone del villaggio le pietre magiche per aprire la grotta e conquistare il tesoro del monte Ulalàt e l'attestato di partecipazione alla spedizione.

Sezione 1 – Scegli l'immagine esatta 1

Obiettivi: identificazione e riconoscimento del primo fonema di una parola mediante risposta a scelta multipla.

Il bambino deve leggere la lettera presentata a video e cliccare sull'immagine che comincia con quel fonema.

Sezione 2 – Scegli l'immagine esatta 2

Obiettivi: identificazione e riconoscimento della prima sillaba di una parola mediante risposta a scelta multipla.

Il bambino deve leggere la sillaba presentata a video e cliccare sull'immagine che comincia con quella sillaba.

Sezione 1: Scegli l'immagine esatta 1

1. SCEGLI L'IMMAGINE ESATTA 1



STAMPA

Sezione 3 – Abbina parola a immagine

Obiettivi: accesso lessicale e semantico mediante la presentazione di una parola e la scelta dell'immagine corrispondente.

Il bambino deve cliccare sull'immagine raffigurante la parola data.

Sezione 2 - Scegli l'immagine esatta 2

2. SCEGLI L'IMMAGINE ESATTA 2



STAMPA

Sezione 3 – Abbina parola a immagine

3. ABBINA PAROLA A IMMAGINE

nota

STAMPA

Sezione 4 – Parole volanti

Obiettivi: riconoscimento visivo di parole a tempo.

Compaiono sulla videata cinque uova, ognuna riportante una parola scritta, e il pulsante «Via!». Cliccando questo pulsante, parte l'anima-

Sezione 4 – Parole volanti

4. PAROLE VOLANTI

meta

meta

sugo

pila

pane

nota

STAMPA

zione di un uccello che porta tra gli artigli un altro uovo con una parola scritta. Il bambino deve riuscire a cliccare la parola corrispondente a quella scritta sull'uovo portato dall'uccello entro il tempo di transizione.

Sezione 5 – Immagini in movimento

Obiettivi: accesso lessicale e riconoscimento grafemico.

Compaiono a video cinque cartellini, ciascuno con una parola scritta, e il pulsante «Via!»: cliccandolo, parte l'animazione di un nastro trasportatore che fa scorrere da sinistra verso destra un'immagine che raffigura una delle parole contenute nei cartellini. Il bambino deve riuscire a cliccare sul cartellino con la parola corrispondente a quella raffigurata nell'immagine entro il tempo di transizione.

Sezione 5 – Immagini in movimento

.....



Sezione 6 – Parole in movimento

Obiettivi: accesso semantico-lessicale e riconoscimento di immagini.

Compaiono a video cinque immagini diverse e il pulsante «Via!»: cliccandolo, parte l'animazione di un nastro trasportatore che fa scorrere da sinistra verso destra un cartellino con una parola scritta che descrive una delle cinque immagini. Il bambino deve riuscire a cliccare l'immagine che corrisponde a quella parola entro il tempo di transizione.

Sezione 6 – Parole in movimento



Sezione 7 – Caccia al bersaglio

Obiettivi: riconoscimento visivo di parole con distrattori.

Compaiono a video una parola target e 9 (nel livello facile) o 12 cartellini (nei livelli medio e difficile) riportanti altrettante parole: il bambino deve cliccare i cartellini che propongono la parola target.

Sezione 8 – Lettere da incollare 1

Obiettivi: fusione grafemica (visiva), accesso lessicale e conferma scritta.

Compaiono a video 10 crateri riportanti delle lettere. Dopo aver cliccato su «Via!» alcune lettere si illuminano una alla volta in modo da comporre una parola di senso compiuto: terminata l'animazione, il bambino deve scrivere la parola formata. Se nel livello facile e nel livello medio le parole sono piuttosto semplici e le lettere, una volta che si illuminano, rimangono evidenziate, nel livello difficile le parole da comporre diventano più complesse e le lettere si accendono e si spengono in sequenza.

Sezione 9 – Suoni da incollare 1

Obiettivi: fusione fonemica (uditiva), accesso lessicale e conferma scritta.

Sezione 7 – Caccia al bersaglio



In quest'attività il bambino, cliccando sulla bocca della statua, ascolta una parola scandita lettera per lettera (ad esempio, m-e-l-a) e deve poi cliccare sull'immagine raffigurante la parola ascoltata e scriverla nel campo sottostante.

Sezione 8 – Lettere da incollare 1



Sezione 9 – Suoni da incollare 1



Sezione 10 – Lettere da incollare 2

Obiettivi: fusione sillabica (visiva), accesso lessicale e conferma scritta.

Questa sezione propone la stessa tipologia di esercizio presentata nella sezione 8, con la differenza che questa volta le parole vanno composte unendo non più lettere singole ma sillabe. Compaiono a video 10 crateri riportanti delle sillabe. Dopo aver cliccato su «Via!» alcune sillabe si illuminano una alla volta in modo da comporre una parola di senso compiuto: terminata l'animazione, il bambino deve scrivere la parola formata. Se nel livello facile le parole sono piuttosto semplici e le sillabe, una volta che si illuminano, rimangono evidenziate, nel livello medio le parole da comporre diventano più complesse e le sillabe si accendono e si spengono in sequenza.

Sezione 11 – Suoni da incollare 2

Obiettivi: fusione sillabica (uditiva), accesso lessicale e conferma scritta.

L'attività proposta in questa sezione è molto simile a quella presentata nella sezione 9, ma con sillabe anziché singole lettere. Il bambino, cliccando sulla bocca della statua, ascolta una parola scandita sillaba per sillaba (ad esempio, me-la) e deve poi cliccare sull'immagine raffigurante la parola ascoltata e scriverla nel campo sottostante.

Sezione 10 – Lettere da incollare 2

10. LETTERE DA INCOLLARE 2

na ca li pa ro

ve vi mo te se

rovina

STAMPA HO FINITO!

Sezione 12 – La ruota dell'indovino

Obiettivi: prova di accesso ortografico/lessicale mediante presentazione progressiva e parziale di grafemi e relativa conferma scritta.

Sezione 11 – Suoni da incollare 2

11. SUONI DA INCOLLARE 2

balena

STAMPA HO FINITO!

Lo scopo di questo gioco è quello indovinare la parola misteriosa da inserire in un casellario, cercando di conquistare più monete possibili. Viene visualizzata a video una ruota al cui interno sono presenti consonanti (posizionate verso l'esterno del cerchio) e vocali (poste al centro). Sotto la ruota è posizionato un casellario composto da n caselle vuote, tante quante sono le lettere che formano la parola misteriosa. Per comprare una lettera e inserirla così nel casellario (se presente nella parola da indovinare), il bambino deve cliccare sulla lettera desiderata all'interno della ruota, «spendendo» così una moneta (un contatore indica le monete a disposizione): più lettere vengono comprate, più aumenta la probabilità che l'utente possa indovinare la parola misteriosa. Bisogna però fare attenzione perché spese tutte le monete che si hanno a disposizione non si potrà più continuare la partita. Le monete possono finire non solo comprando lettere (sia giuste che sbagliate), ma anche facendo tentativi errati di scrittura della parola nell'apposito spazio; per contro si possono guadagnare monete ogni volta che si indovina la parola esatta. Per facilitare il lavoro del bambino, è prevista come aiuto l'indicazione della categoria di appartenenza della parola target (clic sul pulsante «S.O.S.!»).

Mano a mano che si conquistano le monete il gioco diventa più difficile, le parole più complesse e solo al raggiungimento di 105 monete si otterrà la pietra magica dallo stregone.

Sezione 12 – La ruota dell'indovino



Sezione 13 – La torre delle parole misteriose

Obiettivi: riconoscimento di parole tra più lettere.

Viene presentato un crucipuzzle completo di lettere, in cui il bambino deve trovare delle parole nascoste (scritte in orizzontale e in verticale, in caselle contigue). Una volta individuata una parola cliccando sulle lettere, il bambino deve trascriverla nel riquadro e far partire il controllo cliccando su «Fatto». Se la scrittura è corretta, la parola trovata viene inserita in una lista e le caselle cliccate tornano cliccabili per la creazione di nuove parole. Attenzione: il clic nel crucipuzzle non è necessario ai fini della conclusione del gioco, ma può risultare comodo per l'utente cliccare e visualizzare la parola trovata all'interno della griglia prima di trascriverla nello spazio apposito.

Se si riescono a trovare tutte le parole nascoste vengono assegnati cinque punti. Al raggiungimento di 15 punti (tre partite concluse) si passa di livello.

Sezione 13 – La torre delle parole misteriose



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 principale 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 5 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'utente selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna partita vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è scritto in azzurro significa che al clic su di esso appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- la scritta «completato» se l'utente ha svolto tutti gli item previsti per quell'esercizio (altrimenti verrà visualizzato un trattino);
- la percentuale delle risposte corrette sul totale e per item.

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.

SEZIONI	Titolo esercizio	Data	Stato esercizio	% Risposte corrette
1	Livello 1	16/9/2011	-	77%
	Livello 1	16/9/2011	-	100%
	Livello 2	16/9/2011	Completato	71%
	Livello 3	16/9/2011	Completato	100%

SEZIONI

- Scegli l'immagine esatta 1
- Scegli l'immagine esatta 2
- Abbina parola a immagine
- Parole volanti
- Immagini in movimento
- Parole in movimento
- Caccia al bersaglio

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

Opzioni

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

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

Risposta corretta automatica dopo 3 errori: di default la risposta automatica scatta dopo 3 tentativi di risposta; cliccando sul quadratino di quest'opzione è possibile disabilitare la risposta automatica.

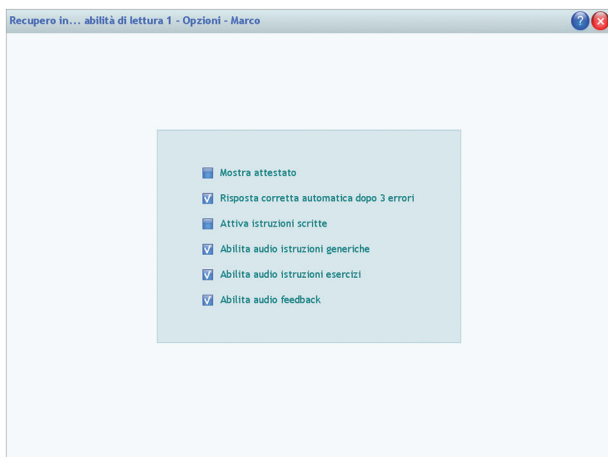
Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default; per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire 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



Copia l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!

