

Joanne Rudland

# Potenziare la memoria a breve termine

Attività di sviluppo  
delle strategie di reiterazione  
e visualizzazione



Erickson  
SOFTWARE

Guida

*Editing e progettazione*

Serena Larentis

*Sviluppo software*

Adriano Costa

*Supervisione tecnica*

Matteo Adami

*Illustrazioni*

Riccardo Beatrici

*Elaborazione grafica e animazioni*

Riccardo Beatrici

*Illustrazione di copertina*

Riccardo Beatrici

*Copertina*

Tania Osele

*Fotocomposizione*

Tania Osele

*Collaborazione*

Aron Verga

Manuela Paolino

Milena Pellizzari

Elena Marchesoni

© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson

via Praga 5, settore E

38100 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
Presentazione	p. 5
Guida alla navigazione	p. 9
Login	p. 9
Menu	p. 10
Tasti di scelta rapida	p. 12
Spiegazione pulsanti	p. 12
Attività	p. 13
Guida al gestionale	p. 19
Menu	p. 19
Statistiche	p. 20
Opzioni	p. 21

# 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 «Setup».
5. Passate alle voce «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 XP o Windows Vista 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.

Con Windows Vista 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». 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».

## Presentazione

È ormai ampiamente accettata l'opinione secondo la quale la memoria è costituita da tre diversi tipi di magazzino: il «magazzino di memoria sensoriale», detto anche «registro sensoriale», il «magazzino della memoria a breve termine/memoria di lavoro» (MBT), o «memoria primaria», e il «magazzino della memoria a lungo termine» (MLT), o «memoria remota».

Nello specifico, questo software affronta in maniera approfondita i disturbi legati alla MBT, nella quale l'informazione viene solo temporaneamente immagazzinata. La MBT è molto labile, e l'informazione contenuta in essa svanisce non appena l'attenzione diretta viene indirizzata altrove o viene disturbata. Svolgere calcoli mentali, rispondere a una domanda, o memorizzare un numero letto su un elenco telefonico per poi comporlo sul telefono, sono tutti compiti che fanno affidamento sulla MBT.

I bambini con difficoltà di memoria a breve termine possono presentare diverse caratteristiche comuni, come la tendenza a rimanere passivi durante le attività di classe, difficoltà nel seguire istruzioni verbali, il non riuscire a terminare i compiti entro una determinata scadenza, una scarsa autostima, un comportamento affrettato nello svolgere compiti di memoria, una notevole abilità nella memoria a lungo termine, una marcata consapevolezza della propria «situazione scolastica» rispetto ai compagni di classe. È importante rilevare che alcuni di questi comportamenti possono anche essere presenti in molti altri gruppi clinici, come ad esempio bambini con dislessia, difficoltà di apprendimento di grado medio e disturbi specifici del linguaggio. Per questa ragione, diventa indispensabile confermare una diagnosi di difficoltà di MBT, e una valutazione formale o informale può sostenere tale processo diagnostico.

Per molti bambini afflitti da disturbi nella MBT è possibile ottenere ottimi risultati attraverso un intervento diretto associato a un lavoro sistematico al di fuori del setting di trattamento. Gli obiettivi fondamentali di questo intervento sono: a) l'acquisizione di una migliore comprensione del funzionamento della memoria; b) l'arricchimento delle conoscenze sugli ausili per la memoria; c) l'acquisizione, lo sviluppo e la messa in pratica di nuove strategie per la memoria, dall'utilizzo di strumenti concreti (un'agenda, un taccuino per gli appunti, un calendario o un diario) al potenziamento di tecniche mnemoniche (ad esempio la reiterazione verbale, la visualizzazione, l'associazione e il raggruppamento di immagini, suoni o parole); questi tre obiettivi contribuiscono inoltre al raggiungimento di un ulteriore risultato, ossia il potenziamento della sicurezza e dell'autostima del bambino.

Le strategie di reiterazione e di visualizzazione occupano una parte fondamentale all'interno del percorso proposto in questo CD-ROM: è bene perciò soffermarsi un po' su queste due tecniche, analizzandone le caratteristiche principali.

### *Strategia della ripetizione*

Come suggerisce la parola, la strategia della ripetizione comporta la ricezione dell'informazione e il mantenimento della stessa nella MBT tramite la continua ripetizione. La ripetizione continua per tutto il tempo in cui bisogna mantenere l'informazione, per cui tale strategia è utile soltanto quando devono essere ricordate informazioni per un intervallo di tempo molto breve, come ad esempio quando si cerca un numero di telefono sull'elenco e lo si tiene a mente nella MBT ripetendosi più volte, finché non si è composto il numero con successo. Quando l'attenzione viene sviata o interrotta, la ripetizione si arresta, e l'informazione decade dalla MBT.

È di fondamentale importanza innanzitutto stabilire il numero di cifre che il bambino riesce a mantenere regolarmente nella MBT. La tabella 1 mostra le norme per lo sviluppo della memoria nei bambini appartenenti alla popolazione generale.

Tabella 1 - Sviluppo normale della memoria nei bambini appartenenti alla popolazione generale

Età (anni)	Cifre mantenute nella MBT
5.5	4
6	5
8.5	6
11-12	6-7

Questi valori si riferiscono alle medie calcolate delle norme ricavate dall'autrice da fonti diverse.

Ci si potrebbe aspettare ad esempio che un bambino di nove anni possa mantenere fino a sei cifre nella MBT. Tuttavia, se il bambino riesce a ricordare regolarmente soltanto tre cifre, si dovrebbe allora mirare ad ampliare il suo span di cifre da tre a quattro, e poi da quattro a cinque, prima di arrivare a sei. Non si può pretendere che un bambino passi direttamente da tre a sei cifre: lo sviluppo della MBT deve essere graduale e sequenziale, e ogni passo richiede una pratica intensa.

È importante che il bambino continui a ripetere ad alta voce mentre il suo span di cifre si amplia: in questo modo si riesce a monitorare ogni eventuale errore e ad annotarlo.

Le difficoltà che mostrano i bambini nella ripetizione sembrano avere una certa regolarità: ad esempio, essi tendono a dimenticare l'ultima cifra di ogni serie, o ad aggiungere un altro numero alla serie di cifre. Se si analizzano con cura le situazioni in cui avvengono gli errori si possono fornire i consigli e gli aiuti giusti (ad esempio può essere utile creare sequenze ordinate con cifre alternate, come 1717, 4343, 9595, oppure con cifre accoppiate, come 4422, 7744, 1166, o ancora creare delle triplette più uno, come 3331, 9992, 5552).

Una volta consolidata la strategia della ripetizione, il bambino dovrebbe essere incoraggiato a ripetere in silenzio, o a «ripetere nella propria testa», dal momento che non sarebbe opportuno ripetere ad alta voce al di fuori del setting di trattamento. Una volta che il bambino sia diventato sicuro nel suo utilizzo e riesca ad avere buoni risultati, è probabile che questa strategia venga generalizzata spontaneamente.

### *Strategia della visualizzazione*

Questa strategia può aiutare i bambini a mantenere un'informazione per periodi più lunghi, ed è leggermente migliore rispetto alla ripetizione. È interessante notare che i bambini spesso riferiscono di preferire la strategia della ripetizione, nonostante abbiano risultati migliori con la strategia della visualizzazione durante la rievocazione. Quando si spiega la strategia della visualizzazione, potrebbe essere utile spiegare il meccanismo dell'associazione dicendo che «è come una specie di macchina fotografica che abbiamo in testa — una macchina fotografica che può fare fotografie e produrre delle immagini che sono come dei quadri». Lo scopo della visualizzazione è sviluppare la capacità di ricordare una serie di elementi, creando un breve racconto, che contenga tutti gli oggetti in sequenza. Nel creare un racconto, vengono sollecitate le connessioni semantiche, e vengono prodotte immagini visive. Ciò che è iniziato come una serie casuale di oggetti diventa ora una storia dotata di significato. Questa strategia di memoria riflette il modello di Craik e Lockhart, che avevano concluso che più significativi erano gli stimoli, più profondo era il processo della loro elaborazione, e migliori erano le possibilità di ricordarli. Nel riproporre le attività presenti nel software senza l'utilizzo del computer, si dovrà dunque iniziare a mostrare al bambino alcuni oggetti a caso a partire da quelli presenti ad esempio nell'ambiente circostante. Si collocano gli oggetti in fila su un tavolo, proprio di fronte al bambino. Il numero di oggetti da mostrare dovrebbe essere pari allo span di cifre del bambino più uno, per cui, se si lavora con un bambino che ha uno span di tre, bisogna far vedere al bambino quattro oggetti. Si lavora poi insieme al bambino e lo si aiuta a creare un racconto che incorpori ciascun oggetto, assicurandosi che il racconto faccia direttamente riferimento a ciascun oggetto, e che tra essi ci sia un

collegamento significativo. Si può spiegare al bambino che la memoria «adora» i dettagli strani e insoliti, e che se ne dovrebbero mettere il più possibile. Il bambino viene poi aiutato a ripetere la storia ad alta voce, per fare esercizio. Non deve essere ripetuta a memoria parola per parola, ma deve comunque contenere tutti gli elementi della trama principale nella sequenza giusta. Poi si chiede al bambino di girarsi e non guardare gli oggetti. A questo punto è il momento di chiedere al bambino di utilizzare la storia/immagine che ha in mente per aiutarsi a ricordare ogni oggetto. Si chiede al bambino di ripercorrere il racconto che ha in mente, e di dire ad alta voce soltanto gli oggetti che devono essere ricordati quando si presentano nel racconto. Questa attività aiuterà a sviluppare la memoria visuo-spaziale.

Come per la strategia della ripetizione, durante l'intervento bisognerebbe chiedere ai bambini di creare i loro racconti ad alta voce. In questo modo il logopedista o chi somministra gli esercizi ha la possibilità di guidare il bambino, qualora ci fosse una qualche incertezza nell'uso di questa strategia. Quando il bambino diventa più bravo, si aumenta il numero di oggetti.

Questo software, dunque, è stato studiato per i logopedisti, ma può risultare molto utile anche per psicologi dell'educazione, insegnanti di sostegno o familiari di bambini con disturbi legati alla MBT. Le attività presentate sono rivolte a bambini dai 7 agli 11 anni, le cui difficoltà di memoria a breve termine possono incidere negativamente sulla comprensione del linguaggio e sull'apprendimento.

Con alcuni adattamenti mirati, infatti, alcuni aspetti di questo programma possono rivelarsi utili anche per i bambini con dislessia: per aiutarli a sviluppare una maggior consapevolezza della propria memoria.

Il CD-ROM fornisce un programma strutturato ma flessibile composto da attività di complessità crescente, utili ad apprendere strategie di memoria e ad esercitarsi. Attraverso esercizi che implicano l'utilizzo delle strategie di ripetizione (reiterazione continua di un determinato span di elementi – numeri o parole –) e visualizzazione (l'idea di una «macchina fotografica interna» per memorizzare determinate immagini e situazioni), si cercherà di agire sulla MBT del bambino, migliorandone le prestazioni.

## Bibliografia di riferimento

Craik I.F.M. e Lockhart R.S. (1972), *Levels of processing: A framework for memory research*, «Journal of Verbal Learning and Verbal Behaviour», 11, pp. 671-84



# Guida alla navigazione

## Login

Per accedere al programma è necessario innanzitutto registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome sulla porta del saloon o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare i due ferri di cavallo a lato. Quindi deve cliccare su «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante con la nuvoletta «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarle è sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti con il mouse.

Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni, cliccare l'ingranaggio con il «Gestionale» o comporre la combinazione di tasti «Ctrl + o».

Per visualizzare la guida breve e la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sulla botte con la «Guida».

Login: registrazione di un nuovo utente

Clicca qui per vedere le istruzioni scritte

Digita il tuo nome o selezionalo dalla lista

Clicca «Entra» per entrare nel menu



## Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni, descritti dal simpatico vecchietto cercatore d'oro:

### a) *Il campanello (Test)*

Cliccando sul campanello si accede al test informale per verificare il livello di partenza dell'alunno.

### b) *Le 13 bottiglie*

Al clic su ciascuna delle bottiglie si accede al sottomenu della sezione con l'elenco dettagliato delle attività e la segnalazione degli esercizi già svolti.

### c) *Il boccale (Facciamo il punto!)*

Una volta svolta almeno una sezione, si attiva l'icona di un boccale: cliccandola, si ha la possibilità di verificare eventuali progressi compiuti dal bambino attraverso una campionatura di esercizi già proposti nelle bottiglie.

Menu: scelta delle attività



d) *La lanterna (Spiega pulsanti)*

Cliccando sulla lanterna si apre la videata con la spiegazione dei pulsanti e delle funzioni principali del CD-ROM.

e) *Il manifesto «Wanted» (Attestato)*

L'attestato, nascosto sul retro del manifesto «Wanted», viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo renda liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

L'attestato



f) *L'orologio (Dov'ero?)*

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

g) *Il foglio con la penna (Altre attività)*

Cliccando sul foglio con la penna, si accede a una sezione con pratici materiali da stampare e da ritagliare.

h) *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.

### *Generali*

Personaggio guida	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Esci dal software sì/no	s/n

### *Login*

Entra	Invio
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Guida	F1

### *Menu*

Spiega pulsanti	F1
Attestato	Ctrl + a
Dov'ero?	Ctrl + u

### *Lista esercizi*

Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
----------------------	-------------------

### *Esercizi*

Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Ho finito	Ctrl + Invio
Avanti/indietro	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Stampa	F10

### *Gestionale*

Guida	F1
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Stampa	F10
Esci/Chiudi	Ctrl + x

## Spiega pulsanti

Al clic sul foglietto con il punto interrogativo nel menu si apre la videata stampabile con la spiegazione delle funzioni principali del programma.



### Attività

#### *Test informale*

Il test, studiato come training propedeutico alle varie sezioni, fornisce una valutazione veloce e informale del livello di partenza dell'alunno. Attraverso la ripetizione di span di cifre di crescente difficoltà, il bambino, seguito da un adulto, potrà infatti mettere alla prova la propria memoria che andrà poi a potenziare nelle attività delle sezioni.

#### *1. Gioco introduttivo sulla visualizzazione*

La prima sezione si occupa del potenziamento della MBT attraverso la strategia della visualizzazione. Sullo schermo appaiono delle figure: il bambino dovrà inventarsi oralmente una storia includendo e cliccando quelle immagini; una volta concluso il racconto, l'alunno dovrà essere in grado di ripetere la stessa sequenza di clic effettuata poco prima.

#### *2. Raccontare una storia*

Nella seconda sezione il bambino dovrà memorizzare delle parole date entro un certo periodo di tempo, per poi includerle in una storia da lui inventata.

#### *3. Il gioco dei numeri*

In questa terza sezione si riprende il discorso fatto durante la fase orale del test per poi concentrare il lavoro sulla digitazione di serie di cifre sull'antica cassa del saloon.

## Gioco introduttivo sulla visualizzazione



### 4. Il gioco dei colori

Nella quarta sezione, il bambino verrà sottoposto all'ascolto di sequenze di colori che poi dovrà essere in grado di riproporre rispettando l'ordine d'ascolto attraverso il clic su bicchieri colorati.

### 5. Tombola!

La quinta sezione propone il gioco della tombola come metodo di ripetizione e di memorizzazione di sequenze di cifre: terminata la fase di ascolto, il bambino dovrà collocare correttamente dei fagiolini sulle caselle riportanti i diversi numeri.

### 6. Il contenitore delle forme

Dopo una breve fase di training sul concetto di destra e sinistra, il bambino dovrà disporre delle figure geometriche all'interno di un sacchettino seguendo le istruzioni audio.

### 7. Il gioco del viaggio

Con questa sezione si torna al concetto di memorizzazione attraverso la strategia di visualizzazione. Il bambino dovrà osservare una scena con degli oggetti che si illumineranno in ordine casuale: dopo un breve intervallo di tempo, l'alunno dovrà essere in grado di cliccare quegli elementi o di creare con questi una storia, rispettando l'ordine in cui si sono illuminati precedentemente.

## Tombola!



## Il gioco del viaggio



## 8. Il racconto

In questa sezione il bambino dovrà ascoltare dieci racconti, cercando di visualizzare le parti più rilevanti grazie alla sua «macchina foto-



grafica interna». Terminato l'ascolto, verranno proposte delle attività sul brano appena sentito.

## Il trasloco



### 9. Il gioco dei disegni

In questa sezione l'alunno dovrà ascoltare attentamente delle istruzioni e poi disegnare rapidamente ciò che gli è stato impartito (in bianco e nero).

### 10. Il menu al ristorante

Nella decima sezione il bambino dovrà improvvisarsi cameriere e riuscire a memorizzare le ordinazioni di quattro clienti, cliccandole su un menu precompilato o annotarsele.

### 11. Le cornici dei quadri

L'undicesima sezione ripropone la situazione de «Il gioco dei disegni»: questa volta, però, l'alunno dovrà disegnare ciò che gli è stato detto facendo attenzione anche ai colori.

### 12. Il trasloco

Nella dodicesima sezione, il bambino, dopo aver ascoltato attentamente le istruzioni, dovrà essere in grado di collocare correttamente degli elementi all'interno di una mappa di una casa.



## Il menu di ristorante



### 13. La fabbrica degli orologi

Nella tredicesima sezione il bambino dovrà decorare e ricostruire due orologi (uno da polso, l'altro a cucù) secondo le istruzioni audio.

#### La fabbrica degli orologi



## *Facciamo il punto!*

Questa sezione è stata pensata come una sorta di test finale per verificare i progressi fatti dal bambino nel corso delle sezioni (si attiva dopo aver svolto interamente almeno una sezione). Al suo interno si trovano esercizi campione sulla visualizzazione e sulla ripetizione, nonché delle schede di riflessione per far ragionare l'alunno sulle tecniche che possono aiutarlo nella fase di memorizzazione (ad esempio, le attività «Quante cose riesco a ricordare» e «La mia memoria»). È possibile accedere a questa sezione anche cliccando con il tasto destro del mouse sull'iconcina del CD-ROM e selezionando «Esplora».

## *Altre attività*

Qui si trovano materiali stampabili pensati per l'esercitazione della memoria con supporti altri rispetto a quelli multimediali. Oltre ad attività da rendere in forma cartacea ma già presentate all'interno del CD-ROM («Gioco introduttivo sulla visualizzazione», «La fabbrica degli orologi», «Le cornici dei quadri»), viene proposto un nuovo esercizio: «Il gioco delle azioni», in cui l'adulto che segue il bambino dovrà dettare una serie di comandi che il bambino stesso dovrà memorizzare ed eseguire.

## Bibliografia e siti web consultati

I seguenti testi e siti internet sono stati consultati per la realizzazione della sezione 8.

- AA.VV. (2004), *365 fiabe, storie e filastrocche*, Firenze, Giunti Kids  
Costa N. (2001), *Teodora e gli ospiti volanti*, San Dorlingo della Valle, Edizioni EL  
Esopo (2001), *Storie di animali*, Firenze, Giunti Kids  
Filippini L. e Segreto A. (2005), *Il quaderno di Alice*, Brescia, Editrice La Scuola  
Giraldo M.L. (2008), *Rime per tutto l'anno*, Firenze, Giunti  
Pinto G. e Bigozzi L. (2002), *Laboratorio di lettura e scrittura*, Trento, Erickson  
[www.ilnarrastorie.it](http://www.ilnarrastorie.it)

# Guida al gestionale

## Menu

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

*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 pulsante «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il pulsante «-», 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.

*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.

## Menu principale del gestionale



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 la 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, Opzioni:* per accedere alla parte di in cui è possibile visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente o scegliere le opzioni, si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

## Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

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

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- titolo degli esercizi svolti;
- data di svolgimento (se c'è il pulsante «+», al clic appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti partendo dalla più recente);
- numero degli esercizi svolti sul totale;
- visualizzazione grafica dei risultati;
- dettagli, con cui aprire una videata con i dettagli analitici dell'andamento di ogni singolo esercizio.

## Statistiche

	Titolo esercizio	Data	Videate svolte sul totale	Andamento	Dettagli	+
1. Gioco sulla visualizzazione	Talpa Nera e Talpa Bianca	28/4/2008	2/4	↔	🔍	
2. Raccontare una storia	Il drago a vapore	28/4/2008	1/4	↑	🔍	

Left sidebar menu:

1. Gioco sulla visualizzazione
2. Raccontare una storia
3. Il gioco dei numeri
4. Il gioco dei colori
5. Tombola!
6. Il contenitore delle forme
7. Il gioco del viaggio
8. Il racconto
9. Il gioco dei disegni
10. Il menu al ristorante
11. Le cornici dei quadri

## 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 feedback positivi o negativi), pur mantenendo l'audio di default; 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 nel fumetto si deve cliccarlo con il mouse; per richiamare il fumetto 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 5 errori:* già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

*Configurazione tempo di attesa:* questa opzione dà la possibilità di modificare il tempo di intervallo fra uno stimolo proposto dal computer (sequenza di cifre, elenco di colori, serie di istruzioni da eseguire, ecc.) e la risposta del bambino, in modo da adattare le attività alle esigenze dell'utente.



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



© 2008 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.  
via Praga 5, settore E  
38100 Gardolo (TN)  
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) – [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)