

Adriana Molin, Silvana Poli, Patrizio E. Tressoldi  
e Daniela Lucangeli

# DISCALCULIA TRAINER

**Attività di potenziamento delle abilità  
e recupero delle difficoltà di calcolo**

INTELLIGENZA **8+**  
NUMERICA E DI CALCOLO

Programmi di potenziamento della cognizione numerica e logico-scientifica

Collana diretta da Daniela Lucangeli



Erickson

*Editing*  
Francesca Cretti

*Impaginazione*  
Tania Osele

*Copertina*  
Dario Scaramuzza

*Stampa*  
Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-6137-491-1

© 2009 Edizioni 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.

Adriana Molin, Silvana Poli, Patrizio E. Tressoldi  
e Daniela Lucangeli

# Discalculia trainer

Attività di potenziamento delle abilità  
e recupero delle difficoltà di calcolo

Erickson

### **ADRIANA MOLIN**

Psicologa, perfezionata in Psicopatologia dell'apprendimento. Fa parte del Gruppo MT condotto dal prof. Cornoldi dell'Università di Padova ed è autrice di materiali e contributi alla ricerca in campo educativo.

### **SILVANA POLI**

Psicologa, fa parte del Gruppo MT condotto dal prof. Cornoldi dell'Università di Padova ed è autrice di materiali e contributi alla ricerca in campo educativo.

### **PATRIZIO EMANUELE TRESSOLDI**

Ricercatore presso il Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova. Si occupa prevalentemente di metodologie per l'analisi e il trattamento dei disturbi di apprendimento e di ricerca sugli effetti dell'apprendimento cooperativo.

### **DANIELA LUCANGELI**

Professore ordinario di Psicologia dello sviluppo presso la facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Padova. Nell'ambito delle sue ricerche si occupa di apprendimento e, in particolare, di apprendimento matematico.

# Guida alla navigazione

## Il login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce in basso. Quindi si deve cliccare il pulsante «Entra» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante «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, le opzioni e la possibilità di creare esercizi personalizzati, si deve cliccare il pulsante con l'ingranaggio o i tasti «Ctrl+o» sulla tastiera. Per uscire dal programma, si clicca il pulsante «Esci» in alto a destra e si conferma.

Per visualizzare la guida breve o estesa si clicca il cartello «Guida».

## 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 da Supermat, il geniale ragazzino matematico:

*a) Le 4 sezioni con le attività*

Le quattro sfere corrispondono alle 4 sezioni, liberamente accessibili, contenenti ciascuna delle sottosezioni con esercizi e un gioco:

1. Senso del numero
2. Dettato di numeri
3. Calcolo a mente
4. Fatti numerici

*b) Ultimo svolto*

Al clic sulla colonnina l'alunno può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

*c) Spiega pulsanti*

Al clic sul cartello con il punto di domanda si possono visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

*d) Personalizzati*

Se il cartello con la P è attivo, significa che sono presenti degli esercizi personalizzati creati nella parte gestionale e assegnati a quell'utente. È sufficiente cliccarlo per accedere alla lista degli esercizi personalizzati.

*e) Attestato*

L'attestato viene sbloccato allo svolgimento di tutti gli esercizi delle quattro sezioni. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo rende accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

*f) Pulsante «X»*

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



Fig. 1 Login.



Fig. 2 Menu.

## 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                     | 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>                         |                               |
| 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 |
| Rifai                               | Ctrl + r                      |
| Attiva stimolo audio                | Shift + Barra spaziatrice     |
| Guida/informazioni utili            | F1                            |
| <i>Gestionale</i>                   |                               |
| Stampa                              | F10                           |
| Guida/informazioni utili            | F1                            |
| Esci/chiudi                         | Ctrl + x                      |



| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI | COMBINAZIONE DI TASTI |
|---------------------------------|-----------------------|
| Scrolla testo su/giù            | Frecce alto/basso     |
| Scrolla sezioni su/giù          | Page up/down          |
| Esporta file excel              | Ctrl + e              |
| Aumenta/diminuisci carattere    | Ctrl + +/-            |
| Ok/sì                           | Invio                 |
| Annulla/no                      | Ctrl + x              |

## Attività

Dal menu è possibile accedere alle 4 sezioni principali, ciascuna suddivisa in varie sottosezioni con esercizi specifici e un gioco di calcolo.

In ogni videata è presente nella barra in basso il pulsante «tastierino numerico» che consente, al clic, di inserire i caratteri numerici e i simboli matematici in sostituzione della digitazione degli stessi con la tastiera.

Per alcuni esercizi è consigliabile la ripetizione di ogni videata per tre volte (pulsante «Rifai») in modo che l'alunno possa visualizzare il miglioramento dell'esecuzione dell'esercizio in termini di correttezza e di tempo (il pulsante «T» apre un riquadro con la registrazione del tempo e della percentuale delle risposte corrette delle ultime 3 prove).

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: Senso del numero*

In questa sezione l'alunno si allena a confrontare quantità non ordinate (pallini) o corrispondenti a un numero (maggiore o minore), cercando di trovare la strategia più adatta che gli consenta di dare la risposta corretta nel minor tempo possibile. Si suggerisce pertanto di far rifare ogni videata tre volte e poi di confrontare il tempo impiegato. Gli ultimi esercizi sono di posizionamento di più numeri su una linea retta, in ordine di difficoltà crescente.

### 1.1 Stima la quantità

Si deve cliccare sull'insieme che contiene più o meno elementi entro un tempo massimo di 5" e di 8".

### 1.2 Rappresenta la quantità

Si deve rappresentare la quantità numerica data, trascinando le barrette corrispondenti alla cinquina e all'unità.

### 1.3 Quantità e numero

Lo scopo di questi esercizi è di ricavare velocemente la quantità corrispondente ai numeri, prima controllando se la rappresentazione è corretta, poi scrivendo rapidamente la quantità rappresentata.



**Fig. 3** Videata esercizio *Sezione 1*.

### 1.4 Confronto tra numeri – 1.5 Perché è il numero maggiore?

Esercizi sul confronto fra maggiore e minore quantità (insiemi ordinati) e numeri.



**Fig. 4** Videata esercizio *Sezione 1*.

### 1.6 Calcoliamo!

In questi esercizi si deve calcolare la quantità totale di insiemi ordinati.

### 1.7 Stima tra operazioni

Si deve cliccare tra due coppie l'operazione che dà il risultato maggiore o minore, a seconda della consegna.

### 1.8 Trova la posizione

Lo scopo di questo esercizio è di imparare a posizionare i numeri. Dapprima l'alunno ha a disposizione una linea graduata da 0 a 10, poi una linea semplice da 0 a 100, e alla fine una linea da 0 a 1000. Le istruzioni dei numeri da posizionare vengono date in successione, dopo ogni posizionamento corretto.

*Gioco 1: Il domino delle uova*

In questo gioco, che consiste di 6 partite, bisogna collegare 16 mezze uova che contengono lo stesso numero di pallini (partite 1 e 2) o di numeri (partite 3, 4, 5, 6), con l'obiettivo che nessun uovo rimanga escluso e che i fili di collegamento non si incrocino mai. Ad ogni collegamento esatto si guadagnano 10 punti, altrimenti se ne perdono 5 (non si scende mai sotto lo 0 in nessun gioco).



**Fig. 5** Videata gioco *Il domino delle uova*.

*Sezione 2: Dettato di numeri*

In questa sezione l'alunno si perfeziona in un'abilità molto importante per calcolare, quella di scrivere correttamente e velocemente i numeri, confrontando in seguito il tempo impiegato. Anche qui si consiglia di ripetere gli esercizi almeno tre volte.

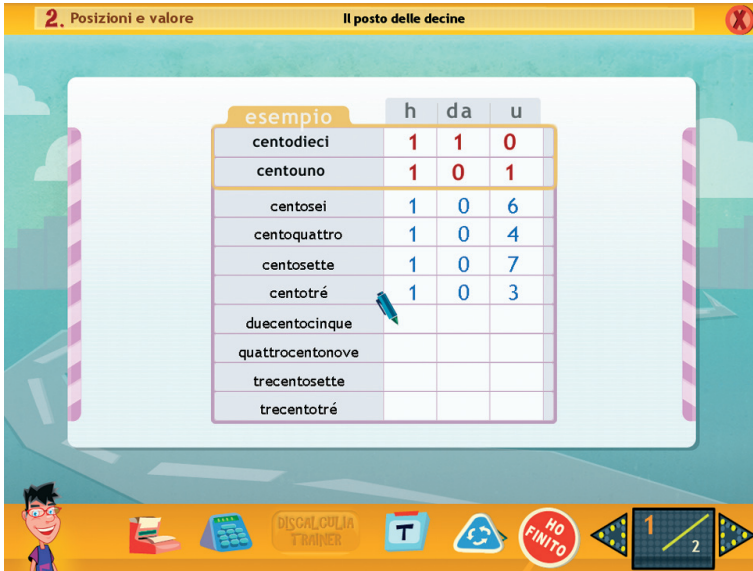


Fig. 6 Videata esercizio Sezione 2.

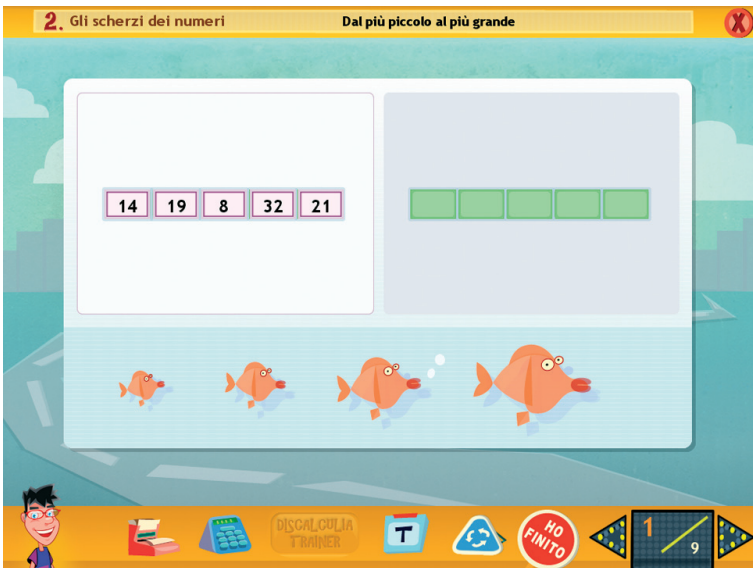


Fig. 7 Videata esercizio Sezione 2.

### *2.1 Posizioni e valore*

In questa sottosezione vengono spiegate le posizioni delle unità, delle decine, delle centinaia e delle migliaia, con esercizi di scrittura, di dettato, di trasformazione delle cifre scritte in lettere o con i simboli aritmetici (h, da, u). In tutti i dettati la pausa tra la pronuncia di un numero e il successivo è di 5" (nell'ultimo dettato è di 3").

### *2.2 Maggiore e minore*

Esercizi di confronto fra numeri, con inversione delle cifre.

### *2.3 Gli scherzi dei numeri*

Esercizi per capire cosa succede se a un numero si cambia la posizione delle cifre; la sezione si conclude con esercizi di ordinamento crescente e decrescente di numeri.

### *Gioco 2: Il bersaglio dei numeri*

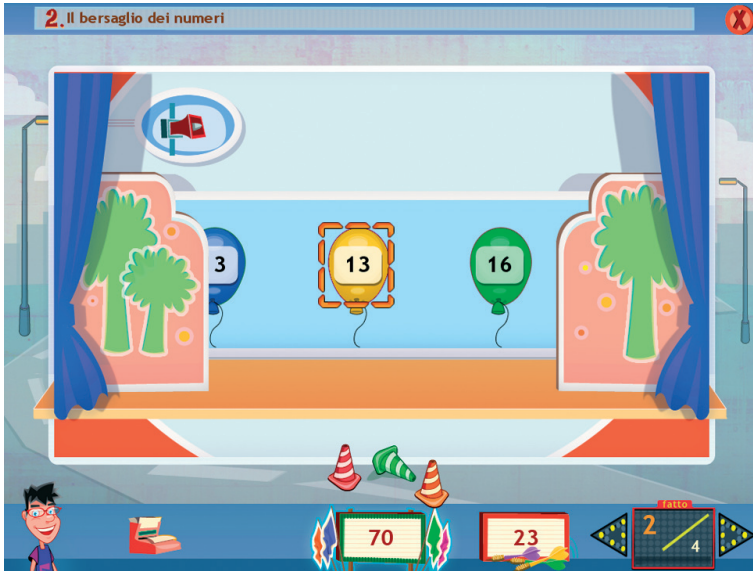
In questo gioco, che consiste di 4 partite di difficoltà crescente, bisogna «inquadrare» – muovendo le frecce sulla tastiera – il palloncino che contiene il numero pronunciato dall'altoparlante, discriminandolo tra altri palloncini che continuano a scorrere. Si hanno a disposizione 30 frecce per colpire i palloncini. Per ogni palloncino centrato correttamente si guadagnano 10 punti, per ogni palloncino colpito sbagliato se ne perdono 5 e per ogni colpo mancato si perde 1 punto. Man mano che i palloncini vengono colpiti correttamente, la velocità di scorrimento aumenta.

## *Sezione 3: Calcolo a mente*

In questa sezione l'alunno si allena nel calcolo a mente in modo da trovare una strategia che gli consenta di risolvere i calcoli in maniera sempre più veloce.

### *3.1 Quanti pallini?*

Si devono aggiungere e togliere pallini in modo da arrivare al numero target.



**Fig. 8** Videata gioco *Il bersaglio dei numeri*.

### 3.2 Strategie per calcolare

Esercizi di calcolo di vario tipo (addizioni e sottrazioni) con le unità, le decine e le centinaia.

### 3.3 Calcolo silenzioso

Data una serie di cifre in colonna, si suggerisce di fare un calcolo a mente sommando gli addendi dal basso verso l'alto.

### 3.4 Altre strategie

Viene spiegata la strategia di scomporre il secondo addendo per risolvere addizioni con le unità, le decine, le centinaia e le migliaia.

### 3.5 Strategie a partire dai fatti

Addizioni e sottrazioni di coppie di numeri.

### 3.6 Scopri il segno dell'operazione

In base al risultato bisogna inserire il segno operativo corretto tra due numeri; negli ultimi esercizi si deve inserire anche il secondo operando.

3. Altre strategie Scomponi il secondo addendo

esempio

$$8 + 4 =$$

$$8 + 2 = 10 + 2 = 12$$

$$8 + 7 =$$

$$8 + 2 = 10 + 5 = 15$$

$$9 + 5 =$$

$$9 + | = \_ + \_ = \_$$

**Fig. 9** Videata esercizio *Sezione 3*.

### *Gioco 3: Il bersaglio delle operazioni*

In questo gioco, che consiste di 4 partite con un numero crescente di operazioni da risolvere (9, 12, 20), all'apparire di ogni operazione nel cartellino in basso, il giocatore deve cliccare il risultato corretto sul tabellone del tiro al bersaglio. Se la risposta è giusta si guadagnano 10 punti e si scopre un tassello del quadro sottostante, fino ad arrivare alla visualizzazione completa dell'immagine nascosta. Per ogni risposta sbagliata si perdono 5 punti.





Fig. 10 Videata gioco *Il bersaglio delle operazioni*.

## Sezione 4: Fatti numerici

Lo scopo degli esercizi di questa sezione è di memorizzare alcune combinazioni tra numeri, così da recuperarle quando servono, senza bisogno di effettuare il calcolo. Anche se alcune combinazioni sono già conosciute, si tratterà di perfezionarle e di arricchire le proprie conoscenze.

### 4.1 I multipli

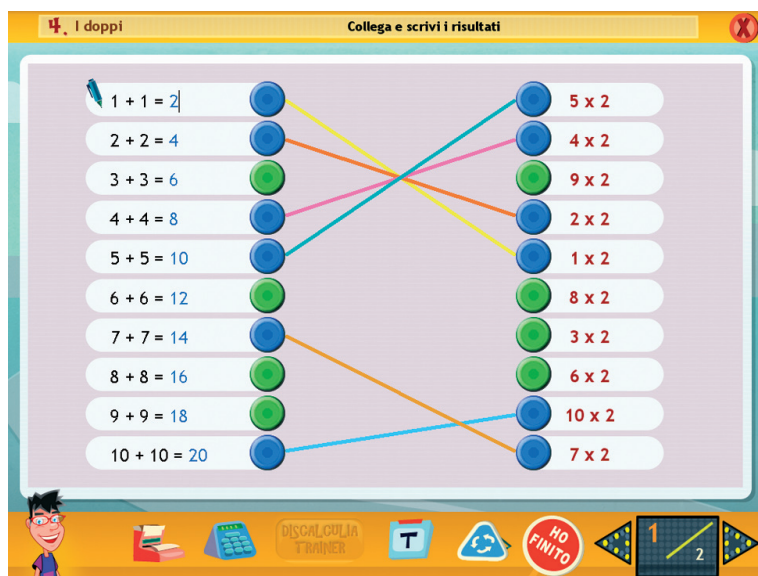
Scrittura di una moltiplicazione applicando la proprietà invariante.

### 4.2 Tabelline facili

Esercizi di ripasso sulle tabelline del 10 e del 5.

### 4.3 I doppi

Esercizi sui doppi con addizioni e moltiplicazioni, collegamenti e inserimento di «mattoncini» per costruire visivamente un doppio all'interno di un reticolo.



**Fig. 11** Videata esercizio *Sezione 4*.

#### 4.4 Il triplo

Esercizi sul calcolo del triplo.

#### 4.5 La metà

Esercizi sul calcolo della metà, per allenare la velocità di scrittura dei risultati.

#### 4.6 Lavoriamo con i multipli

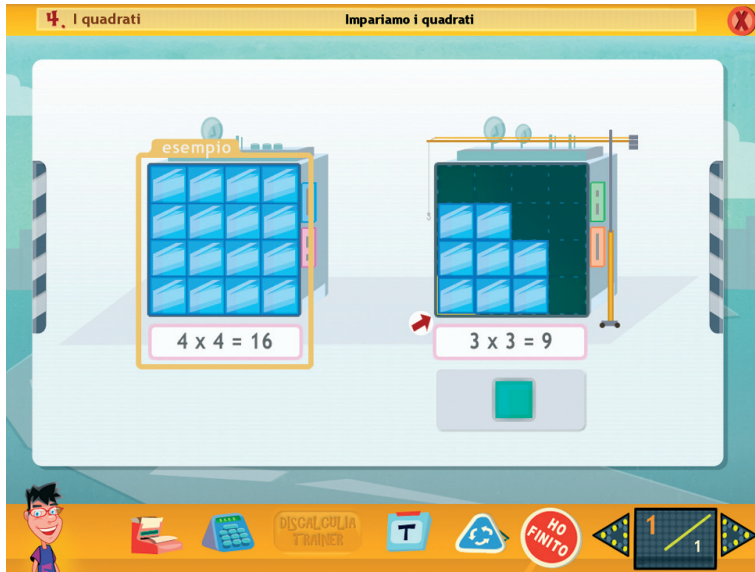
Esercizi sui multipli di alcuni numeri (3, 7, 9, 8), da cliccare in sequenza all'interno di una tavola pitagorica, osservando alla fine il percorso tracciato.

#### 4.7 I quadrati

Spiegazione del quadrato 4x4 ed esercizi di scrittura. Per i quadrati oltre il 5 vengono visualizzate delle scenette in rima che aiutano a memorizzare il risultato.

### 4.8 Calcolo veloce!

Moltiplicazioni e addizioni per diventare sempre più veloci nelle risposte.



**Fig. 12** Videata esercizio *Sezione 4*.

### 4.9 Gli incroci

Scrittura dei risultati di più moltiplicazioni all'interno della tavola pitagorica, per concludere con il completamento della stessa.

#### *Gioco 4: La giostra dei doppi*

In questo gioco, che consiste di 4 partite, il giocatore deve iniziare cliccando il risultato della somma al centro della giostra e proseguire cliccando il doppio di ogni risultato, tra una serie di distrattori, fino ad arrivare all'ultimo cerchio. Per ogni risposta corretta si guadagnano 10 punti, altrimenti se ne perdono 5.

## 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, delle opzioni, della creazione e dell'assegnazione degli esercizi personalizzati.

*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 (risultati e statistiche) relativi agli



**Fig. 13** Menu del gestionale.

utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\titolo del cd-rom).

*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. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

*Statistiche, Opzioni, Assegna esercizi, Crea esercizi:* per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, impostare le opzioni e assegnare gli esercizi personalizzati, si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante. Per creare gli esercizi personalizzati è sufficiente cliccare il pulsante «Crea esercizi».

*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 di tutti gli utenti cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson\_Statistiche» del PC.

### *Statistiche*

La parte relativa alle statistiche contiene:  
– il nome dell'alunno selezionato;

– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti;
- la data e l'ora di svolgimento;
- il numero della videata svolta;
- il tempo impiegato (dove registrato);
- il risultato, ovvero la percentuale delle risposte corrette;
- la registrazione delle ultime sessioni di lavoro.

*Esportazione dei dati in formato excel:* è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente selezionato cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio excel e la freccia (barra in alto). Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson\_Statistiche» del PC.

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

| SEZIONI                      | Titolo esercizio                       | Data     | Ora   | Videata | Tempo | Risultato |
|------------------------------|--|----------|-------|---------|-------|-----------|
| 1<br>Senso del numero        | 1.1 Stima la quantità                  |          |       |         |       |           |
|                              | 1.1.1 Dove ci sono più pallini?        | 23/07/09 | 14:22 | 3       | 1"    | 100%      |
|                              | 1.1.1 Dove ci sono più pallini?        | 23/07/09 | 14:22 | 2       | 1"    | 100%      |
| 2<br>Dettato di numeri       | 1.1.1 Dove ci sono più pallini?        | 23/07/09 | 14:22 | 1       | 1"    | 100%      |
|                              | 1.1.1 Dove ci sono più pallini?        | 23/07/09 | 13:56 | 1       | 1"    | 0%        |
|                              | 1.1.2 Dove ci sono meno pallini?       | 23/07/09 | 14:22 | 1       | 2"    | 100%      |
| 3<br>Calcolo a mente         | 1.1.2 Dove ci sono meno pallini?       | 23/07/09 | 14:22 | 1       | 1"    | 0%        |
|                              | 1.1.3 Dove ci sono più elementi?       | 23/07/09 | 14:23 | 1       | 1"    | 100%      |
|                              | 1.1.4 Dove ci sono gli stessi pallini? | 23/07/09 | 14:23 | 1       | 2"    | 100%      |
| 4<br>Fatti numerici          | 1.1.2 Dove ci sono meno pallini?       | 23/07/09 | 14:23 | 4       | 0"    | 100%      |
|                              | 1.2 Rappresenta la quantità            |          |       |         |       |           |
|                              | 1.2.1 Costruisci i numeri              | 23/07/09 | 13:57 | 9       | 22"   | 75%       |
| 5<br>Personalizzati          | 1.4 Confronto tra numeri               |          |       |         |       |           |
|                              | 1.4.3 Attento al segno del minore!     | 23/07/09 | 13:58 | 5       | 2"    | 0%        |
|                              | 1.4.3 Attento al segno del minore!     | 23/07/09 | 13:58 | 4       | 1"    | 0%        |
|                              | 1.4.3 Attento al segno del minore!     | 23/07/09 | 13:58 | 3       | 1"    | 0%        |
|                              | 1.4.3 Attento al segno del minore!     | 23/07/09 | 13:58 | 2       | 1"    | 0%        |
|                              | 1.8 Trova la posizione                 |          |       |         |       |           |
| 1.8.4 Posiziona tra 0 e 1000 | 23/07/09                               | 14:00    | 2     | 17"     | 67%   |           |
| 1.8.4 Posiziona tra 0 e 1000 | 23/07/09                               | 14:00    | 1     | 20"     | 67%   |           |

**Fig. 14** Statistiche del gestionale.

## Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic del 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 automatica dopo 5 errori:* già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la spunta.

*Attiva istruzioni scritte:* consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default; per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta, basta cliccare sul personaggio.

*Abilita audio istruzioni generiche:* attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nello spiegapulsanti, ecc.

*Abilita audio istruzioni esercizi:* attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

*Abilita audio feedback:* attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

## Crea esercizi

Per creare degli esercizi personalizzati, si seleziona dall'elenco di sinistra la tipologia (Addizioni, Sottrazioni, Moltiplicazioni, Divisioni).

Quindi si preme:

«+» per accedere alla videata in cui si crea l'esercizio specifico;  
«-» per eliminare l'esercizio a tutti gli utenti, dopo aver selezionato il titolo nel riquadro.

Per ciascuna tipologia di esercizio si digitano i numeri delle operazioni

negli appositi riquadri e il programma calcola automaticamente i risultati. Alla fine si clicca «Salva esercizio».

*Videate:* le frecce servono per accedere alla videata successiva in cui si può inserire un altro esercizio personalizzato della stessa tipologia e con lo stesso titolo.

*Cancella dati:* cliccando il pulsante «Cancella dati», i dati inseriti vengono cancellati.

*Elimina videata:* cliccando il pulsante «Elimina videata», quella videata viene eliminata dall'esercizio.

### *Assegna esercizi*

La parte di assegnazione degli esercizi contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- 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 visualizzare gli esercizi personalizzati già creati.

*Fermaglio:* selezionare un esercizio personalizzato e premere il pulsante con il fermaglio per inserirlo nel riquadro «Esercizi assegnati».

Per eliminare un esercizio, selezionarlo dall'«Elenco esercizi» e premere il pulsante «-».



## 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 «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».

### *Sfondi*

All'interno del CD-ROM è presente la cartella «Sfondi» da cui è possibile copiare l'immagine del programma e impostarla come sfondo del proprio computer.

