

AGUZZATE (LA VISTA)

Le difficoltà percettive che potrebbero essere riconducibili a un DSA sono spesso già palesi alla scuola dell'infanzia/nel primo anno di scuola primaria.

È necessario far allenare i bambini ad osservare immagini per trovare differenze, dato che, al primo impatto con la lingua scritta, queste difficoltà potrebbero diventare determinanti nell'apprendimento, in quanto le più piccole variazioni grafiche dell'alfabeto e dei numeri comporteranno differenze molto grandi a livello fonetico e concettuale.

È utile quindi un programma come questo, che propone due immagini uguali tra loro, ad eccezione di alcuni particolari da trovare. Cliccando nel punto corretto, la parte differente verrà evidenziata con un pallino azzurro; la tinta della selezione può essere modificata a piacere cliccando sul rettangolino colorato in alto.

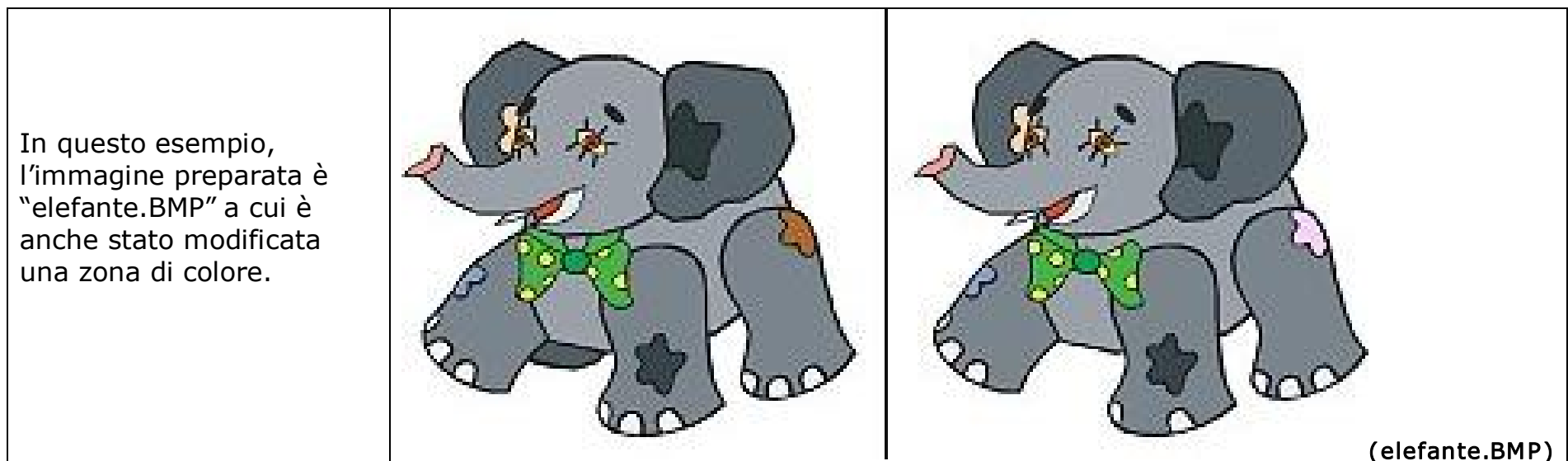


Gli insegnanti possono facilmente **creare nuovi esercizi, sulla base delle capacità dei bambini, utilizzando l'apposito programma "aguzzate creator"**, contenuto nella stessa cartella. Gli esercizi "navi", "fattoria", "bolle" ed "elefante" contenuti nella cartella del programma sono stati realizzati dalla sottoscritta con questa finalità.

Istruzioni per creare nuovi esercizi

Preparare l'immagine:

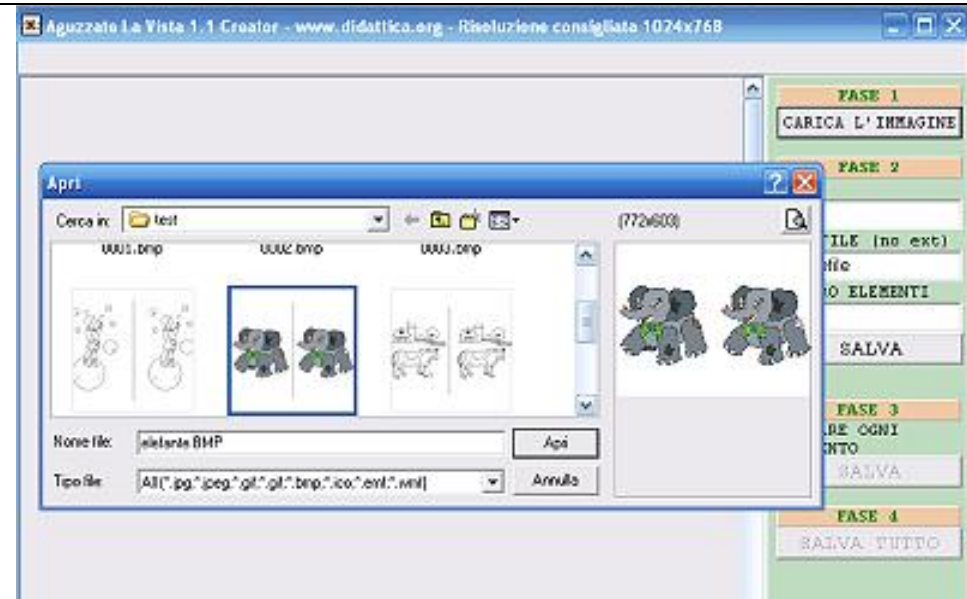
1. Aprire un programma di grafica (Paint va benissimo) e preparare un foglio vuoto, quindi importarvi un'immagine.
2. Copiarla e incollarla a fianco della precedente e disegnare una linea verticale tra le due, come divisore.
3. Con lo strumento gomma, o usando forme bianche senza bordo, cancellare/coprire alcune parti; è possibile anche disegnare nuovi particolari in una delle due figure, rendendole quindi differenti tra loro in alcuni punti ben precisi.
4. Salvare la nuova immagine-che sarà quella usata per il nuovo esercizio personalizzato del bambino- in formato .BMP



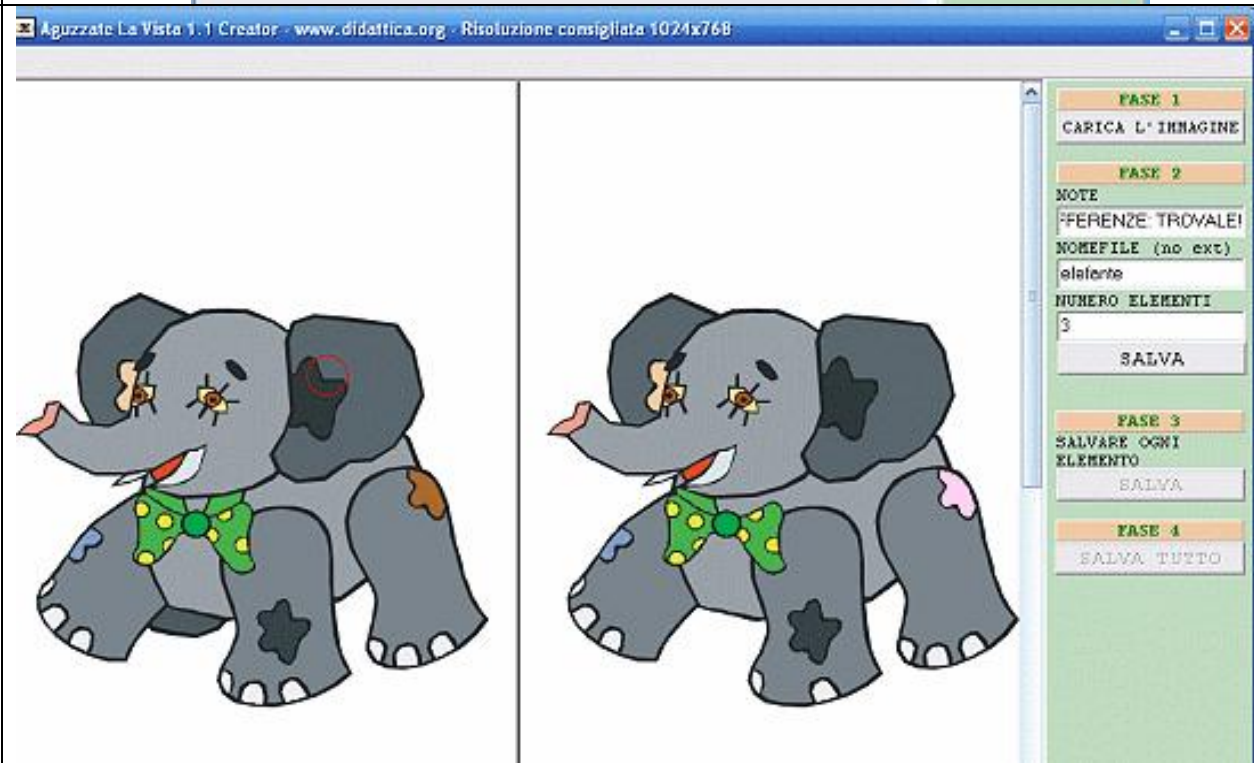
5. Aprire la cartella "test" contenuta nella cartella del programma "aguzzate1.1" e copiarvi/ spostarvi l'immagine preparata.

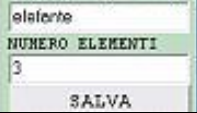


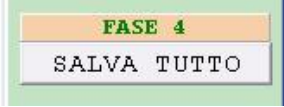
Quindi preparare l'interattività delle differenze create (il gioco):

1. Aprire **Aguzzate creator** (è anche possibile procedere con la creazione dell'esercizio direttamente dall'interno di "Aguzzate", cliccando sul pulsante "aggiungi schema")
2. Cliccare, a destra, su **CARICA L'IMMAGINE**, quindi cercare e selezionare l'immagine già preparata nella cartella "test"



3. Nel campo **NOTE** si possono eventualmente scrivere delle indicazioni (ad es. "Ci sono 3 differenze");
4. Nel campo **NOMEFILE** bisogna scrivere il nome per il file, senza estensione. **DEVE ESSERE IDENTICO A QUELLO DATO ALL'IMMAGINE** (nell'es. "elefante");
5. Nel campo **NUMERO ELEMENTI** occorre scrivere il numero degli elementi da cercare (in questo caso "3");



<p>6. Cliccare su SALVA per salvare queste impostazioni.</p>	
<p>7. Ora fare doppio clic su una posizione dell'immagine corrispondente ad una differenza (il cerchietto rosso si sposterà) e cliccare su SALVA OGNI ELEMENTO. Se necessario, è possibile ripetere l'operazione più volte, finchè non si salva la posizione corretta del cerchietto.</p>	
<p>8. RIPETERE LA STESSA OPERAZIONE DEL PUNTO 7, SALVANDO OGNI POSIZIONE DEL CERCHIETTO, PER OGNI DIFFERENZA IMMESSA NEL DISEGNO.</p>	
<p>9. Infine, cliccare su SALVA TUTTO: nella cartella "test" verrà creato il file di testo "elefante.txt", che verrà registrato anche nel file contenente l'elenco degli esercizi (lista_aguzzate.txt)</p>	

10. Il nuovo esercizio "elefante" è pronto, ora lo si potrà scegliere dal menu di Aguzzate1.1 e giocare.

