

CALEIDOSCOPIO

E' un programma che si suddivide in altri tre "sottoprogrammi", in ordine crescente di difficoltà e quindi consigliato per bambini di diverse età.

Hanno collaborato: (npi-asl 17) Anna Giraudo, Cristina Capriolo, Elena Nazzaret e Valeria Allamandri valeria.allamandri@asl17.it

Autore: franco fraire francof.saluzzo@libero.it

Il programma è di pubblico dominio (vedi Distributore in fondo alle istruzioni)

CALEIDOSCOPIO DI SILLABE è un programma per bambini dell'ultimo anno di materna o di inizio prima elementare o per bambini con difficoltà di apprendimento della letto-scrittura. Allena il bambino nei pre-requisiti metafonologici collegati all'unità della sillaba.

Alcuni esempi:

Ecco alcuni esempi di esercizio.

CERCA LA FIGURA CHE INIZIA CON LA STESSA SILLABA DEL MODELLO

Il bambino deve cercare la figura che comincia con la stessa sillaba della figura data; se la trova, ottiene un punto (vedi quadratino rosso all'interno della striscia verde). Può proseguire fino al completamento di una decina di esercizi giusti e riceverà un applauso.

L'esercizio è complesso, perché il bambino deve poter mantenere in memoria il nome MELA, poi estrapolarne la sillaba iniziale ME e analizzare, una dopo l'altra le altre parole e la loro iniziale fino a quando avrà trovato quella giusta.

Se sbaglia, il computer segnalerà l'errore con un suono sordo e il disegno di una freccia che non fa centro nel tiro a segno, allora il bambino potrà ricominciare a scegliere.

(Ovviamente un errore evidenziato al computer è emotivamente molto più facile da sopportare che un errore evidenziato da un adulto).

CERCA LA FIGURA CHE HA L'ULTIMA SILLABA UGUALE AL MODELLO

esci HELP nuovo n. parole 1

Il bambino deve cercare la figura che finisce come quella data: CESTINO fa rima con FARFALLA o BAMBINO?

In questo caso la scelta è limitata fra due (per non sovraccaricare la memoria di lavoro), ma, man mano che i bambini diventano esperti, si può aumentare la scelta fra quattro, utilizzando la categoria di esercizi più difficili.

CONTA LE SILLABE DELLA PAROLA

n. parole 4

Il bambino deve contare le sillabe della figura esposta e scegliere, spostando la matita o cliccando con il mouse, il numero giusto.

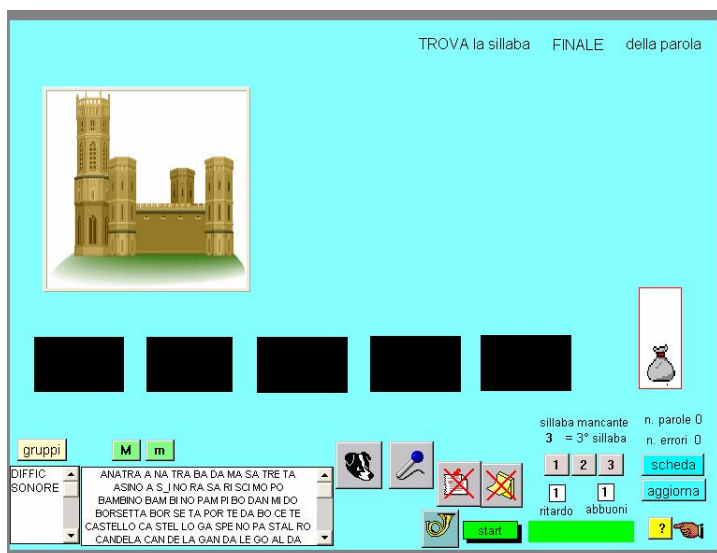
Se non riesce può cercare un aiuto premendo i tasti verdi che diranno, in ordine, le sillabe della parola e non diranno nulla, se si preme un tasto che vada oltre il numero di sillabe necessarie.

Es. MAIALE si divide in MA-IA-LE, 3 sillabe; i tasti in quarta o quinta posizione non diranno nulla.

CERCA LA POSIZIONE DELLA SILLABA

n. parole 1

Il bambino deve indovinare in quale posizione si deve posizionare la sillaba NA all'interno della parola BALENA. Ovviamente deve saper sillabare e, mantenendo in memoria le diverse sillabe e le loro posizioni, trovare la posizione della sillaba richiesta. I bambini che riescono a fare questo hanno sicuramente raggiunto una buona padronanza dell'analisi metafonologica a livello della sillaba e possono tranquillamente passare agli esercizi più difficili inerenti i fonemi.



Il bambino deve indovinare qual è la sillaba finale (o mediana o iniziale a seconda di come si imposta l'esercizio con i tasti 1 2 3) della parola data e ricercarla fra le sillabe date dalle caselle nere. E' un buon esercizio di metafonologia e anche di percezione.

CALEIDOSCOPIO DI SUONI è un programma per bambini di prima elementare o per bambini con difficoltà di apprendimento della letto-scrittura. Allena il bambino nei pre-requisiti metafonologici collegati all'unità del "fonema" (suoni dentro le parole).

La tipologia degli esercizi è simile alla precedente.

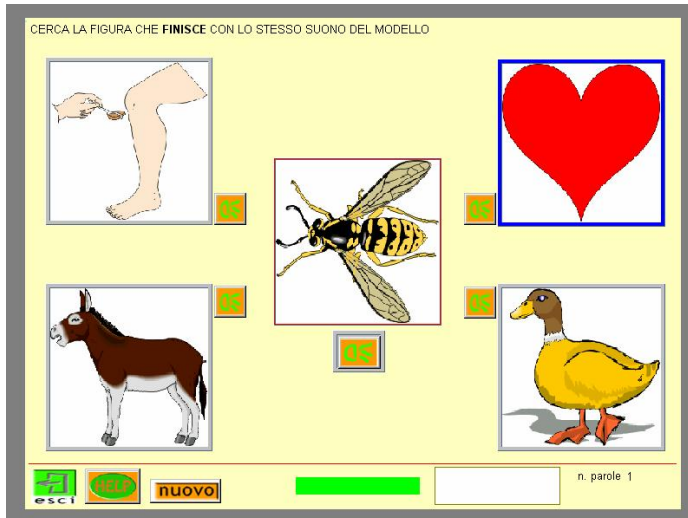


La scelta può essere eseguita fra due immagini, come nell'esempio qui sopra, o fra quattro. I fonemi iniziali possono essere di più facile identificazione, se sono fonemi continui (cioè prolungabili), come M,S,R,F..., o più difficile, se non continui come P,T,G.....ecc....

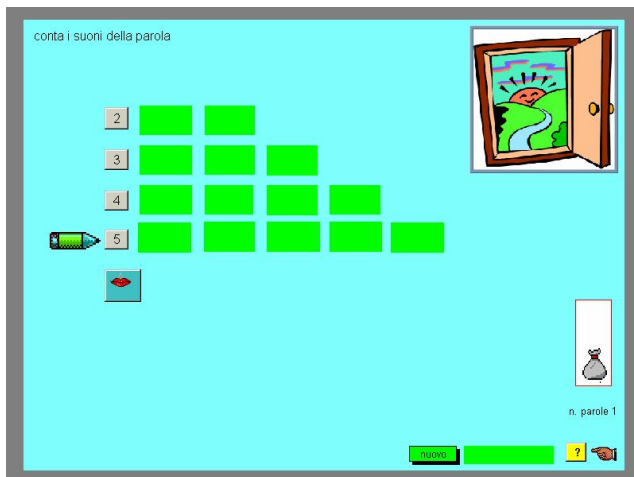
Se il bambino ha qualche dubbio sul nome delle figure, può verificarlo andando a premere il pulsante adiacente alla figura stessa, di cui sentirà il nome.

Questo per evitare che il bambino denomini diversamente la figura e non riesca quindi a trovare le corrispondenze esatte.

Es. SCALETTA comincia con S come SEDIA e non come CADREGA (nome in piemontese della sedia).

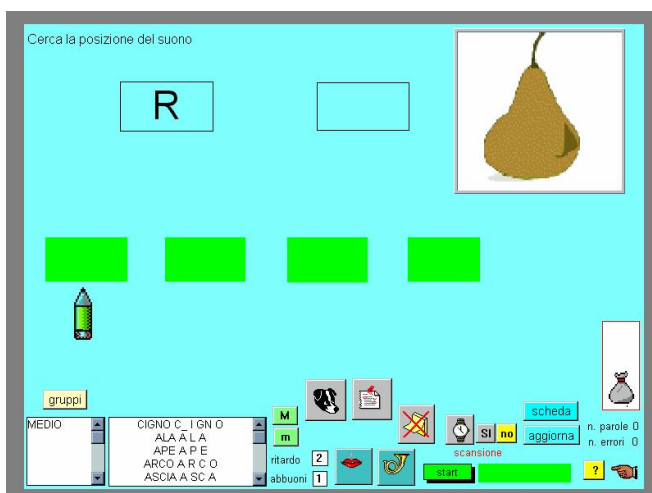


La scelta del fonema finale è molto più difficile della scelta di quello iniziale e richiede già un buon livello di conoscenze metafonologiche.

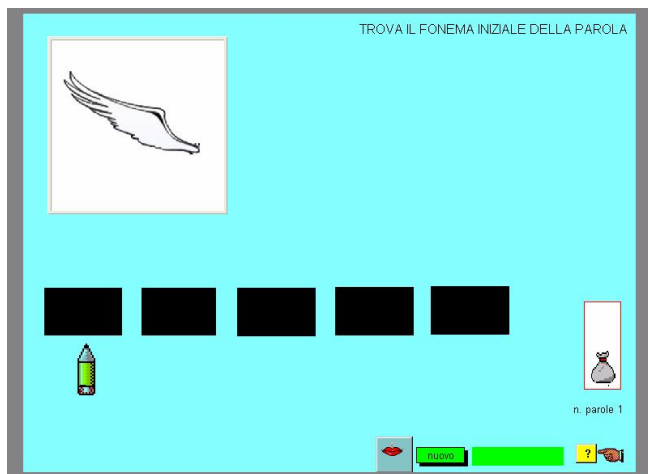


Lo spelling dei suoni ha diversi livelli di difficoltà.

Ovviamente più semplici sono le parole composte da una sillaba piana (es. RE), poi un po' più complesse quelle bisillabe (es. APE, MANO), nettamente più difficili quelle col gruppo consonantico (es. TRE, PORTA ...).



Questo esercizio risulta di complessa esecuzione: i bambini che riescono a svolgerlo adeguatamente e in tempi brevi sono ormai ad un buon livello di conoscenza metafonologica e sono pronti per passare all'apprendimento della letto-scrittura.



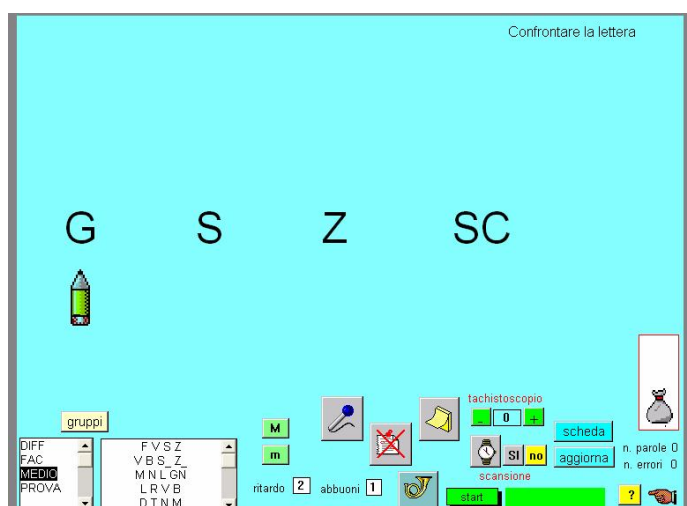
Il bambino deve cercare il fonema iniziale confrontandolo fra altri dati.

CALEIDOSCOPIO DI LETTERE è un programma per bambini di prima elementare o per bambini con difficoltà di apprendimento della letto-scrittura.

Allena il bambino, ormai esperto nei pre-requisiti metafonologici, ad eseguire il passaggio dal fonema al grafema, dalla sillaba udita alla sillaba scritta, dalle parole ai nomi scritti.

E' quindi di aiuto nei primi passi della scrittura.

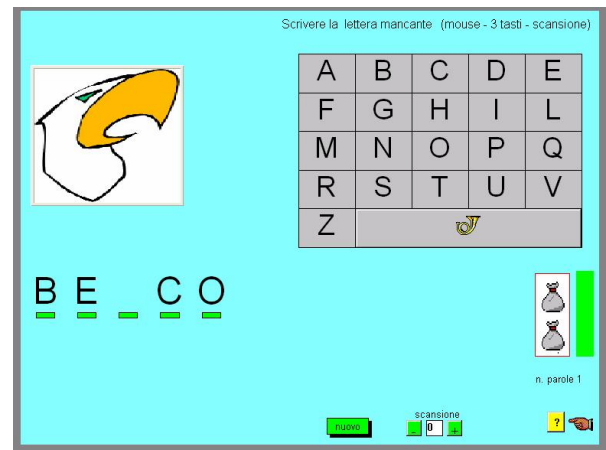
Alcuni esempi.



Il computer dice un fonema (= suono) e il bambino deve trovare il grafema corrispondente.

Il livello delle difficoltà è variabile a seconda della lista che si sceglie si lavorerà su semplici suoni-grafemi o su suoni, per es., abbinati a digrammi.

Lo stesso esercizio può essere svolto nell'ascolto e nella scrittura di sillabe, da semplici a complesse.



Il bambino deve completare la parola data inserendo la lettera mancante sia scegliendo fra poche, sia fra molte, sia ricercando sulla tastiera. Gli stessi esercizi si possono complicare inserendo le sillabe.

- Caleidoscopio è anche facilmente utilizzabile dai **disabili motori** usando 2 o 3 tasti di una normale tastiera o tasteri con apposita interfaccia.
- E' possibile l'utilizzo di un solo tasto (spazio) con la scansione automatica regolabile.



- E' anche possibile l'impiego del mouse.

In ogni esercizio, per un aiuto in linea, fare clic sul bottone (?) E' possibile visualizzare i risultati ottenuti in schede personali.

Istruzioni per preparare nuovi esercizi

Aggiungere nelle cartelle sotto indicate, dei files di testo (.txt) con il nome non maggiore di 8 caratteri;

in ogni file.txt scrivere i nomi delle figure seguendo gli esempi già presenti.

LETTERE

1_ Confrontare la lettera	\testi\lettere\conf_let\
2_ Confrontare la sillaba	\testi\lettere\conf_sil\
3_ Scegliere la lettera mancante della parola	\testi\lettere\manca_le
4_ Scrivere la lettera mancante della parola	\testi\lettere\manca_le
5_ Trovare la sillaba mancante della parola	\testi\lettere\trovasil
6_ Scrivere la sillaba	\testi\lettere\scr_sil
7_ Scrivere la sillaba mancante della parola	\testi\lettere\scr_silm

SUONI

1_ Cercare la figura tra 2 che inizia con lo stesso suono	\testi\suoni\figure\inizial2\
2_ Cercare la figura tra 4 che inizia con lo stesso suono	\testi\suoni\figure\inizial4\
3_ Cercare la figura tra 2 che finisce con lo stesso suono	\testi\suoni\figure\final2\
4_ Cercare la figura tra 4 che finisce con lo stesso suono	\testi\suoni\figure\final4\
5_ Contare i suoni della parola	\testi\suoni\contasuo\
6_ Cercare la posizione del suono nella parola	\testi\suoni\cercafon\
7_ Cercare il suono iniziale della parola	\testi\suoni\foniniz

SILLABE

1_ Cercare figura tra 2 che inizia	\testi\sillabe\figure\inizil2\
2_ Cercare figura tra 4 che inizia	\testi\sillabe\figure\inizil4\
3_ Cercare figura tra 2 che finisce	\testi\sillabe\figure\finale2\
4_ Cercare figura tra 4 che finisce	\testi\sillabe\figure\finale4\
5_ Contare le sillabe della parola	\testi\sillabe\contasil\
6_ Cercare la posizione della sillaba	\testi\sillabe\posizio\
7_ Cercare la sillaba iniziale della parola	\testi\sillabe\cerca3\

Istruzioni per aggiungere NUOVE SILLABE

Attualmente ci sono 209 tra lettere e sillabe. Vedi elenco_S.doc per una eventuale stampa su carta.

Le sillabe presenti con sonoro, sono nella cartella \suoni2

In ogni esercizio, il bottone "gruppi" aggiorna l'elenco degli esercizi disponibili.

Istruzioni per aggiungere NUOVE PAROLE con figure e suoni

Dopo aver registrato la nuova figura (200x200 pixel circa) in formato .GIF nella cartella "figure" ed il corrispondente suono in formato .WAV nella cartella "suoni" ,

Attualmente ci sono circa 190 parole. Vedi elenco_P.doc

Per registrare i risultati dell'esercizio, utilizzare il bottone aggiorna e poi il bottone scheda; è però necessario aver creato prima la scheda nominativa:
in prima pagina fare clic sul bottone schede; appariranno in un campo a scorrimento le schede presenti; fare clic sul nominativo che verrà visualizzato in alto.

Per un nuovo nominativo, portarsi nel campo in alto, cancellare e scrivere il nuovo nome; poi fare clic sul bottone crea-scheda.

Per eliminare la scheda di un nominativo, fare clic nel campo a scorrimento, poi clic sul bottone elimina-scheda

NB. non è possibile eliminare la prima scheda (paolo)

Distributori:

- **AREA (TO)** c. Regina Margherita 55 www.areato.org
e-mail areatonlusmediateca@ipsnet.it
- **S.O.C. NPI asl17 Savigliano**
e-mail npisegreteria.fossano@asl17.it

Requisiti tecnici:

windows 95/98 ecc.
pentium
scheda audio compatibile Sb.
Monitor 800x600 256 col.
HD con 20Mb liberi
32Mb RAM

Installazione:

- 1- Installarlo con il file setup.exe sul disco rigido (HD C o D)
COPIARE LA CARTELLA SUONI NELLA STESSA DIRECTORY
- 3- Lanciare i programmi: suoni.exe
lettere.exe
sillabe.exe

Per una visione a tutto schermo, usare una risoluzione 800 x 600