

SCHIAFFO

E' un programma di pubblico dominio, consigliato per bambini dalla prima alla quinta elementare (se persistono alcune difficoltà).

Ideazione di Valeria Allamandri (NPI 17 fossano) Valeria.allamandri@asl17.it

Autore: franco fraire francof.saluzzo@libero.it

SCHIAFFO va ad allenare due ambiti:

- **La lettura dei numeri e l'automatizzazione delle tabelline**
- **La lettura e l'automatizzazione delle sillabe e delle parole brevi**

A COSA SERVE?

Il bambino che comincia a leggere deve passare da una fase molto lenta e "cosciente" (dell'analisi dei grafemi che vengono riconosciuti e fusi per comporre la sillaba o la parola) a una fase "automatica" di riconoscimento veloce delle sillabe o delle parole.

Ciò avviene soprattutto tramite l'esercizio e la reiterata lettura di tali sillabe o parole.

A maggior ragione tale discorso è vero nei bambini con disturbi di apprendimento, che hanno bisogno (nei primi anni di scuola) di un maggiore allenamento su obiettivi mirati.

A tale scopo è stato pensato questo programma che permette di leggere e rileggere un numero limitato di sillabe scelte (e quindi di memorizzarle più facilmente) attraverso un gioco a carte divertente e stimolante. Lo stesso discorso è applicabile per l'apprendimento del nome dei numeri o delle tabelline.

PER GRADI.

Sono state introdotte delle sillabe, partendo dalle più semplici come MA, LA, TA... e poi un po' più complesse e simili VA-FA, RA-LA.... Per arrivare a digrammi CIA-GIA, CHE-GHE.... o i trigrammi GLIA SCIA...

Anche le parole sono bisillabiche semplici o con il gruppo consonantico o con le doppie. Ciò permette di graduare la complessità degli esercizi scegliendo quelli più utili ad ogni singolo bambino.

COME SI GIOCA

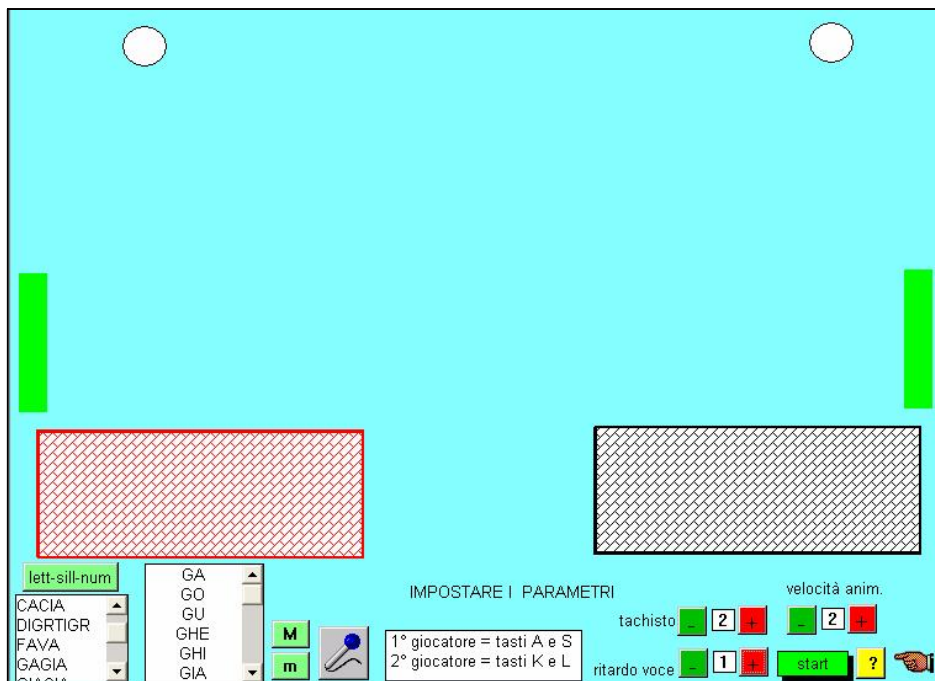
schiaffoooo!

2 giocatori

1 giocatore

franco f. by area (To)

Si può scegliere di giocare in due (es. due bambini, o adulto e bambino) oppure da soli contro il computer, basta cliccare sul mazzo di carte corrispondente.

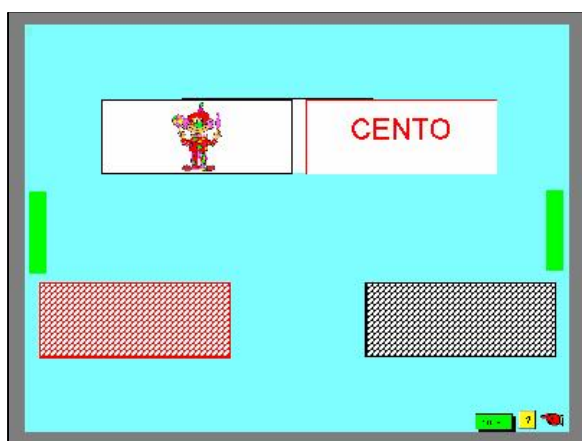


Entrati nella pagina successiva si può scegliere il tipo di mazzo con cui si desidera giocare, ad es. cliccando sul mazzo indicato dal nome GAGIA, che allena quindi la differenza fra le sillabe ga go gu ghe ghi gia gio giu ge gi. (premendo il tasto verde si trovano nuovi esercizi).

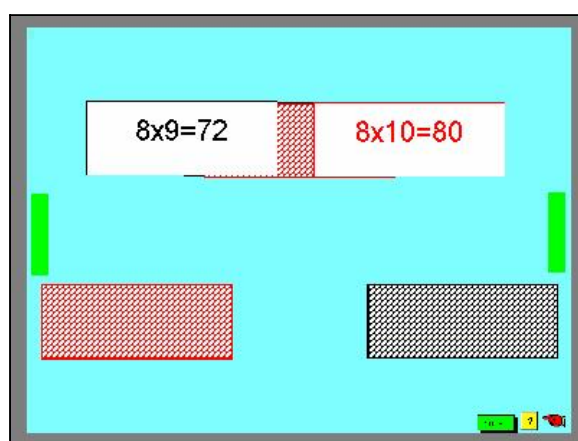
Si sceglie anche se si vuole avere le scritte in maiuscolo (M) o minuscolo (m). Si sceglie se si vuole la voce oppure no. (disegno del microfono)

E, infine, si regolano i parametri per lo scorrimento delle carte, il tempo di scomparsa della carta e il tempo per l'arrivo del nome della carta. (il bambino è invitato a leggere la carta prima che la dica il computer).

Il gioco comincia premendo Start e ogni giocatore ha due tasti da usare (vedi figura): uno per lanciare le carte e uno per premere quando arrivano due carte uguali di seguito o il jolly e quindi vincere un punto.

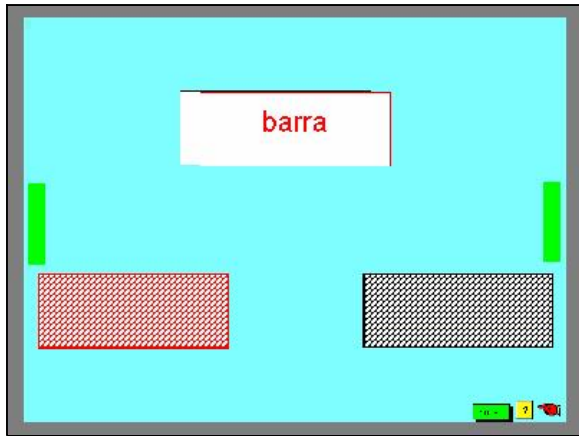


Esatto (una carta è il jolly)

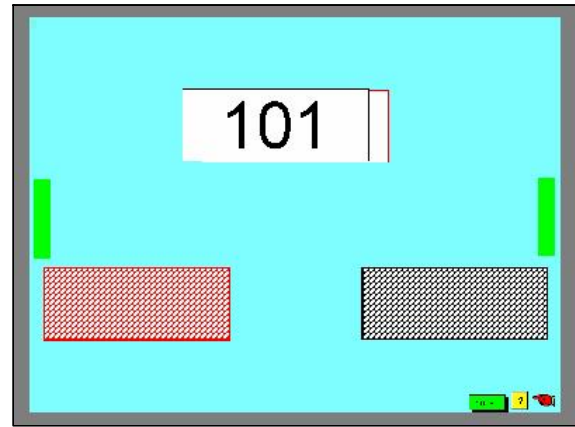


Errato

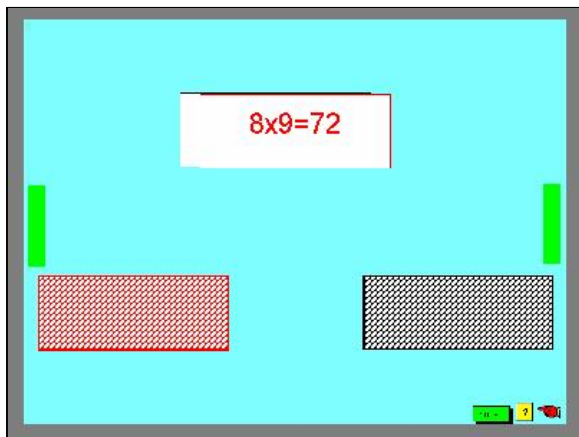
Si possono leggere le istruzioni, accessibili con il bottone ? in ogni pagina.



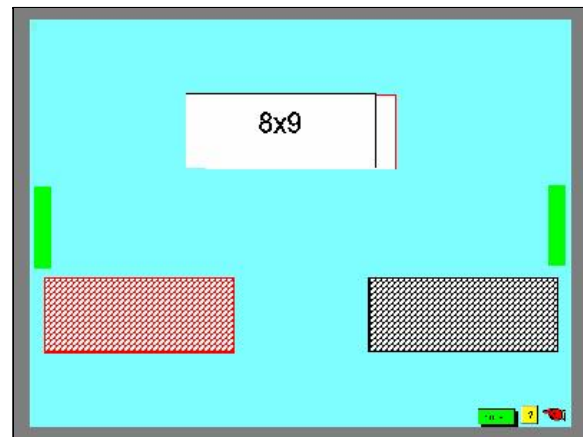
Es. con parole con doppie



Es. con numeri



Es. con tabelline 'facili'



Es. con tabelline 'difficili'

Per imparare meglio le tabelline è bene che il bambino si eserciti per molto tempo su **una tabellina sola, senza cambiare, scegliendo la tabellina semplice in cui compare il risultato** e poi, solo in seguito, quella in cui deve indovinare il risultato (anche nel secondo caso, rallentate i tempi della voce, per dar tempo al bambino di pensare e solo dopo accorciateli in modo graduale)

Il bottone lett-sill-num/parole-tab aggiorna l'elenco degli esercizi presenti, dimensiona il carattere del testo sulla 'carta' e cerca la lettura del suono nelle due cartelle:

suoni1= per parole intere e tabelline (esercizi in testi1)

suoni2= per lettere, sillabe e numeri (esercizi in testi2)

Se non ci sono i suoni corrispondenti, il programma funziona ugualmente.

PER AGGIUNGERE NUOVI ESERCIZI

Preparare un nuovo file .txt (max 8 caratteri) e salvarlo nella cartella 'TESTI1' o 'testi2'

E' bene scrivere una decina di sillabe (o numeri o parole) che si ripetono per sei volte uguali, intervallati del simbolo & (che corrisponde alla carta jolly).

Il bottone sill-parole num-tabel (entrando nella seconda pagina del programma - vedi sopra) aggiorna l'elenco con tutti i files presenti nella cartella.

COME PROCURARSI IL PROGRAMMA?

Il programma è di pubblico dominio (cioè gratuito), basta scaricarlo tramite internet (10 Mb) dal sito www.areato.org, oppure richiederlo a:

Distributori:

- ° AREA (Torino) tel. 011-8170847
www.areato.org areatomediateca@ipsnet.it
- ° S.O.C. NPI asl17 Savigliano
e-mail npisegreteria.savigliano@asl17.it

IMPORTANTE!!!!!!!

**DOPO LA FASE DI INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA FATTA CON
setup.exe
RICORDARSI DI COPIARE ancora LE CARTELLE 'SUONI1' e 'SUONI2'
NELLA STESSA DIRECTORY DEL PROGRAMMA**

REQUISITI TECNICI:

windows 95/98
Pentium
scheda audio compatibile Sb.
Monitor 800x600 256 col.
HD con 35 Mb liberi
32Mb RAM