

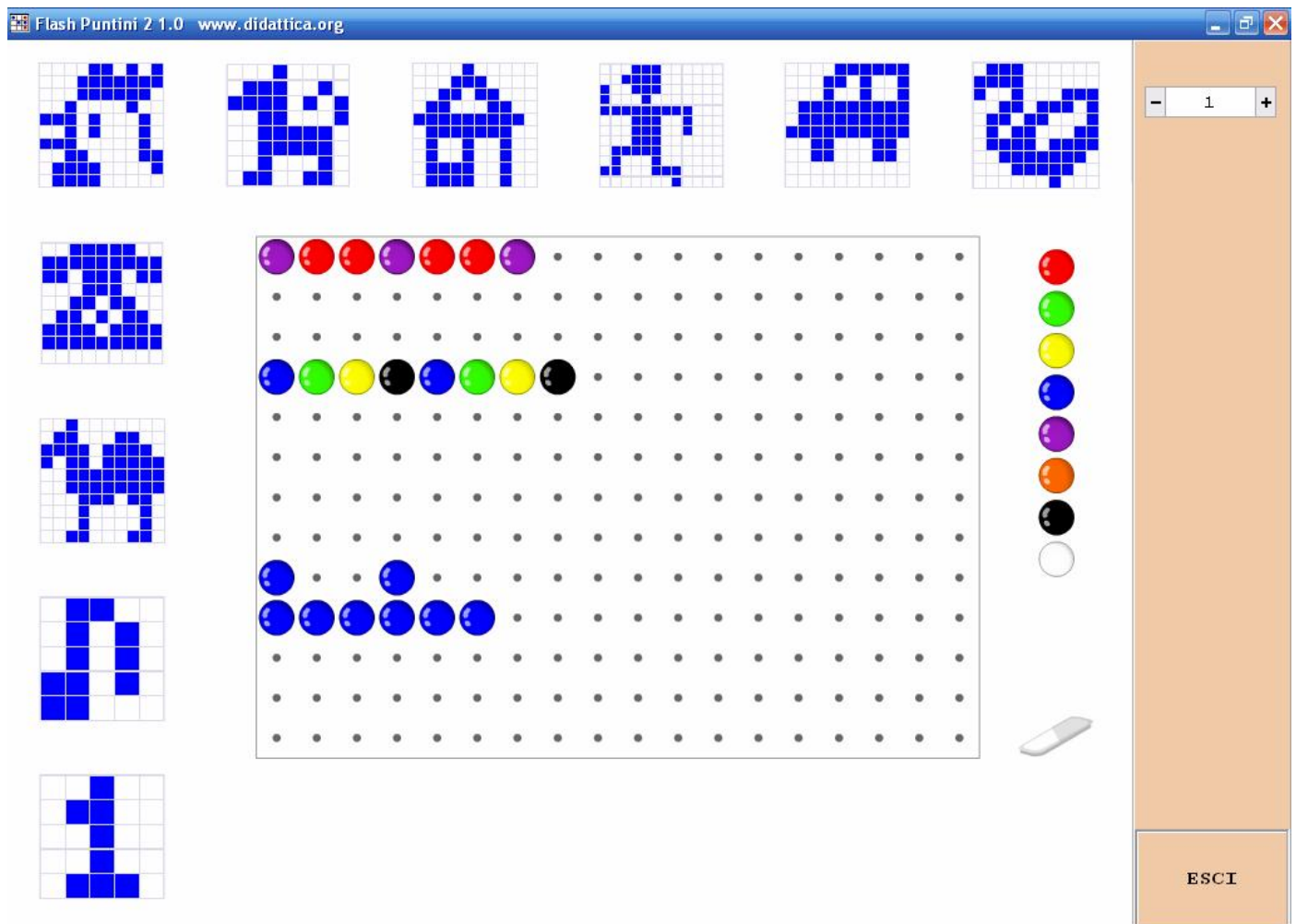
FLASH PUNTINI

Sul modello del gioco manuale dei "Chiodini", il software è di semplice utilizzo, adatto quindi alla scuola dell'infanzia.

È possibile copiare i modelli proposti (40) oppure "disegnare" a piacere.

Per i bambini "a rischio" DSA è consigliabile che l'insegnante proponga ritmi di colori da completare o riprodurre, per stimolare le loro abilità visuo-spaziali e la percezione delle sequenze.

Sarà anche utile quantificare/ far quantificare (ce ne sono di più... / di meno...) e soprattutto verbalizzare/ far verbalizzare gli indicatori spazio/temporali (prima di... / dopo di... sopra... / sotto...)



COME SI GIOCA:

Cliccare sopra un "chiodino" e quindi su un puntino nel foglio per posizionarlo.

Per cancellare un "chiodino" basta cliccarci sopra.

Utilizzare la gomma in basso per cancellare invece tutto il disegno.

Per visualizzare i modelli interni al programma basta cliccare sul "+" in alto a sinistra; i modelli compaiono a gruppi di 10.

Attenzione: cliccando sul "+" il disegno eventualmente realizzato scomparirà.