
LEAPS & BOUNDS 3



*Collana di programmi educativi
su personal computer
per facilitare l'apprendimento*

GRANADA LEARNING
Brilliant Computing
UK

ANASTASIS
Bologna

ASPHI
Avviamento e Sviluppo
di Progetti
per ridurre l'Handicap
mediante l'Informatica

La confezione contiene:

- Questo manuale
- Il foglio Istruzioni per l'installazione
- Il CD Rom di installazione

I marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori.

Granada Learning

brilliant
computing

Bologna – Luglio 2008

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

INDICE

Introduzione	pag.	4
Requisiti hardware e software	pag.	
Avvio e utilizzo del programma	pag.	5
La navigazione all'interno del programma	pag.	5
Le attività di Leaps & Bounds 3	pag.	7
Il contributo di Leaps & Bounds 3 alle sei aree dell'apprendimento	pag.	13
Appendice A - Rilevazione degli errori	pag.	15

INTRODUZIONE

Benvenuti nel terzo programma della serie “Leaps and Bounds”. Si tratta di un’esperienza divertentissima per gli utenti più piccoli, proprio come per i precedenti titoli della serie. Ma anche gli adulti possono trarre vantaggi dall’esecuzione di queste attività.

Il programma è privo di testi e dialogo, e supera qualsiasi barriera di tipo culturale; ciò significa che lo possono usare tutti. Chiunque sia in grado di utilizzare un mouse può partecipare al divertimento.

La navigazione non potrebbe essere più semplice, gli utenti possono prendere facilmente confidenza con il mouse man mano che sviluppano le importanti capacità di utilizzo.

Ci sono molti personaggi nuovi da incontrare e cose divertenti da fare. Tutte le attività sono pensate per sviluppare le capacità di base, quali la coordinazione oculo-manuale, la perseveranza, la capacità di seguire gli oggetti, l’orientamento sinistra-destra, il rapporto causa-effetto, la discriminazione visiva e uditiva e la memoria.

Nessuno è in grado di capire le diverse abilità degli utenti meglio di chi ne segue il percorso; questa vuole solo essere una guida generale ai livelli di difficoltà delle varie attività.

Tutti possono divertirsi con queste attività:

- Pittura rumorosa
- Crea un personaggio

Sono necessarie maggiori capacità di riflessione:

- Annaffiare i fiori
- L’orchestra di mostri

Attività più difficili:

- La lunga passeggiata del cane
- La macchina per fare salsicce

AVVIO E UTILIZZO DEL PROGRAMMA

L'installazione crea l'icona "Leaps & Bounds 3" che serve per avviare il programma sul *Desktop*.

In alternativa, troveremo il nome del programma nel menu **Start** (o Avvio), all'interno della cartella **Programmi**, nella sottocartella **Anastasis**: in questo caso è sufficiente un clic sul nome del programma per avviarlo.

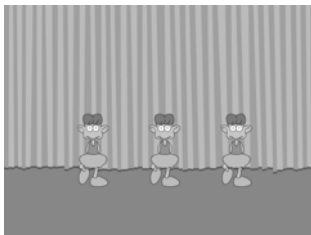
La "navigazione" all'interno dei menu

IL SIPARIO CHE SI APRE

Mentre il sipario si alza appaiono i ballerini, che eseguono gli ultimi passi di danza mostrandovi i loro nuovi tutù.

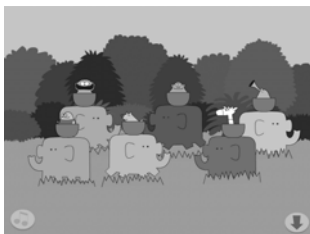
I bambini possono essere stimolati ad applaudire a tempo di musica, ad unirsi alla danza, a copiare i movimenti o a creare dei movimenti propri.

Un click del mouse interromperà la danza e vi porterà al Menu principale.



IL MENU PRINCIPALE

Il menu ha la forma di un branco colorato di elefanti che rimbalzano. Ogni elefante trasporta un personaggio che fa riferimento a ciascuna attività. I bambini riconosceranno da subito i loro personaggi preferiti.



LE ICONE



La freccia verso sinistra riporta l'utente al menu principale. È comune a tutte le schermate



La nota musicale consente di diminuire il volume della musica, se questa è fonte di distrazione. È comune a tutte le schermate.



La freccia verso il basso permette di uscire da "Leaps and Bounds 3".

NB: È disponibile anche un'uscita rapida dal programma. Gli utenti di PC devono tenere premuti contemporaneamente i tasti [Alt] e [F4].

Le attività di Leaps & Bounds 3

ANNAFFIARE I FIORI



Un semplice click su quest'immagine nel menu principale porta all'attività **Annaffiare i fiori**.



I fiori iniziano ad appassire se non hanno acqua a sufficienza. Un semplice click su un fiore fa attivare il giardiniere, che annaffierà il fiore usando il recipiente dell'acqua. Ogni fiore ha un effetto sonoro proprio, così che sia possibile rafforzare i concetti di sopra e sotto, più in alto e più in basso. La musica può essere disattivata per un breve periodo, in modo che i bambini si concentrino sui suoni.

Se i fiori appassendo muoiono, il recipiente dell'acqua si disattiva. Ma l'aiuto è a portata di mano: infatti può apparire un'utile nuvola, oppure il giardiniere può iniziare a piangere, in modo da ravvivare i fiori.

Questa attività può essere vista anche come supporto per le conoscenze di quei bambini che abbiano già avuto l'opportunità di seminare o annaffiare piantine o fiori.

CREA UN PERSONAGGIO



Un semplice click del mouse su quest'immagine nel menu principale porta all'attività **Crea un personaggio**.



Questa attività si sviluppa su tre livelli. Il livello più semplice (immagine a sinistra) è composto da quattro personaggi, il livello intermedio da otto, e il terzo livello (il più difficile) da sedici personaggi, alcuni dei quali disponibili con diverse colorazioni.

Questa attività stimola lo sviluppo delle capacità di discriminazione visiva.

La figura sulla destra della schermata è suddivisa in tre parti ed è statica. I bambini dovrebbero essere stimolati a cliccare sulle parti del corpo dell'immagine a sinistra, per cercare di farle combaciare con quelle dell'immagine a destra. Animazioni semplici e suoni ricompenseranno i loro sforzi.

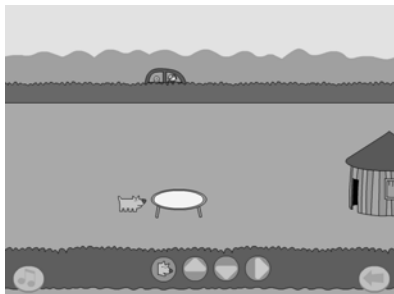
Alcuni bambini potrebbero anche dare un nome ai personaggi che creano.



LA LUNGA PASSEGGIATA DEL CANE



Un semplice click su quest'immagine nel menu principale porta all'attività **La lunga passeggiata del cane**.



Nella parte inferiore della schermata sono presenti semplici bottoni di navigazione. Utilizzandoli, i bambini scopriranno presto che possono far muovere il cane e osservare oggetti interessanti lungo il percorso. Il cane può essere spostato verso l'alto, verso il basso o in avanti; lo si può far riposare cliccando sul bottone che raffigura la **testa del cane**.

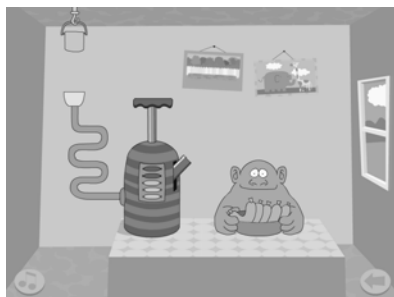
Questa attività può dare ottime opportunità di sviluppo del linguaggio. I bambini, infatti, possono sviluppare una narrazione diversa ogni volta che interagiscono, accompagnando i movimenti del cane. La schermata offre inoltre l'opportunità di sviluppare la consapevolezza dello spazio e il linguaggio di posizione, con l'utilizzo di parole come *dietro*, *davanti*, *vicino a*, *sotto*, *oltre*, *dietro*, *dentro* e *fuori*.

Richiede un buon livello di coordinazione oculo-manuale, poiché i bambini dovranno guardare SIA il cane CHE i bottoni per la navigazione.

LA MACCHINA PER FARE SALSICCE



Un semplice click del mouse su questa immagine nel menu principale porta all'attività **La macchina per fare salsicce**.



Questa è un'attività divertente, basata sulla risoluzione dei problemi e sulla capacità di creare sequenze. I bambini sono stimolati ad esplorare e scoprire da soli come si fanno esattamente le salsicce.

L'obiettivo dell'attività è di riempire il piatto di salsicce e di farle mangiare ai mostri.

Fate attenzione a dove mettete il beccuccio della macchina, perché il mostro potrebbe ritrovarselo in un orecchio!

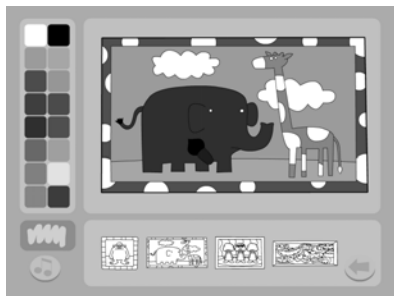
Provate questa attività con i bambini più abili ed osservate quanti di loro riescono a svolgerla correttamente. Chi la vuole risolvere da solo? Chi parla con gli altri? Chi chiede aiuto?

L'attività può stimolare la discussione sulle altre macchine che i bambini conoscono, oppure sul cibo e forse anche sulle buone maniere a tavola!

PITTURA RUMOROSA



Un semplice click del mouse su questa immagine nel menu principale porta all'attività **Pittura rumorosa**.



Le immagini in bianco e nero di scene prese dai programmi della stessa collana forniranno ai bambini alcuni dei loro personaggi preferiti da colorare.

Sono disponibili quattro scene differenti; nella parte sinistra dell'immagine il disegno è più semplice, mentre sul lato destro è più complesso e richiede molta pazienza e un buon controllo del mouse, contribuendo in maniera ottimale allo sviluppo delle capacità motorie più complesse.

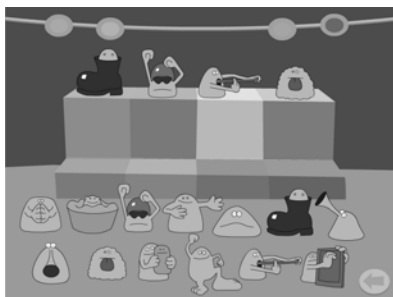
Per far concentrare i bambini sui diversi suoni è possibile disabilitare la musica.

Per stampare l'immagine, tenere premuti contemporaneamente i tasti [Ctrl] e [P].

L'ORCHESTRA DI MOSTRI



Un semplice click del mouse su questa immagine nel menu principale porta all'attività **L'orchestra di mostri**.



Questa attività consente ai bambini di sperimentare suoni e ritmi diversi in modo divertente. Ogni figura rappresenta una frase musicale o un suono che è possibile ascoltare singolarmente, o comporre a formare una frase più lunga o un motivo semplice.

I tasti collocati nella parte superiore permettono ai bambini di ripetere e valutare i suoni e le frasi. Un tasto **clear (cancella)** permette di ricominciare da capo. Cliccando su un personaggio, questo sarà eliminato dalla composizione, e si potrà sostituirlo con un altro personaggio.

Suona le note e le frasi **in sequenza**

Interrompi l'esecuzione della canzone



Suona le note e le frasi **contemporaneamente**

Sgombra il palcoscenico

IL CONTRIBUTO DI LEAPS AND BOUNDS 3 ALLE SEI AREE DELL'APPRENDIMENTO

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

- Svolgere le attività a turno
- Fare delle scelte
- Trattare
- Discutere
- Prevedere
- Reagire alle situazioni
- Autostima
- Sperimentazione
- Sfida
- Emozioni
- Concentrazione
- Divertimento

Comunicazione, linguaggio e capacità di leggere e scrivere

- Mettere gli avvenimenti in sequenza
- Ascoltare
- Discriminazione sonora
- Memoria uditiva
- Memoria visiva
- Trattare
- Discutere
- Scansione
- Orientamento sinistra-destra
- Sviluppo del linguaggio matematico

Sviluppo matematico

- Ordinare/mettere gli avvenimenti in sequenza
- Risoluzione dei problemi
- Capacità di contare
- Fare addizioni/sottrazioni/più/meno

- Linguaggio relativo al tempo
- Vocabolario ordinale e direzionale
- Pieno/vuoto
- Uguale/diverso
- Creazione di schemi

Conoscenza e comprensione del mondo

- Collegamenti fra la pioggia e la crescita (di piante e fiori)
- Capacità di seguire un percorso
- Reagire alle situazioni
- Parti del corpo e modi per creare i suoni del corpo

Sviluppo fisico

- Capacità motorie complesse
- Dare un nome alle parti del corpo
- Consapevolezza spaziale
- Controllo del mouse
- Coordinazione oculo-manuale

Sviluppo creativo

- Creazione di schemi
- Discutere di/dare un nome a/scegliere i colori
- Dare un nome ai personaggi
- Reagire a suoni, ritmi e musica
- Creare schemi musicali
- Creare personaggi diversi

Appendice A

Rilevazione degli errori

Se durante l'esecuzione del programma si dovesse verificare un'anomalia nel funzionamento occorre:

- comunicare l'anomalia rilevata, nonché il nominativo dell'Ente e della persona da contattare, a mezzo posta, fax o e-mail:

ANASTASIS Soc. Coop.
Serv. Assist. Software Did.
Piazza dei Martiri, 1/2 - 40121 Bologna
fax 051.2962120
assistenza@anastasis.it

- comunicare l'anomalia rilevata al:

Servizio Assistenza Software Didattico

lunedì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
martedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
mercoledì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30
giovedì	dalle ore 14.30	alle ore 17.30
venerdì	dalle ore 9.30	alle ore 12.30

al numero Tel. 051.2962139

Anastasis Soc. Coop. - piazza dei Martiri, 1/2 – 40121 Bologna