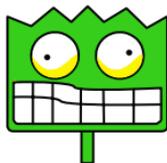

Leaps and Bounds SCANSIONE



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

GRANADA LEARNING
Brilliant Computing
UK

ANASTASIS
Bologna

La confezione contiene:

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

I marchi registrati sono proprietà dei rispettivi detentori:



Bologna – Luglio 2008

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

INDICE

Introduzione	pag.	4
Avvio e utilizzo del programma	pag.	6
La navigazione all'interno dei menu	pag.	6
Appendice A - Rilevazione degli errori	pag.	16

INTRODUZIONE

“Leaps and Bounds” è un’esperienza molto divertente per i bambini in età prescolare. La semplicità dell’interfaccia d’uso consente ai bambini di utilizzare il programma senza aiuti, potranno così sviluppare l’indipendenza e aumentare la propria autostima. Le sei attività “danno la carica” e sono completate da una musica accattivante: cattureranno l’attenzione dei bambini di tre anni più impegnativi. Gli insegnanti possono essere certi che dietro le attività impegnative e i personaggi divertenti si nascondono preziose esperienze d’apprendimento. Oltre a sviluppare tutte le capacità importanti nell’uso del mouse, le attività danno l’opportunità di stimolare le capacità di prendere decisioni, la discriminazione visiva e uditiva, l’orientamento sinistra-destra e la capacità di seguire gli oggetti.

Leaps and Bounds Scansione contiene diverse attività della serie “Leaps and Bounds” appositamente sviluppate per gli utenti che utilizzano i sensori. Vi sono 7 attività motivanti - che costituiscono un valore inestimabile, essendo tutte utilizzabili con l’ausilio del mouse, della tastiera, dei sensori, del touchscreen e perfino di una tastiera a membrana tattile interattiva.

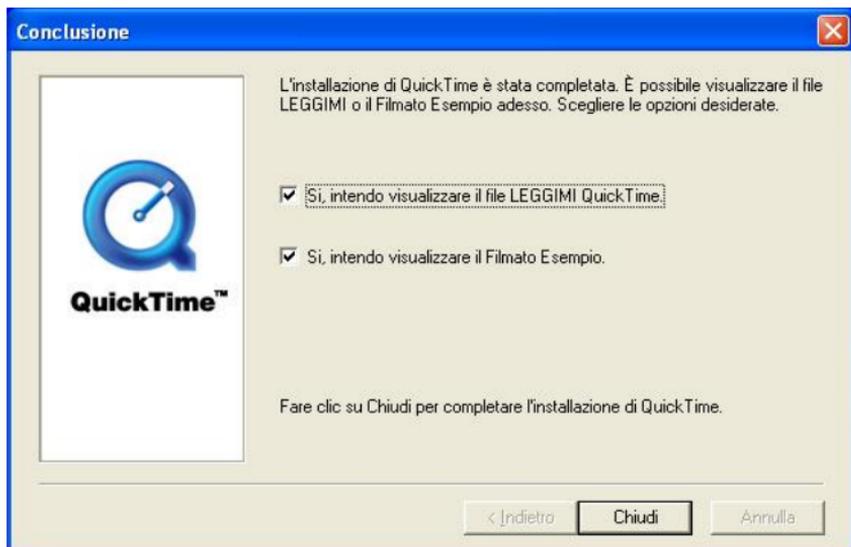
Leaps and Bounds Scansione utilizza dei personaggi brillanti ed accattivanti per catturare l’attenzione e stimolare l’immaginazione di giovani allievi e per incoraggiare l’apprendimento di abilità didattiche primarie e vitali, quali:

- Esplorazione delle attività di causa ed effetto;
- Miglioramento della memoria e del discernimento visivo;
- Miglioramento del senso dell’orientamento dx e sx e l’abilità di seguire un oggetto in movimento con lo sguardo;
- Sviluppo e miglioramento della concentrazione, dell’autostima e della sicurezza;
- Incoraggiare lo sviluppo linguistico;
- Coadiuvare abilità sequenziali e di risoluzione di problemi;

Leaps and Bounds Scansione sfonda tutte le barriere culturali essendo privo di testo e di contenuto verbale. E’ molto facile da usare.

IMPORTANTE: Al termine dell'inserimento dei dati di registrazione, se il vostro computer ne è sprovvisto, verrà avviata la procedura di installazione del programma di utilità **QUICK TIME** (necessario per visualizzare le animazione presenti nei software Leaps and Bounds Scansione). Nell'installazione di questo programma di utilità procedere nel modo seguente:

1. rispondere affermativamente nella finestra relativa all'accettazione delle condizioni per l'utilizzo del programma.
2. confermare le impostazioni che vengono proposte nelle finestre successive cliccando sul pulsante "continua";
3. nella finestra in cui è richiesto l'inserimento dei dati per la registrazione di Quick Time, **non inserire alcun dato** e procedere nell'installazione;
4. al termine dell'installazione di Quick Time viene proposta la seguente finestra:



deselezionare le due caselle e "cliccare" con il mouse sul pulsante "chiudi".

AVVIO E UTILIZZO DEL PROGRAMMA

L'installazione crea un'icona di "**Leaps & Bounds Scansione**" sul **Desktop** che serve per avviare il programma.

In alternativa, troveremo il nome del programma nel **Menù Start** (Avvio), all'interno della cartella Programmi, nella sotto-cartella "**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

Il programma partirà con un'azione animata e musicale che vi porterà al menù principale. Se si desidera saltare l'introduzione animata basta cliccare un qualsiasi punto dello schermo o premere un tasto qualsiasi per passare direttamente al menù principale.



IL MENU PRINCIPALE

E' possibile avere accesso a tutte le attività cliccando sulle relative icone del menù principale.

Per impostare il controllo esterno (sensori) premere CTRL + T



LE ICONE



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



La nota musicale consente di fermare la musica, se questa è fonte di distrazione.
È comune a tutte le schermate.



La freccia verso il basso consente all'utente di uscire da "Leaps and Bounds Scansione".

SCORCIATOIE VIA TASTIERA

- Controllo esterno
- Per tornare al menu
- Per uscire

Ctrl + T

Ctrl + M

Ctrl + Q

CONTROLLO ESTERNO

Questa è l'area di configurazione per tutte le attività.

Sono disponibili varie opzioni, cliccare sui triangoli viola per visualizzare il menù relativo, e poi cliccare sull'opzione desiderata.

I dettagli sulle impostazioni di configurazione sono rilevabili dalla tabella sottostante.

Dopo aver selezionato le opzioni, cliccare sulla freccia in basso a sinistra per tornare al menu.

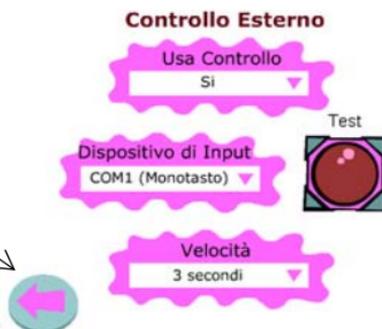
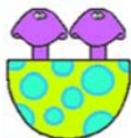


Tabella di Configurazione

Usa Controllo	Si/No
Dispositivo Input	COM1 (monotasto)
	COM1 (bitasto)
	COM2 (monotasto)
	COM2 (bitasto)
	Tasto spazio
	Spazio ed Invio
Velocità	Tasti 1 e 2
	Bottoni Mouse (destro e sinistro)
Velocità	1 – 8 secondi



COPPIE

Un solo click sull'icona 'Coppie' vi porterà al relativo menù.



I tre giochi disponibili da questo menù aiutano a sviluppare il discernimento e la memoria.

Il livello più semplice di gioco è attivabile cliccando sul pulsante più in basso. Coppie di creature sono disseminate sulla griglia. E' necessario cliccare su due creature uguali o gemelli per farle scomparire dalla griglia.

Se si clicca su due creature diverse fra loro, esse faranno delle smorfie!

Quando anche l'ultima coppia di creature uguali sarà individuata ed eliminata dalla griglia, apparirà un altro gruppo di creature sulla stessa griglia per incoraggiare l'utente a cimentarsi nel gioco di nuovo.

Il gioco di media difficoltà comparirà cliccando il pulsante di mezzo dal menù "Coppie". Questa volta apparirà una griglia diversa; essa è dotata di imposte che si aprono e si chiudono a caso. Si dovranno spronare i bambini ad osservare con attenzione la griglia e di cercare di ricordare in quale posizione si nascondono le creature uguali che formano una coppia.

Cliccare su due imposte per 'stanare' le creature identiche che formano una coppia. Se si è riusciti a trovare due creature identiche esse scompariranno dalla griglia. Viceversa, se si scelgono due creature diverse esse non spariranno dalla griglia e faranno delle smorfie.

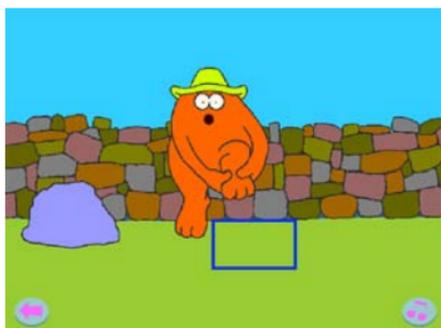
Il terzo livello – o il livello più difficile – può essere selezionato cliccando sul pulsante più in alto dal menù "Coppie". Apparirà una

griglia contenente un insieme di imposte chiuse. E' necessario cliccare su due imposte per rivelare quali creature si celano dietro di esse. Si dovranno spronare i bambini ad osservare con attenzione la griglia e di cercare di ricordare in quale posizione si nascondono le creature uguali che formano una coppia. Quest'attività è estremamente valida per lo sviluppo della memoria visiva.



GUARDA COSA RIESCO A FARE IO!

Un semplice click del mouse su questo personaggio vi porterà alla schermata successiva.



Questa attività è eccellente per lo sviluppo di abilità di 'centramento', di risposta agli stimoli e per lo sviluppo motorio/ controllo fine delle mani.

Cliccando su zone diverse della creatura farà scattare responsi diversi.

Provare a cliccare sul cappello della creatura, sugli occhi, sulle

mani, sui piedi, sulla bocca, sulle spalle e sulla pancia.



LA MIA SCENA

Un semplice click su questa/autovettura per ritrovarsi alla schermata seguente.



Questo gioco incoraggia gli utenti a sperimentare con i grandi pulsanti in basso sullo schermo.

Ognuno di questi 'pulsantoni' provocherà un'azione diversa.

ARANCIO, fa entrare in scena il cane/fa uscire di scena il cane.

FUCSIA, cambia lo sfondo.

TURCHESE, fa soffiare bolle al personaggio/smette di fare bolle

VERDE, personaggio si addormenta e russa/ si sveglia.

VIOLA, emissione sonora/nessun suono

BLU, personaggio balla/rimane fermo

ROSA, nevica/non nevica.

L'attività offre ottimi spunti per lo sviluppo linguistico.



CHI NASCONDE LA RANOCCHIA?

Un semplice click su questo personaggio per dare inizio al gioco.



Quest'attività è composta da ben 3 diversi livelli ed è stata progettata per provare la memoria ed il discernimento visivo. All'inizio dell'attività gli utenti vedranno un menù molto semplice.

Cliccando sul 'trio' di sinistra si entrerà il livello più semplice.

Al 1° livello le Signorine componenti il trio canoro indosseranno abiti di colore diverso. Cliccare sul 'carillon' per dare inizio all'azione. Da dentro i capelli di una delle Signorine apparirà una ranocchia. D'un tratto sparirà e gli utenti saranno incoraggiati a cliccare sulla Signorina che – secondo loro – nasconde la ranocchia.

La musica può anche essere eliminata cliccando sull'icona 'musica'. Cinque risposte esatte consecutive premieranno l'utente con una scenetta danzante.

Le possibilità di sviluppo didattico con quest'attività sono molteplici: contare fino a tre, allenarsi con i numeri d'ordine (primo, secondo e terzo), imparare a conoscere i nomi dei tre colori più comuni e – per alcuni utenti – l'opportunità di approfondire il concetto di destra e sinistra.



INCONTRI RAVVICINATI

Cliccare su questa icona/autovettura per dare inizio all'attività.



La grande creatura che apparirà sullo schermo sta facendo una passeggiata in campagna, e si ferma per riposarsi un poco.

Chi o che cosa incontrerà il nostro amico?

Potrebbe incontrare un'altra creatura oppure un'auto. Se l'utente clicca prima che l'oggetto o che l'altra creatura passi

davanti alla grande creatura, provocherà un'interazione.

Se, al contrario, non viene rilevato alcun 'click' l'oggetto o l'altra creatura si limiterà ad attraversare lo schermo.

Tutti gli oggetti o creature passanti partiranno dal lato sinistro dello schermo, quindi consigliamo di aiutare gli utenti ad allenare il movimento visivo o degli occhi da sinistra a destra.

Gli oggetti o creature che il nostro amico potrà incontrare sono:

- Un cane
- Una palla
- Un'auto
- Una creatura
- Un uccello
- Una nuvola
- Una bibita
- Una ragazzina romantica
- Il suo stesso sosia.

La palla ed il sosia della grande creatura non reagiranno alla cliccata sempre alla stessa maniera, riservando una piacevole sorpresa per l'utente.



ANNAFFIAMO I FIORI

Un semplice click su questo personaggio vi porterà alla schermata successiva



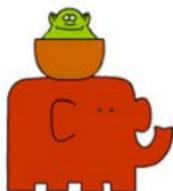
I fiori inizieranno ad appassire se non verranno annaffiati. Una cliccata singola sul fiore farà partire un giardiniere che provvederà ad annaffiare il fiore con l'annaffiatoio. Ogni fiore emetterà poi un suono particolare atto a rinforzare i concetti di 'su' 'giù' 'più basso' e 'più alto'.

L'effetto sonoro potrà essere anche spento per spronare gli

utenti a concentrarsi sui suoni.

Se si lasciano appassire o sfiorire i fiori, l'annaffiatoio diverrà obsoleto. Un aiuto inaspettato potrà comunque arrivare da una 'nuvola amica' di passaggio oppure dallo stesso giardiniere che – rattristato dalla morte dei fiori – inizierà a piangere, facendo inavvertitamente rivivere i fiori con le proprie lacrime.

Quest'attività può essere utilizzata come coadiuvante per quegli utenti che possono avere avuto l'opportunità di piantare semi e/o annaffiare fiori in precedenza.



LA MACCHINA DELLE SALSICCE

Un semplice click su questo personaggio vi porterà alla 'Macchina delle Salsicce'



Una sola cliccata su quest'icona vi porterà alla "Macchina delle Salsicce".

Questa è un'attività di risoluzione problemi e sequenzialità divertente che sprona ad esplorare ed imparare in prima persona come vengono fatte le salsicce.

L'obiettivo del gioco è quello di riempire il piatto di salsicce e far sì che la creatura le mangi.

Attenzione però a dove viene puntato l'ugello della macchina! Potreste inavvertitamente mettere una salsiccia nell'orecchio della creatura anziché nel piatto.

Provate questa attività con gli utenti più abili e constatate quanti riescono a raggiungere l'obiettivo.

- Chi desidera provare da solo?
- Chi chiede aiuto?
- Chi parla dello svolgimento con gli altri?
- La Macchina delle salsicce può aprire la strada ad intavolare discussioni a proposito di altri tipi di macchine, di cibo e, perché no, anche di buone maniere a tavola!

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