
SORPASSO!

**Adatto a sviluppare la capacità di lettura
e potenziare la conoscenza
della struttura ortografica della parola**



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

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 – Settembre 2007

TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI

INDICE

Il progetto.....	pag.	4
A chi si rivolge.....	pag.	4
Obiettivi	pag.	4
Contenuti	pag.	5
Avvio e utilizzo del programma	pag.	6
Il menu principale	pag.	7
Il gioco	pag.	13
Appendice A - Rilevazione degli errori	pag.	15

IL PROGETTO

"Sorpasso!" è l'evoluzione del programma didattico "Corsa ad ostacoli", nato dalla collaborazione di tre enti:

- il "Centro Regionale per le Disabilità Linguistiche e Cognitive in Età Evolutiva" dell'Azienda USL Città di Bologna, che attraverso il proprio personale tecnico fornisce le competenze psicopedagogiche e logopediche;
- la cooperativa ANASTASIS, responsabile della realizzazione informatica;
- l'A.S.P.H.I. (Avviamento e Sviluppo di Progetti per ridurre l'Handicap mediante l'Informatica), che coordina il progetto.

I contenuti di Sorpasso! sono stati curati dal Prof. Giacomo Stella e dalla dott.ssa Sonia Arina.

A CHI SI RIVOLGE

Il programma si rivolge a bambini che compiono errori d'ortografia in compiti di scrittura e a bambini che nella lettura si affidano in prevalenza alla decifrazione dei grafemi poiché hanno difficoltà a riconoscere e trattare visivamente le parole.

OBIETTIVI

Obiettivo generale del programma è quello di allargare il lessico mentale ortografizzato del bambino e di favorire un certo grado di automatismo e di velocità di lettura. Le esercitazioni proposte intendono stimolare l'attivazione e l'integrazione di diverse strategie che concorrono al riconoscimento e alla costruzione delle parole. In particolare viene stimolato l'uso di strategie visive e semantiche per il riconoscimento delle parole come "unità" all'interno di un continuum grafico, l'attivazione della via fonologica di lettura attraverso la manipolazione di materiale non significativo come sillabe o gruppi grafemici che compongono la parola, l'utilizzo di informazioni contestuali per decidere l'applicazione della regola ortografica.

CONTENUTI

Il contesto ludico della corsa ad ostacoli è stato sostituito da un'avvincente corsa automobilistica con premi e penalità. Ogni volta che l'auto si scontra con un'altra vettura occorre risolvere un esercizio per continuare il gioco. Nel caso di risposta corretta si ottiene un bonus che aiuterà il giocatore ad entrare nella classifica dei migliori punteggi.

Il programma è composto da *nove tipi di esercizi*.

- A. Riscrive in modo esatto, cambiando una sola lettera, la frase che viene proposta - Esempio: Soffiati il (v/n)aso.
- B. Scrivere per intero una parola mostrata in frammenti successivi.
- C. Trovare i due cognomi proposti tra un elenco di 25.
- D. Ricomporre le parole in frammenti (esempio MELAN-ZANA); il programma propone una lista di parole in due pezzi e li mischia in un tabella.
- E. Trovare come terminano le parole dell'elenco proposto, tutte le parole finiscono allo stesso modo - Esempio Progr-TELEGR-FI-DR = AMMA.
- F. Comporre il maggior numero possibile di parole unendo la parte iniziale, scritta in alto, con tutti i terminali possibili proposti in basso - Esempio CONT + (ANTE/ATORE/ABILE)-INO-OSO-AIO-AMMENTO-ONE-ERIA.
- G. Separare le parole della frase proposta inserendo spazi, accenti e apostrofi dove necessari Esempio: ACCIDENTICOMESONOANCORALONTANELEVACANZE.
- H. Completare la frase scegliendo la forma giusta Esempio (O/HO/OH) stai entrando (O) stai uscendo?
- I. Osservare le parole presentate e poi, una volta sparite dallo schermo, trovare la posizione della parola richiesta.

Il programma prevede che le esercitazioni contenute nei nove blocchi sopra esposti vengano presentate in sequenza casuale. E' però possibile selezionare i tipi di esercizi da proporre (vedi Gestione Esercizi del Menu Principale).

AVVIO E UTILIZZO DEL PROGRAMMA

L'installazione crea un'icona di "Sorpasso!" 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 sottocartella "Anastasis": in questo caso è sufficiente un clic sul nome del programma per avviarlo.

All'avvio del programma apparirà sullo schermo il primo pannello (vedi figura 1) che consente, premendo il tasto [F10], di accedere alle informazioni sul progetto e sugli Enti che ne hanno permesso la realizzazione, oppure, premendo il tasto INVIO, proseguire nell'esecuzione del programma.

Dopo aver premuto il tasto INVIO al punto precedente, compare il pannello del menu principale, in cui si può inserire il nome del bambino e operare le scelte per la personalizzazione degli esercizi.



Fig. 1- Schermata iniziale

IL MENU PRINCIPALE

Vediamo in dettaglio le varie opzioni del menu principale:



NOME

Per inserire il nominativo del bambino che svolge gli esercizi, con lo scopo di tenerne il profilo individuale ed i riferimenti per eventuali statistiche.

ISTRUZIONI [F1]

Permette di consultare a video le istruzioni per l'uso dei menu.

CLASSIFICA [F2]

Consente di vedere la classifica dei dieci migliori risultati ottenuti.

CONTROLLO [F6]

Attraverso questa opzione si può determinare la modalità di controllo del programma nella fase di esercizio.

- *Controllo Normale*: il controllo è svolto attraverso la tastiera.
- *Controllo Esterno*: il controllo è svolto attraverso modalità a scansione o con dispositivi esterni; viene attivata una lista nella quale sono elencate le seguenti possibilità:
 - Joystick direzionale: si utilizza la leva del joystick per le direzioni ed uno qualunque dei pulsanti per confermare.
 - Scansione barra spazio monotasto: si utilizza la modalità a scansione monotasto utilizzando come pulsante la barra spaziatrice della tastiera.
 - Scansione porta joystick monotasto: si utilizza la modalità a scansione monotasto utilizzando uno qualunque dei pulsanti del dispositivo collegato alla porta joystick.
 - Scansione porta joystick bitasto: si utilizza la modalità a scansione bitasto utilizzando alternativamente i pulsanti del dispositivo collegato alla porta joystick.

PROFILI [F7]

Attraverso questa opzione si possono caricare, salvare ed eliminare i profili degli allievi. Infatti per ogni bambino si possono creare delle scelte di menu predefinite, evitando in tal modo di ripetere le operazioni di personalizzazione del programma.

OPZIONI [F8]

Si accede ad un sottomenu che consente di selezionare, fra una serie di parametri, quelli da attivare durante lo svolgimento degli esercizi.

Le voci presenti nel sottomenu sono:

- **Esposizione:** imposta il tempo di esposizione della parola per gli esercizi B e I.
- **Pausa:** imposta il tempo della pausa tra un'esposizione e l'altra per gli esercizi B e I.
- **Salva Dati:** abilita o disabilita il salvataggio dei dati necessari per la preparazione delle informazioni statistiche.
- **Classifica:** abilita o disabilita la classifica.
- **Caratteri Esercizi:** è possibile scegliere tra maiuscolo e minuscolo; la scelta riguarda solo le parole o frasi dell'esecuzione dell'esercizio mentre la consegna dell'esercizio è sempre in minuscolo, fatta eccezione se si seleziona un tipo di font con solo caratteri maiuscoli.
- **Caratteri:** apre un sottomenu per le impostazioni del carattere/font: tipo, dimensione, colore e colore sfondo.
- **Parametri Gioco:** apre un sottomenu per impostare i parametri del gioco:
 - **Curve Facilitate:** il veicolo segue l'andamento della strada.
 - **Velocità Costante:** il veicolo avanza ad una velocità costante, non è necessario nessun input da parte del giocatore per far avanzare il veicolo.
 - **Velocità del Gioco:** per impostare la velocità massima dei veicoli (da 1 a 5).
 - **Durata del Gioco:** per impostare la durata massima del gioco/corsa (da un minimo di 5 minuti ad un massimo di 45 minuti).
 - **Numero massimo di Esercizi:** per impostare il numero massimo di esercizi proposti durante il gioco/corsa (da 1 a 30).
 - **Esercizi:** SEMPRE: ad ogni incidente corrisponde un esercizio. VITE: imposta il numero di vite/incidenti disponibili (da 1 a 5) prima di dover eseguire un esercizio. MAI: solo gioco, non vengono mai proposti esercizi.
- **Azzer Classifica:** azzerla la classifica.

- **Effetti:** il gioco e l'esercizio possono essere accompagnati da effetti sonori (esempio: la barra spazio per suonare il clacson).
- **Musica:** se selezionato, il gioco avrà una gradevole musica di sottofondo.
- **Scelta Musica:** è attivo solo se viene selezionata la voce 'Musica'. E' possibile scegliere tra cinque generi musicali oppure, selezionando *Musica Casuale*, verrà proposto un genere scelto casualmente tra i cinque disponibili.

ARCHIVI [F9]

Permette l'accesso al sottomenu che contiene le opzioni per la visualizzazione, la stampa e la cancellazione dei dati statistici riguardanti gli allievi.

INIZIA [F10]

Consente l'avvio del gioco.

- *Prima videata:* è possibile scegliere tra sette categorie di veicoli, cliccando sul gruppo preferito, oppure creare un nuovo gruppo. Per creare un gruppo proprio cliccare sul punto interrogativo e successivamente selezionare i 5 veicoli scelti, poi confermare cliccando sul segno di spunta che comparirà in alto a destra.
- *Seconda videata:* cliccare quale veicolo si vuole guidare.
- *Inizia la corsa!*

GESTIONE ESERCIZI

Si accede ad un sottomenu (vedi figura 2) per selezionare quali saranno gli esercizi che il bambino dovrà affrontare durante il gioco. Da qui è anche possibile modificare o creare nuovi esercizi.

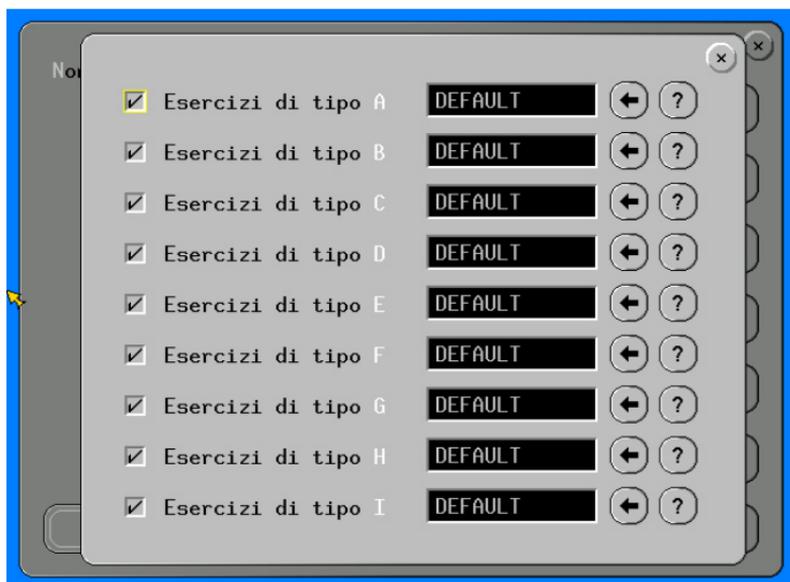


Fig. 2 - Menu della Gestione Esercizi

Durante il gioco verranno proposti solo gli esercizi selezionati, cioè quelli con il segno di spunta nel quadratino che si trova nella colonna di sinistra .



Il *Punto Interrogativo* consente di visualizzare la pagina di aiuto, qui indicata la consegna di quel tipo di esercizio e la sintassi necessaria per la creazione di un nuovo esercizio.



La *freccia verso sinistra* apre il sottomenu per selezionare, creare, modificare o eliminare un esercizio.

Per selezionare l'esercizio è necessario cliccare sul nome dal box di sinistra (l'esercizio selezionato è evidenziato in rosso).

UTILIZZO DEI MENU

In ognuna delle videate di menu compaiono una serie di oggetti (pulsanti, linee per l'inserimento dati, ecc..), che possono essere utilizzati per configurare il programma per le proprie esigenze.

Ad ognuno di questi oggetti si può accedere secondo tre diverse modalità: mouse, tastiera, tasti di scelta rapida.

Se si possiede un **mouse** correttamente installato, è possibile utilizzare gli oggetti del menu spostando il cursore freccia sopra l'oggetto desiderato e premendo il pulsante sinistro del mouse.

Tastiera - Utilizzando alcuni tasti si effettua lo spostamento di un rettangolo di colore giallo che evidenzia uno ad uno tutti gli oggetti della videata corrente. Il tasto *Tab* muove all'oggetto successivo, mentre la combinazione dei tasti *Shift e Tab* muove al precedente. Per utilizzare l'oggetto evidenziato bisogna premere il tasto Invio o, in alcuni casi, i tasti freccia.

Tasti di scelta rapida - Se l'oggetto che si desidera utilizzare presenta un riferimento ad un tasto scritto in colore bianco, il modo più veloce per richiamarlo è quello di premere quel tasto.

 il pulsante che si trova in alto a destra oppure il tasto **[ESC]** permettono in qualsiasi momento di ritornare al livello precedente, fino alla richiesta d'uscita dal programma.

IL GIOCO

Prima di iniziare, sappi che ci sono due parametri importanti che si possono cambiare nelle opzioni "Parametri di gioco" (pag. 9):

Curve Facilitate: se attivata, la macchina segue da sola le curve, altrimenti dovrai sterzare per non finire fuori strada.

Velocità costante: se attivata, dovrai solo preoccuparti di curvare a destra e a sinistra con le frecce ← e →, altrimenti dovrai anche accelerare e frenare con le frecce su e giù.

ED ORA È IL MOMENTO DI CORRERE!!!



Fai partire il gioco e clicca su un gruppo di macchine dal quale scegliere la tua.

Quando il semaforo diventa verde, dai gas e comincia a correre sulla strada cercando di evitare le altre macchine. Ogni volta che ne colpirai una dovrai affrontare un esercizio per poter continuare a giocare, quindi, fai molta attenzione a come guidi!!!

Per strada, oltre alle altre macchine troverai dei bonus da raccogliere per attivare dei superpoteri speciali:



Verde

Per alcuni secondi la tua auto sparerà dei razzetti capaci di colpire e fermare le altre auto.



Blu

Si attiverà un motore che ti spingerà a folle velocità e ti renderà invulnerabile agli urti.



Rosso

Si formerà una barriera che per qualche secondo danneggerà le altre auto proteggendo la tua.



Ma dovrai stare attento ad evitare le insidiose macchie d'olio che ti fanno sbandare e perdere il controllo dell'auto!



Attenzione: questo è solo un gioco!

Quando viaggi su una vera macchina, ricorda al guidatore di essere prudente e rispettoso del codice della strada.

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 051.2962.120
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 telefonico 051.2962.139

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