

P
R
a
l
M
a
l

i **P** **R** **a** **l** **M** **a** **l**
della Classe

auxilia®

Auxilia è un marchio registrato da Auxilia s.a.s.

IntelliKeys, IntelliTalk, Overlay Maker, Overlay Printer sono marchi registrati da Intellitools Inc.

I marchi di seguito elencati sono registrati dai rispettivi proprietari:

| | | | |
|------------|----------------|------------|------------|
| Alitalia | Friskies | Paneangeli | Topolino |
| Ariston | Girella | Paperino | Valfrutta |
| Bonomelli | Motta | Pavesini | Vitasnella |
| Bravo | Molino Bianco | Pimpa | |
| Cameo | Nestlé | Pinocchio | |
| Chicco | Neutro Roberts | Simmenthal | |
| Dietorelle | Nutella | Star | |
| Findus | Palmolive | Telecom | |



INDICE

| | |
|--|-----------|
| CAPITOLO 1 | 7 |
| INTRODUZIONE | 7 |
| CAPITOLO 2 | 9 |
| INTELLIKEYS: UNA NUOVA IDEA DI TASTIERA CONFIGURABILE | 9 |
| CAPITOLO 3 | 11 |
| INTRODUZIONE A “I PRIMI DELLA CLASSE” | 11 |
| LE ATTIVITA’ | 12 |
| FILOSOFIA E SCOPI | 13 |
| CAPITOLO 4 | 16 |
| USO DEL PROGRAMMA INTELLITALK | 16 |
| CAPITOLO 5 | 18 |
| REQUISITI TECNICI | 18 |
| CONTENUTO DELLA CONFEZIONE | 18 |
| COSA VI SERVE | 18 |
| CAPITOLO 6 | 19 |
| COMINCIAMO | 19 |
| INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA OVERLAY PRINTER | 19 |
| INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA INTELLITALK | 20 |
| ORGANIZZAZIONE DEI FILE: SEZIONI, CAPITOLI, OVERLAY | 20 |
| IL NOME DI CIASCUN OVERLAY | 22 |
| PRIMO SGUARDO AGLI OVERLAY | 24 |
| I COLORI DELLE SEZIONI | 24 |
| LA BARRA DEI COMANDI SUGLI OVERLAY | 25 |



| | |
|--|-----------|
| LA “FRASE-GUIDA” SULL’OVERLAY | 26 |
| IL TASTO “AUXILIA” SULL’OVERLAY | 26 |
| STAMPARE GLI OVERLAY E PREDISPORRE INTELLIKEYS: IL PROGRAMMA OVERLAY PRINTER | 27 |
| FACCIAMO UNA PROVA | 27 |
| Stampare gli overlay: la dimensione della carta | 28 |
| Stampare gli overlay: la qualità della carta | 29 |
| La stampa | 30 |
| IMPOSTARE INTELLIKEYS | 30 |
| MODIFICARE LE IMPOSTAZIONI DI INTELLITALK | 31 |
| Impostazioni della sintesi vocale | 31 |
| Impostare la dimensione del carattere | 32 |
| CAMBIARE IL CONTENUTO DI UN OVERLAY | 32 |
| CAPITOLO 7 | 34 |
| IL MONDO DELLE PAROLE | 34 |
| DIMENSIONE DELLE PAROLE | 36 |
| LE PAROLE STAMPATE | 39 |
| LE PAROLE STAMPATE | 40 |
| I PEZZETTI DELLE PAROLE | 45 |
| ANTICIPAZIONI | 48 |
| RIORDINA LE PAROLE | 52 |
| LE NON-PAROLE | 54 |
| I MODI DI SCRIVERE | 57 |
| CAPITOLO 8 | 59 |
| IL MONDO DELLE LETTERE - LE VOCALI | 59 |
| LE LETTERE A, E, I, O, U | 60 |
| TUTTE LE VOCALI | 64 |
| CAPITOLO 9 | 66 |
| IL MONDO DELLE LETTERE - LE CONSONANTI | 66 |
| LA LETTERA P | 69 |



| | |
|--------------|-----|
| LA LETTERA B | 79 |
| LA LETTERA R | 81 |
| LA LETTERA N | 84 |
| LA LETTERA M | 85 |
| LA LETTERA L | 86 |
| LA LETTERA F | 89 |
| LA LETTERA V | 92 |
| LA LETTERA D | 96 |
| LA LETTERA T | 97 |
| LA LETTERA S | 101 |
| LA LETTERA Z | 103 |
| LA LETTERA C | 107 |
| LA LETTERA G | 114 |
| LA LETTERA Q | 120 |

CAPITOLO 10 **126**

CHE FARE SE ... **126**

| | |
|---|-----|
| Problemi nella selezione dei tasti da parte del bambino | 126 |
| Ripetizione sullo schermo del contenuto dei tasti | 127 |



P

R

L

M

L

CAPITOLO 1

INTRODUZIONE

“**I primi della classe**” è un insieme di circa 540 overlay per la *tastiera IntelliKeys*, pronti all’uso e tutti dedicati alle prime attività didattiche per l’apprendimento della lettura e della scrittura.

Questo materiale nasce, primariamente, allo scopo di facilitare e sostenere i bambini con disabilità motoria nella prima fase degli apprendimenti formali. Molti di questi bambini si trovano, infatti, in forte difficoltà a manipolare il materiale più tradizionale della didattica, poiché non sono in grado di scrivere con carta e penna, di tracciare segni sufficientemente precisi, di compilare le comuni schede di esercizio, ma anche di ritagliare, di incollare, etc.. Alcuni di loro sono però in grado di impiegare, in sostituzione, una tastiera speciale per il computer a patto che essa possa adattarsi alle necessità della prima fase di apprendimento. Se la tastiera presenta, come accade di norma, un contenuto esclusivamente di tasti letterali, può essere un supporto inadatto quando il bambino è ancora alle prese col riconoscimento di grafemi, di fonemi, di sillabe o quando è impegnato in attività di esplorazione generale della scrittura come codice.

“**I primi della classe**” nasce proprio con lo scopo di permettere un uso della tastiera, come mezzo alternativo a carta e penna, in queste prime fasi di apprendimento. Esso è costituito di overlay il cui contenuto è quasi esclusivamente formato da immagini, parole, sillabe o da intere frasi, per meglio adattarsi ai contenuti iniziali dell’attività didattica.

Se la destinazione privilegiata, nell’intento degli autori, è quella del bambino disabile motorio, ciò non esclude affatto un utilizzo anche in altre tipologie di difficoltà. In modo particolare “**I primi della classe**” può essere destinato anche a tutti quei bambini che traggono giovamento da un materiale didattico fortemente strutturato, chiaro nella presentazione grafica, che proponga compiti semplici e ben differenziati fra loro.

Decine sono le attività proposte da “**I primi della classe**” in combinazione con il *programma IntelliTalk* che rappresenta il complemento indispensabile per un utilizzo efficace di questo materiale.

IntelliTalk mette a disposizione del bambino, in combinazione con gli overlay, la ripetizione in voce, mediante sintesi vocale, del contenuto degli overlay. Questa possibilità è di estremo interesse per tre ragioni: perché aumenta le possibili attività che il bambino può compiere, soprattutto nella fase di esplorazione della scrittura come codice di comunicazione; perché fornisce un feedback molto stimolante nel corso dell'attività; perché contribuisce ai processi di analisi e sintesi fonemica, legati all'apprendimento della scrittura, particolarmente nel caso dei tanti bambini disabili privi di linguaggio orale.

La combinazione di una tastiera dalle dimensioni maggiorate, di overlay adeguati al livello di apprendimento, di un programma con ripetizione in voce, offre un materiale efficace, di grande ricchezza e molto stimolante per il bambino.



CAPITOLO 2

INTELLIKEYS: UNA NUOVA IDEA DI TASTIERA CONFIGURABILE

A partire dagli anni ottanta, fecero la comparsa anche in Italia le prime tastiere configurabili per personal computer. Esse modificavano completamente l'idea tradizionale di tastiera - composta di tasti meccanici o serigrafati, di grandezza, forma e contenuto fisso -, rendendo possibile cambiare la dimensione dei tasti e la loro collocazione, per adattarla alle più varie esigenze o difficoltà funzionali dell'utente.

Con **IntelliKeys** il concetto di configurabilità è stato enormemente espanso:

1. con la possibilità di realizzare tastiere che, accanto alle possibilità già descritte, offre anche quella di disegnare il *contenuto grafico* dei tasti (forma, colore, disegni o fotografie stampati sul tasto, sfondi, decori, etc.)
2. estendendo la funzione dei tasti, in modo da poter associare a ciascun tasto non più un singolo comando (ad esempio, soltanto <Invio> o <Spazio>) ma anche sequenze di comandi più complesse, oppure sillabe, parole o intere frasi.

Per attuare questo tipo di configurazione è sempre necessario disporre di un software speciale che rappresenta lo strumento per disegnare liberamente i tracciati, definendone sia la forma (numero di tasti, dimensione, colore, posizione), sia il contenuto (lettere, sillabe, parole, immagini etc.). Ogni tastiera configurabile ha il proprio software per il disegno dei tracciati.

Fra le tastiere di questa nuova generazione, IntelliKeys è attualmente la più diffusa e utilizzata nel mondo e il programma che ne permette la totale configurazione è denominato **Overlay Maker**.

Dotata del programma Overlay Maker, IntelliKeys può essere uno strumento di grande utilità soprattutto per insegnanti ed educatori, poiché mette loro a disposizione uno strumento altamente personalizzabile nella didattica del bambino con difficoltà. Se le caratteristiche degli overlay standard di IntelliKeys (quelli che si trovano nella confezione della tastiera al momento dell'acquisto) sono già pensate per bambini con difficoltà di carattere motorio e percettivo, le nuove possibilità di configurazione

permettono anche adattamenti sul piano del contenuto didattico.

Potendo creare materiali ricchi e variati, la tastiera IntelliKeys diviene un oggetto maggiormente spendibile nell'insegnamento: aumenta, infatti, il numero di bambini che potenzialmente possono trarre vantaggio da attività di questo tipo e i bambini con disabilità motoria, che già fanno uso della tastiera, possono impiegarla per un numero più ampio di attività.

IntelliKeys e Overlay Maker aprono possibilità enormi per la predisposizione di materiali utili e divertenti per il bambino, soprattutto nella fase in cui egli non è ancora pronto per una scrittura lettera per lettera o quando sia utile un materiale strutturato.

In Italia l'uso di IntelliKeys come tastiera configurabile è ancora poco sviluppato, soprattutto per la scarsa familiarità degli insegnanti e degli operatori della educazione e della riabilitazione in genere ad utilizzare strumenti configurabili. In altri paesi, dove queste difficoltà sono state superate, molti sono gli insegnanti che predispongono abitualmente materiali su IntelliKeys per i propri allievi e, all'occorrenza, li scambiano fra loro.

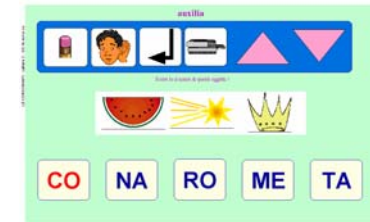
Se desiderate avere un'idea di tale attività di scambio fra insegnanti e attingerne idee, potete consultare il sito Internet: www.intellitools.com. In quel sito molti insegnanti statunitensi mettono a disposizione di altri, idee e materiali preparati per i bambini con IntelliKeys e Overlay Maker.

Anche “**I primi della classe**” è un materiale predisposto con IntelliKeys e Overlay Maker ed è rivolto ad insegnanti, operatori e genitori che desiderino avviare il bambino ai primi apprendimenti di lettura e scrittura.



CAPITOLO 3

INTRODUZIONE A "I PRIMI DELLA CLASSE"



“**I primi della classe**” è un materiale dedicato alle attività didattiche di base per l’apprendimento della lettura e della scrittura.

“**I primi della classe**” è stato realizzato per rispondere alle molte richieste di insegnanti, operatori e genitori che hanno scarsa familiarità con l’uso del computer e con la predisposizione di materiali speciali. Benché le procedure tecnologiche necessarie per sviluppare nuovi materiali ed attività con IntelliKeys e Overlay Maker siano relativamente semplici, persone che hanno scarsa dimestichezza col computer potrebbero trovarsi in difficoltà o dover spendere molto tempo nella conoscenza degli strumenti

prima di poterli impiegare per produrre materiali per il bambino.

Inoltre, una certa “soggezione” che la tecnologia può suscitare, la sensazione che si tratti di strumenti poco amichevoli, inibisce la possibilità di immaginare come usarli, cosa farne, quali materiali creare.

“**I primi della classe**” ha lo scopo di fornire sia un materiale già pronto all’uso, per il quale non è necessaria una particolare competenza tecnologica, sia di suggerire, attraverso molti esempi pratici, altre attività che si potrebbero sviluppare.

Per utilizzare gli overlay de “**I primi della classe**” è necessario disporre di:

- un computer con stampante a colori
- la tastiera IntelliKeys

LE ATTIVITA'

Le attività proposte da “**I primi della classe**” sono tutte dedicate ai primi apprendimenti di lettura e scrittura del bambino. Esse lo accompagnano dalle primissime fasi di esplorazione delle parole, al riconoscimento delle lettere e delle sillabe.

“**I primi della classe**” è un materiale strutturato, preparato secondo una successione delle attività che prevede il graduale passaggio dalla esplorazione della scrittura e delle parole (attività di carattere metacognitivo precedenti un apprendimento formale di lettura), al riconoscimento delle lettere, prima come grafema poi come fonema, per giungere all’uso delle prime sillabe in esercizi di completamento e scrittura.

Il materiale de “**I primi della classe**” è suddiviso in tre sezioni:

- Il mondo delle parole
- Il mondo delle lettere: Le vocali
- Il mondo delle lettere: Le consonanti

Se l’insegnante ha scelto un percorso di apprendimento che prevede una diversa successione degli argomenti e delle esercitazioni,



può utilizzare questo materiale cambiando, a piacimento, l'ordine in cui saranno usate le diverse sezioni o utilizzando liberamente qualunque overlay.

La sezione *Overlay base* contiene overlay predisposti con la sola barra dei comandi, i quali possono costituire la base per la preparazione di altro materiale (in questo caso è necessario disporre del programma Overlay Maker).

FILOSOFIA E SCOPI

Le attività de **"I primi della classe"** non costituiscono un percorso completo ed esauriente per l'apprendimento della lettura e scrittura, ma unicamente un materiale di lavoro per bambini con difficoltà (e non) che può integrare strumenti più comuni e tradizionali della didattica.

Il suo uso più efficace è in integrazione con altri materiali e strategie diversi, tutti concorrenti al raggiungimento di un medesimo obiettivo parziale, nel corso del lungo processo di apprendimento della lettura e della scrittura.

Nessuna delle attività prevede un controllo del computer sul risultato che il bambino ha prodotto.

Potrebbe accadere, ad esempio, nella scrittura per sillabe o nei completamenti di parole, che il bambino formasse parole inesistenti; l'unico controllo per lui sarà rappresentato dalla parola stessa che si formerà sul video e che sarà ripetuta in voce dal programma IntelliTalk, esattamente come è stata scritta.

Questa impostazione rappresenta una scelta precisa da parte degli autori: essi sono convinti che il compiere errori sia fondamentale per apprendere e nessuna macchina, per il momento almeno, è in grado di compiere il complesso lavoro dell'insegnante il quale deduce dalle difficoltà che il bambino incontra qual'è il ragionamento che egli sta adottando, l'ipotesi che ha compiuto per risolvere un dato compito e su questo interviene in modo preciso. Una segnalazione generica di errore da parte della macchina è uno strumento troppo povero per il bambino e perlopiù inutile all'insegnante che si muove in una dimensione più complessa del *giusto o sbagliato*.

Da queste considerazioni, nascono varie scelte adottate nella predisposizione delle attività de **"I primi della classe"**:

Molti overlay, ad esempio, presentano anche tasti il cui contenuto è "sbagliato" rispetto alla risoluzione del compito. Questo

corrisponde alla necessità che il bambino escluda varie ipotesi per sceglierne altre. Inoltre, questi tasti sono spesso attivi, cioè il bambino può selezionarli esattamente come può selezionare quelli il cui contenuto è corretto.

Tuttavia, in alcuni esercizi, i tasti col contenuto “sbagliato” sono “muti”: premendoli, il bambino non otterrà alcun effetto e questo dovrebbe suggerirgli che la sua scelta non era corretta. Queste due differenti modalità di funzionamento delle attività sono state introdotte per offrire al bambino diverse possibilità di ragionamento: una che parte dal risultato, verificato sul monitor; un'altra che gli suggerisce subito che la sua scelta è “sbagliata”, nel momento in cui tenta di selezionare il tasto con un contenuto non corretto rispetto al compito. La variazione fra la prima e la seconda modalità nel corso del lavoro dovrebbe risultare utile alla maggior parte dei bambini.

Un'altra scelta adottata è stata quella di inserire negli overlay alcuni tasti-funzione, che permettono al bambino di cancellare quello che ha scritto, riascoltarlo in voce, modificarlo. Il bambino è dunque *padrone* del proprio lavoro, soggetto attivo che pensa, agisce, verifica e modifica fino a quando non si sente soddisfatto del lavoro svolto o non avverte l'esigenza di ricorrere spontaneamente all'aiuto dell'insegnante.

Potrà accadere, in relazione al grado di maturazione raggiunto dal bambino, che alcune attività risultino *difficili* per lui. Se non si trattasse di una vera e propria immaturità delle competenze del bambino, che suggerirebbe di modificare radicalmente gli obiettivi di apprendimento previsti inizialmente, potrebbe trattarsi della necessità di approfondire alcuni contenuti, prima di poter affrontare l'attività strutturata prevista da **“I primi della classe”**.

Il materiale potrebbe dunque essere utilizzato anche con questa funzione: quella di supportare alcune verifiche delle competenze del bambino, per orientare la programmazione didattica, suggerendo all'insegnante un percorso di approfondimento di taluni contenuti, che sarà svolto con materiali e strategie più adeguati al livello attuale del bambino. Successivamente, essi potranno riprendere la loro funzione propria, di materiale didattico e di esercizio, una volta che il bambino sia divenuto in grado di affrontare una attività strutturata.

L'utilizzo del materiale de **“I primi della classe”** apparirà molto più interessante nel lavoro di gruppo. Poiché le attività proposte sono perfettamente adatte a qualunque bambino si avvii verso l'apprendimento della lettura e della scrittura, l'insegnante e il bambino potranno trovare stimolante farne un uso con tutta la classe o in piccolo gruppo. I bambini potranno alternarsi nell'uso di IntelliKeys, oppure il bambino con difficoltà potrà lui eseguire l'esercizio dopo che il gruppo avrà deciso, discutendo, come risolvere il compito. Una lunga esperienza in questo senso, autorizza a suggerire agli insegnanti di socializzare nel gruppo dei



bambini i materiali “speciali” ogni volta che ciò sia possibile. Le attività proposte da **“I primi della classe”** potranno risultare molto più ricche se saranno l’occasione di una discussione di gruppo dove ipotesi, teorie, idee sulla scrittura saranno condivise dai bambini e, insieme, verificate.

P

R

I

M

A

CAPITOLO 4

USO DEL PROGRAMMA INTELLITALK

Gli overlay de “**I primi della classe**” sono tutti predisposti per un funzionamento col *programma IntelliTalk*.

Questo software è un semplice strumento di videoscrittura per bambini, dotato della possibilità di ripetere con sintesi vocale il contenuto dei tasti in overlay speciali creati per IntelliKeys.

La voce di IntelliTalk è, di norma, molto stimolante per i bambini i quali sono sempre molto divertiti nel sentire il computer che ripete ciò che essi hanno selezionato sulla tastiera. Il suo carattere metallico, spesso sgradito agli adulti, sembra invece piacere ai bambini, forse perché corrisponde alle aspettative di una “voce da macchina” e ricorda i robot di tanti cartoni animati.

Facendo un uso di IntelliTalk a scopo didattico è bene però conoscerne alcune caratteristiche di funzionamento, soprattutto per quanto riguarda la voce, i vantaggi che comporta, ma anche i difetti che presenta. Esaminiamo le caratteristiche e i possibili problemi principali:

- IntelliTalk sfrutta, per la ripetizione in voce, la scheda audio presente sul computer: è questa la ragione del basso costo con cui è messa a disposizione una risorsa tanto sofisticata.
- Può accadere che molte parole siano riprodotte con una pronuncia distorta e con errori di accentazione. A questo disagio, che sarebbe di per sé notevole, pone rimedio una funzione del programma molto utile: *Modifica Pronuncia* nel menù *Voce* (consultate il manuale di IntelliTalk per ulteriori informazioni sul suo funzionamento). Attraverso questa funzione è dunque possibile modificare in modo permanente la pronuncia delle parole ed evitare la maggior parte delle difficoltà.
- La voce di IntelliTalk è quasi sempre efficace, soprattutto quando si tratta di comprendere il significato della parola attraverso il riconoscimento del suo suono complessivo. Maggiori difficoltà si presentano, invece, nell’utilizzo della voce di IntelliTalk per il riconoscimento dei singoli suoni che compongono la parola e ciò è particolarmente rilevante



nei processi di analisi e sintesi fonemica. Sarebbe però sbagliato ritenere che una migliore qualità della voce avrebbe maggiore efficacia in questo ambito. Nei processi di analisi e sintesi fonemica la voce umana rimane centrale: nessuna sintesi vocale, almeno per la lingua italiana, è attualmente in grado di riprodurre i suoni così nitidamente e distintamente come sarebbe necessario nel momento in cui il bambino deve effettuare una analisi fonemica della parola. Si deve ricordare che, in questa fase, bambino e insegnante ricorrono spesso alla sillabazione, prolungano e separano artificialmente i suoni per poterli meglio riconoscere, compiono molte operazioni (spesso inconsapevoli) di “distorsione” della parola che sono funzionali allo scopo da raggiungere, ma che nulla hanno a che fare con la parola “vera” del linguaggio parlato. Le stesse consonanti, delle quali ci ostiniamo a far sentire il suono al bambino in fase di apprendimento della scrittura, non sono affatto pronunciabili in assenza di una vocale di accompagnamento (vocale contratta, fatta “morire” subito, ma comunque presente, pena l’impossibilità di emettere il suono). Non esiste, ad esempio, il suono “d” al di fuori di una pronuncia “dò” oppure “dœ”. E’ bene, dunque, ricordare che lo spelling dell’insegnante è insostituibile (soprattutto se il bambino non parla) e non emulabile da un qualunque sistema di riproduzione sintetica della voce. Si suggerisce, pertanto, agli insegnanti di supportare sempre l’analisi che il bambino deve compiere con la propria voce nelle attività dedicate al riconoscimento del singolo fonema, soprattutto se consonantico.



CAPITOLO 5

REQUISITI TECNICI

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Controllate il contenuto della confezione. All'interno troverete:

- il presente manuale
- il manuale del programma IntelliTalk
- il CD-ROM contenente gli overlay de **"I primi della classe"**
- il CD-ROM del programma IntelliTalk
- il CD-ROM del programma Overlay Printer

COSA VI SERVE

Per iniziare a usare gli overlay de **"I primi della classe"** occorre che disponiate di:

- un personal computer con le seguenti caratteristiche di minima:

Processore Pentium® o equivalenti
32 Mb di memoria RAM
50 Mb di spazio disco
Windows® 95 o successivi
Scheda audio SoundBlaster® o compatibile con altoparlanti

- una stampante a colori
- una tastiera IntelliKeys collegata al computer.

Sono disponibili come accessori la carta del formato giusto per stampare gli overlay e i bustoni per organizzare e conservare gli overlay stampati. Per ulteriori informazioni contattate Auxilia.



CAPITOLO 6

COMINCIAMO

Questa parte del manuale ha lo scopo di guidarvi alle prime fasi di lavoro concreto con **"I primi della classe"** ed alla installazione dei vari componenti del sistema.

Per iniziare occorre installare il contenuto dei due CD-ROM che accompagnano **"I primi della classe"** : i programmi Overlay Printer e IntelliTalk, indispensabili per utilizzare gli overlay. Seguite le indicazioni riportate nel prossimo paragrafo.

INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA OVERLAY PRINTER

Per la installazione di Overlay Printer procedete come segue:

1. inserite il CD-ROM "Overlay Printer per **I primi della classe**" nel lettore del computer;
2. fate *click* sul bottone **Start (Avvio)** e scegliete **Esegui** ;
3. fate *click* su **Sfoglia** e scegliete **SETUP.EXE** nell'unità disco del CD-ROM (di solito D:); fate *click* su **Apri** poi su **Ok**
4. la procedura di installazione verificherà la presenza del programma Overlay Maker sul computer:

SE sul computer è presente Overlay Maker, la procedura installa Overlay Maker in italiano e Overlay Printer

SE sul computer NON è presente Overlay Maker, la procedura installa Overlay Printer

5. seguite le indicazioni riportate a video

Per richiamare Overlay Printer o Overlay Maker fate *click* sul bottone **Start (Avvio)**, scegliete **Programmi**, quindi **IntelliTools software**.

INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA INTELLITALK

Per la installazione di IntelliTalk procedete come segue:

6. inserite il CD-ROM di IntelliTalk nel lettore del computer;
7. fate *click* sul bottone **Start (Avvio)** e scegliete **Esegui** ;
8. fate *click* su **Sfogli**a e scegliete **SETUP.EXE** nell'unità disco del CD-ROM (di solito D:); fate *click* su **Apri** poi su **Ok**
9. seguite le indicazioni riportate a video

Per richiamare il programma IntelliTalk fate *click* sul bottone **Start (Avvio)**, scegliete **Programmi**, quindi **IntelliTools software**.

ORGANIZZAZIONE DEI FILE: SEZIONI, CAPITOLI, OVERLAY

Diamo ora uno sguardo all'organizzazione dei file all'interno del CD de "**I primi della classe**".

Per questa esplorazione, vi suggeriamo di utilizzare la **Gestione Risorse** di Windows®, che potete raggiungere premendo sulla tastiera il tasto Windows®  contemporaneamente alla lettera **E**.

Come già anticipato, il materiale è suddiviso in tre sezioni:

- Il mondo delle parole
- Il mondo delle lettere: Le vocali
- Il mondo delle lettere: Le consonanti



Fate *doppio click* sull'icona delle varie sezioni e osservate il contenuto; ciascuna sezione è suddivisa in capitoli, come segue:

1) Il mondo delle parole

- 1A) Dimensione delle parole
- 1B) Le parole stampate
- 1C) I pezzetti delle parole
- 1D) Anticipazioni
- 1E) Riordina le parole
- 1F) Le non-parole
- 1G) I modi di scrivere

2) Il mondo delle lettere: Le vocali

- 2A) La lettera A
- 2B) La lettera E
- 2C) La lettera I
- 2D) La lettera O
- 2E) La lettera U
- 2F) Tutte le vocali

3) Il mondo delle lettere: Le consonanti

- 3A) La lettera P
- 3B) La lettera B
- 3C) La lettera R
- 3D) La lettera N
- 3E) La lettera M
- 3F) La lettera L
- 3G) La lettera F
- 3H) La lettera V
- 3I) La lettera D
- 3L) La lettera T
- 3M) La lettera S
- 3N) La lettera Z
- 3O) La lettera C
- 3P) La lettera G
- 3Q) La lettera Q



IL NOME DI CIASCUN OVERLAY

Fate ora doppio click su un capitolo qualunque: ad esempio “La lettera S” nella sezione “Il mondo delle lettere: Le consonanti”.

Ciascun overlay è contrassegnato da un nome che sarà lo stesso riportato per esteso su un lato dell’overlay, quando lo stamperete. Osservate questo nome: esso contiene l’indicazione della sezione, del capitolo e un numero progressivo che identifica la posizione dell’overlay all’interno del capitolo.

Nell’esempio, troverete che gli overlay sono contrassegnati da:

LE CONSONANTI – Lettera S – 3M – 01 grafema.oms

LE CONSONANTI – Lettera S – 3M – 02 grafema.oms

LE CONSONANTI – Lettera S – 3M – 03 fonema.oms

E così via

Ogni nome è dunque composto di 3 indicazioni:

- **la sezione** PAROLE, LE VOCALI, LE CONSONANTI
- **il capitolo** ad esempio DIMENSIONE DELLE PAROLE oppure LETTERA A, oppure LETTERA P, etc.
- **il nome** il numero e il nome dell’attività ad esempio 01 cerca, 02 grafema, 03 fonema, etc.

Dovendo riordinare gli overlay che si trovino sparsi sul tavolo dopo una sessione di lavoro, potrete seguire queste indicazioni:

- 1) identificate la sezione (aiutandovi anche con il colore)
- 2) identificate il capitolo della sezione
- 3) ordinate l’overlay nel capitolo seguendo il numero indicato.



Alcuni esempi di “nome” dell’overlay:

| <u>sezione</u> | <u>capitolo</u> | <u>numero e nome della attività</u> |
|----------------|-------------------------|-------------------------------------|
| PAROLE | Dimensione delle parole | 1A-01 nome lungo |
| VOCALI | Lettera A | 2A-01 cerca |
| CONSONANTI | Lettera P | 3A-01 personaggi |

Notate che:

- *I numeri degli overlay non si sovrappongono mai.*
- *Nella sezione PAROLE i capitoli sono numerati 1A, 1B, 1C ...*
- *Nella sezione VOCALI i capitoli sono numerati 2A, 2B, 2C ...*
- *Nella sezione CONSONANTI i capitoli sono numerati 3A, 3B, 3C ...*

Potreste dunque mettere in ordine i vostri overlay, seguendo esclusivamente l’indicazione numerica e questo vi porterebbe ad una esatta ricostruzione delle sezioni, dei singoli capitoli e dell’ordine interno degli overlay. Tuttavia, per una archiviazione più pratica, vi consigliamo di seguire le indicazioni fornite sopra.



PRIMO SGUARDO AGLI OVERLAY

Aperte, sul computer, alcuni overlay a caso, nelle varie sezioni e cercate di farvi un'idea dell'attività prevista (se siete incerti, consultate capitolo 4 al paragrafo *Le sezioni de "I primi della classe"*).

Osservate.

I COLORI DELLE SEZIONI

Ciascuna sezione de "**I primi della classe**" è contraddistinta da un diverso colore.

Il mondo delle parole

sfondo: lilla

barra dei comandi: salmone

Il mondo delle lettere: Le vocali

sfondo: rosa

barra dei comandi: lilla

Il mondo delle lettere: Le consonanti

sfondo: azzurro

barra dei comandi: viola.



LA BARRA DEI COMANDI SUGLI OVERLAY

Su ciascun overlay, in alto, compare una barra di colore contrastante con lo sfondo sulla quale sono collocati alcuni tasti funzione. Questi tasti sono quasi sempre gli stessi (salvo rare variazioni necessarie per il contenuto dell'attività) e sono collocati sempre nella stessa sequenza in modo da facilitarne la memorizzazione da parte del bambino.

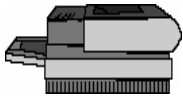
I tasti funzione che potrete trovare sulla barra sono:



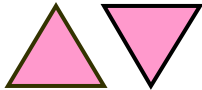
Gomma: cancella l'ultima selezione del bambino- lettera, parola o sillaba;



Ascolto: *il bimbo che tende l'orecchio* permette di ascoltare in voce la sillaba, la parola o la frase che si trova accanto al cursore;



Stampa: stampa il lavoro;



Frecce: permettono di spostare il cursore per rivedere (ed eventualmente riascoltare) le parole scritte; le frecce possono avere un orientamento su-giù o destra-sinistra a seconda della attività;



Invio: manda a capo il cursore.

Spesso l'andata a capo viene effettuata con un doppio spazio automatico; questo comporterà che il tasto-gomma dovrà essere selezionato due volte per ottenere la cancellazione della riga superiore. Se il bambino selezionerà più volte di seguito questo tasto, il testo, scorrendo in alto scomparirà dalla sua vista: cercate di evitare che ciò accada.



Matite colorate: permettono di scegliere se scrivere in rosso o in blu

LA "FRASE-GUIDA" SULL'OVERLAY

Su ciascun overlay, compare una frase che è, di norma, una domanda, a volte accompagnata da una nota sintetica sul modo di procedere per usare l'overlay. Per esempio, sull'overlay potrete trovare una frase di questo tipo *"Scopri come cambia il nome, se cambia una vocale. Tocca le figure!"*.

Il bambino naturalmente non è ancora in grado di leggere il testo: la frase ha solo lo scopo di fungere da traccia per il quesito che l'insegnante porrà al bambino e dare una indicazione sintetica sul modo di procedere.

Questa frase non apparirà a video al fine di evitare che, cancellandola per errore, il bambino modifichi in modo imprevisto la struttura della pagina video e si disorienti.

IL TASTO "AUXILIA" SULL'OVERLAY

Su ogni overlay, in alto al centro, è riportato il marchio **auxilia** stilizzato. Questo marchio cela un tasto nascosto, al quale è affidata una funzione importante: vediamo quale.

Il corretto funzionamento degli overlay è legato anche alla predisposizione di alcuni parametri del programma IntelliTalk. I parametri variano da overlay a overlay, dipendentemente dal tipo di interazione proposta al bambino, e la impostazione di questi parametri deve essere svolta **prima** di iniziare ad usare i tasti sull'overlay. Allo scopo di renderla semplice e veloce, questa operazione preliminare è stata ridotta alla pressione di un solo tasto, il tasto **auxilia** appunto.

Quindi, dopo aver predisposto la tastiera IntelliKeys e attivato il programma IntelliTalk, sarà sufficiente premere il tasto **auxilia** per impostare in un secondo il funzionamento del software e poter cominciare.



STAMPARE GLI OVERLAY E PREDISPORRE INTELLIKEYS: IL PROGRAMMA OVERLAY PRINTER

Con **"I primi della classe"** viene fornito il programma Overlay Printer. Vediamo cosa permette di fare:

- aprire e visualizzare gli overlay. Il programma consente di aver aperti contemporaneamente più overlay, funzione utile particolarmente durante i momenti di lavoro con il bambino, per attivare in poco tempo via via l'overlay che serve.
- Portando il puntatore del mouse sui vari tasti, è possibile esaminarne in basso la funzione che vi è stata programmata (ad esempio, come si fa ad ottenere con IntelliKeys la ripetizione in voce su IntelliTalk dell'ultima parola scritta).
- Stampare su carta gli overlay scelti.
- Inviare a IntelliKeys l'overlay che si intende utilizzare. Ricordiamo che, contrariamente agli overlay standard forniti in dotazione, quelli de **"I primi della classe"** non vengono riconosciuti automaticamente dalla tastiera, ma occorre "inviarli" volta per volta utilizzando Overlay Printer o Overlay Maker.

Con Overlay Printer non è possibile:

- modificare gli overlay
- creare nuovi overlay

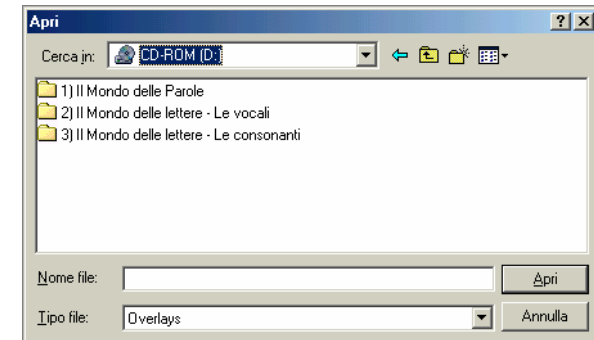
Per queste funzioni è indispensabile il programma Overlay Maker.

FACCIAMO UNA PROVA

Per richiamare Overlay Printer Maker fate *click* sul bottone **Start (Avvio)**, scegliete **Programmi**, quindi **IntelliTools software**.

Una volta attivato, Overlay Printer presenta subito la finestra che permette di scegliere l'overlay da aprire.

Ora inserite il CD-ROM de **"I primi della classe"**



Nel campo in alto, Cerca in: , selezionate l'unità CD-ROM. Compariranno i tre raggruppamenti di overlay, come in figura.

Selezionate, ad esempio, 1) Il Mondo delle Parole, poi una categoria di vostra scelta. A questo punto verrà visualizzato l'elenco degli overlay contenuti nella categoria. Sceglietene uno, quindi fate *click* su Apri.

L'overlay comparirà ora a video. Notate che in alto a sinistra sono riportati tre bottoni, corrispondenti alle tre funzioni fondamentali del programma:

- apri un overlay
- stampa
- invia a Intellikeys

Occupiamoci ora della stampa.

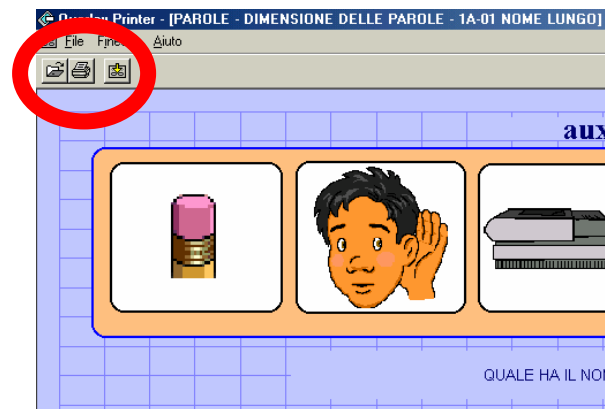
Stampare gli overlay: la dimensione della carta

Nel menù File si trova la funzione Imposta Stampante, che permette di definire un importante parametro per la stampa degli overlay: la dimensione della carta.

Avrete probabilmente notato che gli overlay per IntelliKeys hanno una dimensione leggermente superiore ai normali fogli di carta formato A4. Gli overlay hanno una dimensione di cm. 33 x 21,6 (in pollici, 13" x 8,5"). I fogli di questo formato americano non sono reperibili nel normale commercio in Italia.

Per riprodurre su carta gli overlay ci sono comunque tre possibilità:

1. stampare su normali fogli di formato A4; l'overlay verrà riprodotto su due fogli, con le indicazioni per ritagliare e incollare la parte aggiuntiva;
2. acquistare fogli di formato A3 (di dimensione doppia rispetto ad A4 e di comune reperibilità) e tagliarli alla misura degli overlay; tipografie e copisterie, con tagliarine adeguate, possono fare questo lavoro con grande precisione in pochi minuti;
3. acquistare presso Auxilia risme di carta già tagliata alla giusta misura; contattate Auxilia per ulteriori informazioni.

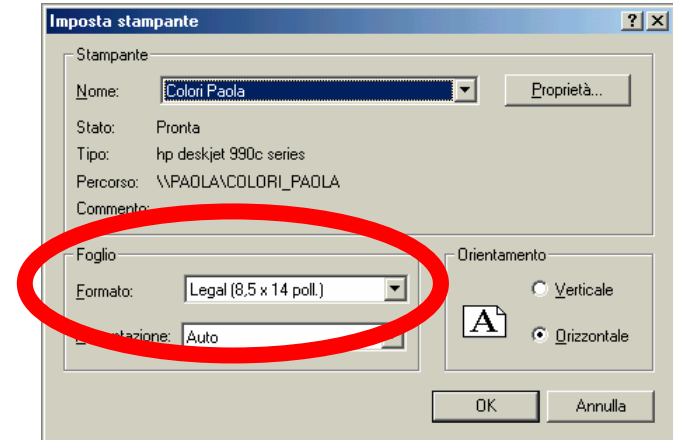


Aperto la funzione **Imposta Stampante**, nel riquadro **Foglio**, trovate il campo **Formato**, che vi permette di scegliere fra A4 (la dimensione di foglio più comune e diffusa) e **Legal**, il formato carta più vicino a quello degli overlay.

Quindi, a seconda che disponiate o meno di carta del formato “overlay” sceglierete A4 oppure **Legal** nell’elenco dei formati disponibili.

L’orientamento della stampa sarà comunque **Orizzontale**, indipendentemente dal formato della carta impiegata.

Terminate le impostazioni, fate *click* su **Ok**.



Stampare gli overlay: la qualità della carta

Per stampare i vostri overlay potete utilizzare almeno due diversi tipi di carta:

- carta bianca normale, del tipo utilizzato per le fotocopiatrici
- carta fotografica

Esaminiamo vantaggi e svantaggi di entrambe:

| <i>Tipo Carta</i> | <i>Vantaggi</i> | <i>Svantaggi</i> |
|--------------------|---|--|
| <i>Normale</i> | Economica, facilmente reperibile o già disponibile a scuola (A3 e A4) | Qualità di stampa media o bassa, overlay più soggetti a usura e sciupio con carta tradizionale da 80 gr/m ² |
| <i>Fotografica</i> | Alta qualità di stampa, overlay più consistenti e robusti scegliendo carta da 140 gr/m ² | Costosa, anche 100 volte la carta comune, stampa più lenta per ottenere una qualità grafica alta |

Nell'impiego di overlay stampati su carta normale può essere consigliabile utilizzare il foglio trasparente protettivo fornito in dotazione a IntelliKeys. Questo foglio di materiale plastico protegge egregiamente l'overlay ma ne peggiora leggermente la leggibilità e la nitidezza.

La stampa

Nel menù File scegliete ora la funzione **Stampa...**, e fate *click* su Ok: fatto!

IMPOSTARE INTELLIKEYS

L'uso degli overlay da parte di bambini affetti da disabilità motoria, o il cui movimento sia caratterizzato da impaccio o goffaggine, può presentare la necessità di regolare due parametri della tastiera IntelliKeys, allo scopo di ridurre o eliminare il problema di selezioni involontarie dei tasti. Per effettuare le regolazioni descritte sotto, occorre togliere da IntelliKeys l'overlay montato e inserire l'overlay denominato **“Overlay di Configurazione”** o **“Setup Overlay”**, contenuto nella busta degli overlay standard forniti in dotazione alla tastiera.

| <i>Problema nella selezione del tasto</i> | <i>Possibile soluzione</i> |
|--|--|
| <i>Il bambino preme due volte in rapida successione il tasto voluto</i> | Premete il tasto in alto a sinistra denominato "Soglia" ("Response Rate"), quindi nel tastierino di destra selezionate il numero 14 . Riprovate con il bambino. Se il problema permane, ripetete l'operazione scegliendo il valore 13 . |
| <i>Il bambino striscia sulla tastiera per raggiungere o rilasciare il tasto voluto, toccando altri tasti</i> | Come sopra. |
| <i>Il bambino tiene premuto troppo a lungo il tasto e la selezione si ripete</i> | Premete il tasto denominato "Velocità di ripetizione IBM" ("IBM repeat rate"), quindi nel tastierino di destra selezionate il numero 5 . Riprovate con il bambino. Se il problema permane, premete il tasto denominato "Ripetizione IBM No" ("IBM repeat No") |

Attenzione! Se vi sentite incerti su quale sia esattamente la difficoltà di selezione che il bambino presenta, sull'“Overlay di Configurazione” o “Setup Overlay” premete due volte il tasto “Valori standard” (“Feature Reset”) e applicate tutte le regolazioni indicate nello specchietto sopra.



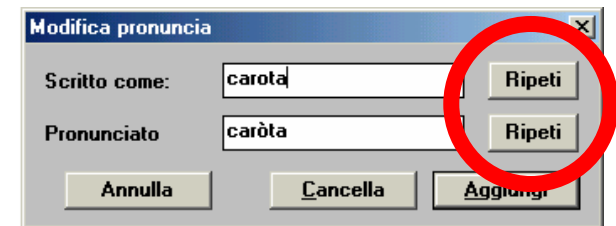
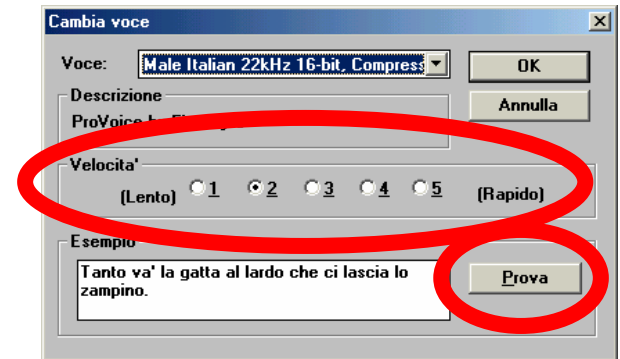
MODIFICARE LE IMPOSTAZIONI DI INTELLITALK

Premendo il tasto Auxilia, in alto sugli overlay, si imposta il programma IntelliTalk al funzionamento corretto previsto per la interazione del bambino. Tuttavia, può rendersi necessario effettuare manualmente alcune regolazioni per personalizzare il comportamento del programma (in particolare, per quanto riguarda la sintesi vocale e la dimensione del carattere di scrittura). Per ulteriori dettagli sulle funzioni si rimanda al manuale d'uso accluso al programma.

Impostazioni della sintesi vocale

Della sintesi vocale è possibile impostare:

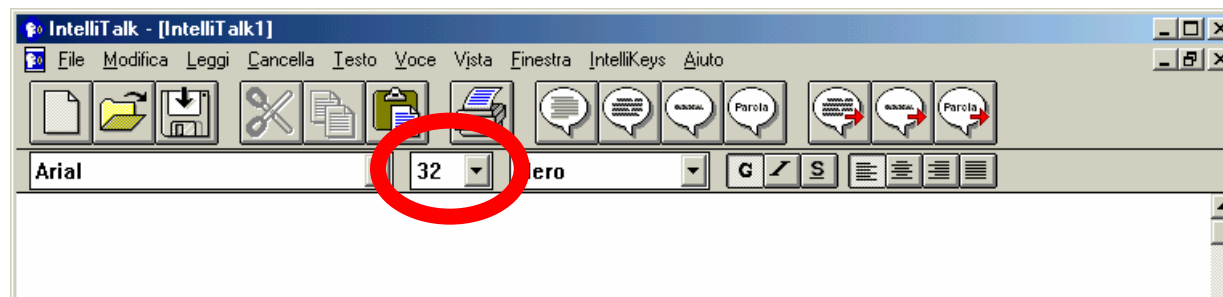
1. **la velocità del parlato:** la funzione Cambia Voce ... nel menù Voce contiene la possibilità di impostare la velocità, in una scala da 1 a 5, e di ascoltare gli effetti della nuova regolazione mediante il bottone Prova
2. **correzioni della pronuncia:** la funzione Modifica Pronuncia... nel menù Voce contiene la possibilità di fornire una descrizione fonetica della corretta pronuncia di quelle parole che la sintesi vocale recita in modo errato o scarsamente comprensibile. Con questa funzione potete cambiare l'accentazione o enfatizzare le doppie consonanti. I due bottoni Ripeti consentono di ascoltare e confrontare la versione imperfetta della pronuncia con quella da voi corretta. Una volta impostata la correzione, premete Aggiungi.



Impostare la dimensione del carattere

La dimensione del carattere di scrittura può essere impostata in modo molto semplice, con lo stesso controllo presente anche in altri comuni programmi di videoscrittura.

Gli overlay de **"I primi della classe"** sono stati progettati per una dimensione di carattere 32.



CAMBIARE IL CONTENUTO DI UN OVERLAY

Se l'insegnante desidera modificare alcune caratteristiche degli overlay (ad esempio il loro contenuto semantico o il tipo di funzionamento dei tasti) potrà farlo con il programma **Overlay Maker**, acquistandolo a parte. Ciascun overlay presente sul CD può essere "aperto" da Overlay Maker e modificato in ogni sua componente.

Questa possibilità deve essere tenuta presente nel caso in cui **"I primi della classe"** risulti non perfettamente adatto ad alcuni bambini che presentano particolari difficoltà di carattere funzionale. Pur mantenendo ciascuna attività così come l'overlay la prevede, può essere necessario, in questi casi, ad esempio, aumentare la dimensione dei caratteri scritti; aumentare la dimensione dei tasti che compongono l'esercizio e ridurne conseguentemente il numero; cambiare i colori utilizzati nell'overlay. Tutto questo può essere fatto con il programma Overlay Maker.

Le caratteristiche degli overlay de **"I primi della classe"** tengono conto, in ogni caso, di molte difficoltà comuni dei bambini con disabilità e non sono mai presenti tasti troppo piccoli o una grafica confusa. Questo dovrebbe essere sufficiente a facilitare la maggior parte dei bambini, benchè non possa garantire una piena rispondenza a tutti i possibili casi e gradi di difficoltà.



Attenzione: gli overlay de **"I primi della classe"** sono stati realizzati con la versione italiana di Overlay Maker. La modifica parziale degli overlay con la versione inglese del software può dar luogo a malfunzionamenti e a comportamenti anomali. Installando il CD-ROM "Overlay Printer per **I primi della classe**", se viene rilevata la presenza di Overlay Maker sul computer, la procedura installa i file di aggiornamento alla versione italiana.



CAPITOLO 7

IL MONDO DELLE PAROLE

Queste prime attività hanno l'obiettivo di far acquisire al bambino una certa familiarità con le parole scritte, prima di introdurlo all'apprendimento della strumentalità di base della lettura e scrittura.

Hanno inoltre lo scopo di consentire una prima ricognizione di ciò che il bambino già conosce del mondo della scrittura.

Quando per il bambino giunge l'epoca dell'apprendimento della lettura e scrittura, egli ha ormai incontrato più volte “le parole scritte” nella sua esperienza quotidiana: dalle scritte sulle confezioni dei prodotti d'uso domestico (alimentari, detersivi ...) ai libri di favole, dalle insegne dei negozi agli slogan pubblicitari in tv, dalle riviste presenti in casa ai libri sui quali studiano i fratelli, etc..

Il bambino si dovrebbe essere formato alcune sue idee sulla scrittura, aver formulato ipotesi e aver già tentato, spontaneamente, di "leggere", a partire da elementi di contesto come le immagini e i disegni che accompagnano talvolta le parole scritte, il contenuto delle confezioni dei prodotti, etc..

Il bambino dovrebbe dunque avere già un'idea della funzione della scrittura come mezzo di comunicazione, idea che costituisce il primo spunto per l'avvio di un percorso didattico.

Questo materiale ha lo scopo di compiere una piccola ricognizione sulle ipotesi spontanee del bambino e di aiutarlo, nel contempo, a modificarle e perfezionarle.

Il mondo delle parole è suddiviso in 7 capitoli, ciascuno composto di un certo numero di overlay e dedicato ad un tipo particolare di attività.



I capitoli sono:

- 1A) Dimensione delle parole
- 1B) Le parole stampate
- 1C) I pezzetti delle parole
- 1D) Anticipazioni
- 1E) Riordina le parole
- 1F) Le non-parole
- 1G) I modi di scrivere

Bambini disabili e prime esperienze della scrittura

E' utile ricordare che molte importanti ricerche hanno evidenziato come i bambini con disabilità, anche quando non siano colpiti da un grave ritardo cognitivo, si presentino all'appuntamento degli apprendimenti formali con assai minori esperienze della scrittura, (intesa come codice socialmente condiviso per la trasmissione di informazioni) di quante non abbiano i loro pari, non disabili. Ciò è verosimilmente dovuto sia a ragioni di carattere funzionale (ad esempio problemi a carico della vista, difficoltà motorie che impediscono la esplorazione autonoma dei più diversi materiali della vita quotidiana, fra cui i libri, etc.), sia a ragioni di carattere evolutivo più complessive che portano il bambino a maturare più lentamente degli altri questo tipo di interesse evoluto. Rimane il fatto che molti bambini disabili sembrano non conoscere la differenza che esiste fra un quotidiano ed un libro di favole, che si può "parlare" a una persona distante scrivendogli una lettera, che per non dimenticare le cose da comprare al negozio si può fare una lista scritta, e così via.

Con i bambini disabili è dunque quasi sempre utile prolungare molto la fase di "familiarizzazione" col codice scritto, alla scoperta del suo uso sociale e delle sue caratteristiche.

Molti di loro rischiano, infatti, di essere introdotti agli apprendimenti di lettura e scrittura prima che si siano potuti formare un'idea dei significati sociali di questo codice e prima di aver maturato ipotesi sul suo "funzionamento".

Le attività proposte dagli overlay di questa sezione, si collocano nella fase in cui il bambino ha già maturato idee circa il codice scritto, mentre non possono soddisfare le necessità di bambini che ancora non abbiano manifestato interesse e attenzione verso la scrittura in quanto tale o non ne abbiano avuto sufficiente esperienza.

DIMENSIONE DELLE PAROLE

Com'è noto, fra le molte ipotesi che un bambino compie sulle parole scritte, quando questo codice ha già da tempo attirato il suo interesse, alcune riguardano la loro dimensione; in particolare, il bambino è portato a pensare che gli oggetti più grandi abbiano un nome "più grande", cioè che a loro corrisponda una parola molto lunga, e viceversa. Queste attività lo aiutano a modificare questa ipotesi ed a scoprire che la dimensione del nome è indipendente da quella dell'oggetto.

Gli overlay di questo capitolo sono divisi nelle serie

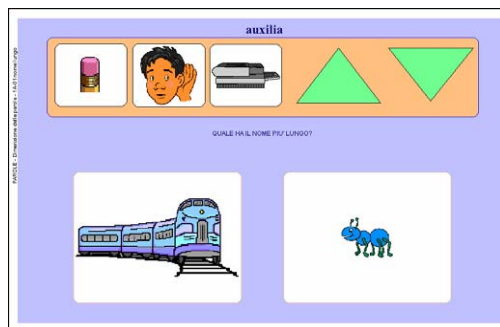
- **Nome lungo**
- **Nome corto**
- **Metti in fila**



• **Nome lungo**

Gli overlay presentano due o tre grandi tasti, su ciascuno dei quali compare un'immagine. Le immagini dei primi overlay sono state scelte per mettere a confronto oggetti che nella realtà sono dimensionalmente "grandi", ma che hanno un nome "corto" e oggetti che sono dimensionalmente "piccoli", ma hanno un nome lungo. Gli ultimi, che presentano tre immagini, mescolano varie possibilità: oggetti "piccoli" con nomi corti e oggetti "piccoli" con nomi lunghi.

Selezionando ciascun tasto, il bambino vedrà apparire sul monitor il nome dell'oggetto e ne sentirà la ripetizione in voce. Egli è libero di procedere in due modi: pensare prima a quale sia l'oggetto col nome più lungo e rispondere così direttamente al quesito, oppure premere entrambi i tasti in una sequenza qualunque e verificare quale oggetto ha il nome più corto e quale il nome più lungo. Potrà poi cancellarli e "scrivere" solo quello col nome più lungo o potrà, insieme all'insegnante, decidere di stampare il lavoro e sottolineare a penna il nome più lungo.

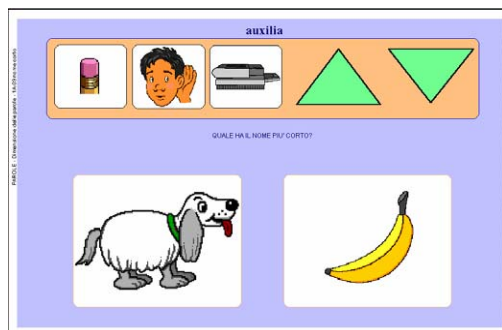



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella la parola scritta a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola scritta a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

• **Nome corto**

Gli overlay presentano due o tre grandi tasti, su ciascuno dei quali compare un'immagine. Le immagini di questi overlay sono state scelte per introdurre ulteriori variabili nel rapporto fra la dimensione dell'oggetto e la dimensione della parola. Inizialmente sono rappresentati oggetti che, nella realtà, hanno dimensioni simili, ma nomi più lunghi e nomi più corti per giungere ad oggetti di dimensione variabile con nomi, a loro volta, di dimensione variabile.

Selezionando ciascun tasto, il bambino vedrà apparire sul monitor il nome e ne sentirà la ripetizione in voce. Egli può procedere secondo le modalità già descritte sopra.

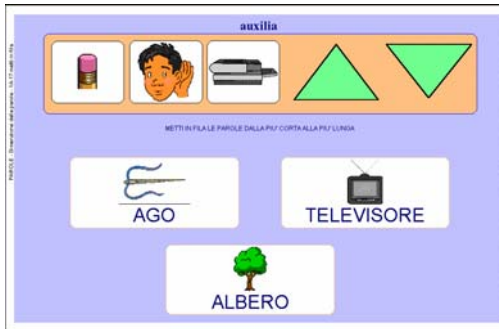


| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



Metti in fila

Gli overlay presentano tre grandi tasti, su ciascuno dei quali compare un'immagine accompagnata dal nome. Il bambino deve mettere i nomi in ordine crescente o decrescente, basandosi sulla dimensione della parola, per confronto con le altre. Selezionando ciascun tasto, il bambino vedrà apparire sul monitor il nome e ne sentirà la ripetizione in voce.



| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|---|--|
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LE PAROLE STAMPATE

Quasi tutti i bambini hanno esperienza di parole scritte che costituiscono il nome di riviste, di personaggi dei fumetti o il marchio di prodotti d'uso domestico, etc.. Queste attività utilizzano la familiarità che il bambino ha con queste parole e lo guidano ad una analisi del loro contenuto. Poiché i marchi hanno normalmente una forma grafica particolare, utilizzare queste scritte introduce il bambino anche al riconoscimento del simbolo grafico, indipendentemente dal tipo e dal colore di carattere impiegato.

Gli overlay di questo capitolo sono suddivisi nelle serie:

- **Parole stampate**
- **I pezzetti**
- **Parole uguale**
- **Coppie uguali**

Suggerimento

Una volta completato il compito, il bambino stampa il proprio lavoro. Il foglio stampato viene ritagliato con l'insegnante e incollato sul quaderno; alla pagina viene aggiunta la data del giorno ed eventualmente qualche breve nota dell'insegnante o del bambino.

Per conservare memoria del compito che era stato proposto (ad es.: "Scegli le parole che contengono il pezzetto PA") e degli strumenti a disposizione del bimbo, potrete fotocopiare l'overlay utilizzato (meglio se in miniatura, con la funzione di riduzione della fotocopiatrice), e incollarlo sul quaderno sopra o sotto il compito. In questo modo manterrete una traccia più completa della natura e della difficoltà del compito.





Parole stampate

Sugli overlay, sono riprodotti i nomi che si trovano sulle confezioni di alcuni prodotti molto noti. Le riproduzioni mascherano tasti che non sono visibili: quando il bambino toccherà le parole, ne sentirà la ripetizione in voce. Non necessariamente queste scritte saranno conosciute dal bambino. L'attività ha il solo scopo di permettere al bambino di "esplorare" queste parole, magari riconoscendo qualcosa che utilizza abitualmente (come una famosa marca di biscotti o altro) pur senza aver mai prestato attenzione al nome scritto sulla confezione.

In questo caso, non c'è un quesito al quale egli deve cercare di rispondere: l'overlay potrà essere usato per una conversazione con l'insegnante o coi compagni sulle parole conosciute e quelle sconosciute e potrà essere lo spunto per un lavoro di ricerca a casa.

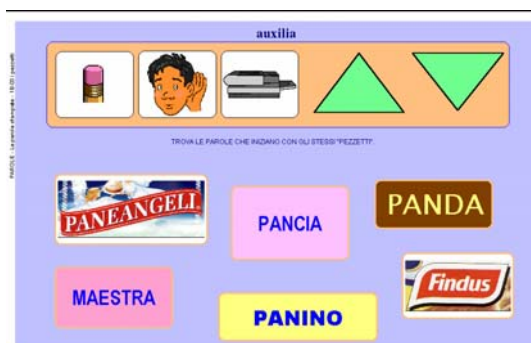


| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritto il contenuto del tasto in una nuova riga e ripetuto in voce |
|---|--|
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **I pezzetti**

In questo caso, nomi famosi sono mescolati a normali parole scritte. Il bambino cercherà di identificare negli uni e nelle altre i “pezzetti” comuni.

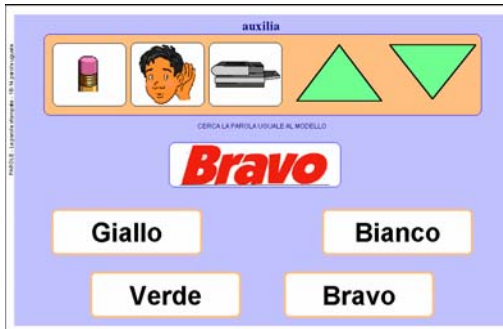


| | |
|---|--|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto “sbagliato” compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Parola uguale**

Una scritta famosa, per la quale sono stati usati caratteri particolari, viene messa a confronto con parole scritte tutte con lo stesso stile. Il bambino dovrà cercare di accoppiare la scritta famosa alla sua “gemella” stampata con caratteri comuni. L’attività ha lo scopo di attirare l’attenzione su due diversi aspetti grafici: quello dello stile e quello della successione di grafemi, che rimane la stessa. Egli sarà aiutato a capire che esistono parole uguali che possono essere scritte secondo stili diversi e questo, in seguito, potrà anche avvantaggiarlo nel passaggio dal maiuscolo al minuscolo, dallo stampato al corsivo.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Cancella il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull’ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Coppie uguali**

Si tratta del medesimo tipo di attività descritta sopra, ma ora resa più complessa da tre diverse coppie di parole. Con la guida dell'insegnante, il bambino selezionerà prima il tasto contenente la "parola famosa" e, dopo, cercherà la sua gemella in caratteri standard. Avrà completato il lavoro quando avrà formato un elenco di coppie di parole uguali.



| TASTI DEL COMPITO | |
|--|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



I PEZZETTI DELLE PAROLE

Queste attività avviano il bambino ad una prima analisi del contenuto delle parole ed alla identificazione della sillaba, mediante la osservazione dei "pezzetti" comuni alle parole.

In questa prima fase, la discriminazione richiesta al bambino è di tipo grafico, ma, attraverso la ripetizione in voce del software, indirettamente viene avviata anche la discriminazione dei suoni.

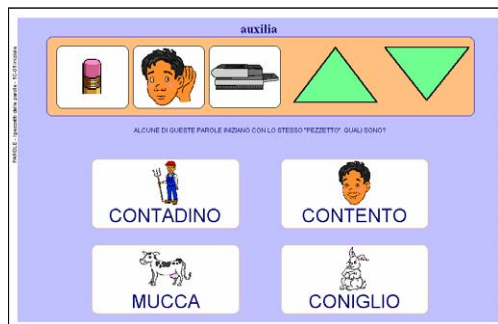
Gli overlay di questo capitolo sono suddivisi nelle serie:

- **Iniziale**
- **Finale**
- **Trova**





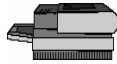


• **Iniziale**

Sull'overlay compaiono quattro tasti, ciascuno dei quali contiene una immagine e il nome corrispondente. Tre di questi, hanno la sillaba iniziale uguale e il bambino, osservandoli, deve cercare di identificarli.



• **Finale**

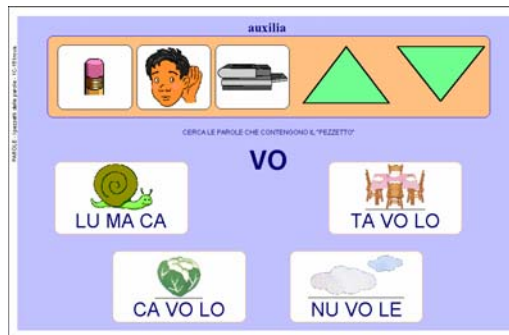
Per le modalità di funzionamento vedi **Iniziale** in questa pagina

| | |
|--|--|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto "sbagliato" compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Trova**

Sull'overlay compaiono quattro tasti, ciascuno dei quali contiene una immagine e il nome corrispondente. Tre di questi, hanno una sillaba uguale che può trovarsi al centro della parola, all'inizio o alla fine. Il bambino, osservandoli, deve cercare di identificarli.



| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto "sbagliato" compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|---|--|
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



ANTICIPAZIONI

In modo spontaneo, molti bambini cercano di desumere il significato della scrittura dalle immagini che la accompagnano. Questo materiale ha lo scopo di sostenere tale utilissima attività del bambino e, contemporaneamente, di aiutarlo a scoprire che possono esserci differenze fra ciò che lui pensa circa il contenuto della scrittura e il contenuto reale.

Viene così favorita la riflessione sul codice della scrittura in sé e stimolato un interesse per le regole che permettono di decifrarla. Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie

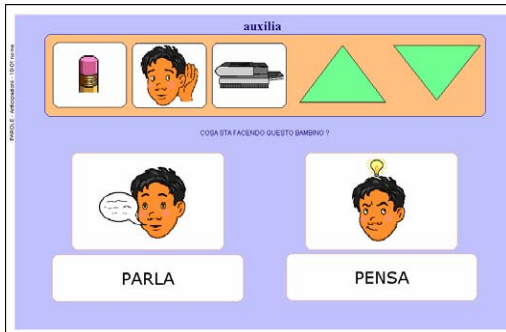
- **Nome**
- **Frase**
- **Uguali**



• **Nome**

Tutti gli overlay presentano due grandi immagini, ciascuna corredata di una parola che la descrive: a volte si tratta del nome dell'oggetto rappresentato (preceduto o meno dall'articolo), a volte della azione compiuta da vari personaggi.

In questa fase il bambino dovrebbe essere perfettamente in grado di "anticipare" cosa significa la parola scritta, trovando così conferma ad alcune sue semplici ipotesi già formulate in precedenza sul significato della scrittura. In tutte e tre le serie di questo capitolo, le attività sono concepite come esplorazione libera da parte del bambino che prima cercherà di "indovinare" cosa sta scritto nei tasti e, dopo, confronterà la propria ipotesi con quanto pronunciato dalla voce del computer.

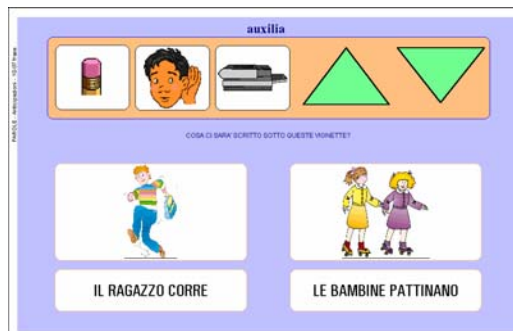


| | |
|--|---|
| <p>TASTI DEL COMPITO</p> | <p>Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce. I tasti contenenti l'immagine non sono attivi.</p> |
|  | <p>Cancella il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore</p> |
|  | <p>Ripete in voce il contenuto della riga su cui si trova il cursore</p> |
|  | <p>Stampa la pagina di IntelliTalk.</p> |
|  | <p>Sposta il cursore alla fine della riga precedente.</p> |
|  | <p>Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto.</p> |



• **Frase**

In questa serie il bambino incontrerà delle frasi semplici (complete di soggetto, verbo e complemento) che descrivono le immagini rappresentate. Ora egli si scontrerà col fatto che, pur avendo sostanzialmente “indovinato” il significato della frase, le parole scritte sono un po’ diverse da quelle che egli aveva immaginato, tentando di anticipare il significato del testo. Questo dovrebbe lentamente introdurlo all’idea che la scrittura e l’immagine sono due forme diverse di rappresentazione e che la scrittura designa con maggiore precisione e vincolo i propri contenuti. Si tratta, ovviamente, di concetti complessi che saranno acquisiti nel tempo, ma queste attività servono ad una prima riflessione su questi aspetti della rappresentazione semantica.

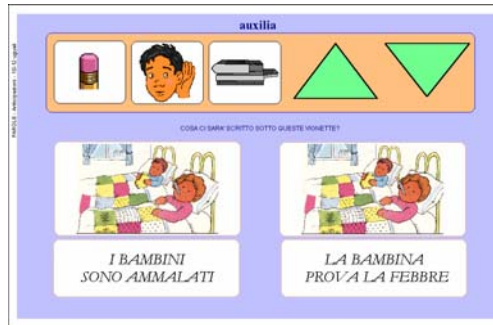



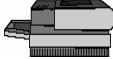
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritta la frase in una nuova riga e ripetuta in voce. I tasti contenenti l'immagine non sono attivi. |
|--|---|
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Uguali**

Ora viene introdotta una ulteriore variabile: l'immagine rimane la stessa, ma cambia la parola o la frase di commento. La separazione fra i due tipi di rappresentazione (immagine e scrittura) diviene più netta. Anche in questa sezione il bambino non ha un compito vero e proprio da "risolvere". Egli potrà liberamente selezionare i tasti per ascoltare il testo ed eventualmente decidere, nel caso di immagini uguali, quale frase di commento preferisce, o stamparle entrambe. L'attività si basa sulla esplorazione attiva da parte del bambino dei significati della scrittura e costituisce l'occasione per una riflessione con l'insegnante e coi compagni. Questo lavoro può preludere o accompagnare molte diverse attività che, utilizzando differenti materiali, tendono all'obiettivo di far riflettere il bambino sulla rappresentazione dei significati che la scrittura può contenere.



| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritta la parola o la frase (secondo quanto contenuto nel tasto) in una nuova riga e ripetuta in voce. I tasti contenenti l'immagine non sono attivi. |
|---|--|
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



RIORDINA LE PAROLE

Questo capitolo affronta la differenza fra parola e frase e stimola il bambino a riconoscere che una certa frase si basa su una successione esatta di parole diverse fra loro. Egli dovrebbe sperimentare come, sbagliando la successione, la frase “non funzioni più”, diventi un po’ “ridicola” o assolutamente sbagliata. Si tratta di un lavoro basato, per il momento, sul riconoscimento della sequenza grafica delle parole e della frase e non ancora sulla vera e propria lettura, che il bambino apprenderà nel tempo. Il lavoro è basato, dunque, sul riconoscimento visivo delle parole nella frase e sul loro significato desunto dalla ripetizione in voce da parte del programma.

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati in un’unica serie:

- **Riordina**



• **Riordina**

Gli overlay presentano una grande immagine, corredata da una frase e, accanto, i pezzi della frase mescolati fra loro. Premendo l'immagine, il bambino vedrà comporsi sul monitor la frase che commenta l'immagine e, contemporaneamente, ascoltarne la ripetizione in voce. Ora, selezionando ad una ad una le varie parole, potrà ricomporla, cercando di trovare l'ordine esatto.



| TASTI DEL COMPITO | Tutti i tasti sono attivi. Premendo quello più grande, contenente l'immagine, viene ripetuta in voce la frase, ma non trascritta a video. Alla pressione degli altri tasti vengono scritte le varie parole, una di seguito all'altra. Ogni parola è ripetuta automaticamente in voce. |
|--|---|
|  | Cancella l'ultima parola o frase scritta |
|  | Ripete in voce l'ultima parola o frase scritta |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LE NON-PAROLE

Nella esplorazione spontanea della scrittura, il bambino realizza, nel corso del tempo, che non tutti i segni grafici vengono usati per formare le parole, ma solo “un certo tipo” di questi. Egli scopre che, perché una parola possa essere letta, deve avere certe caratteristiche di tipo grafico. Questa conoscenza precede quella dell’alfabeto (che di solito il bambino apprende a scuola) ed è basata su una osservazione ripetuta del materiale scritto che egli ha incontrato nella vita quotidiana. Se in una sequenza di lettere ad esempio, viene inserito un numero, un asterisco o un piccolo disegno stilizzato il bambino spesso è in grado di dire che quella non è una parola, oppure che “è una parola che non si può leggere”.

Queste attività hanno lo scopo di esplorare questo particolare aspetto della scrittura, sia per sondare se il bambino ha già maturato questo tipo di conoscenza, sia per offrire l’occasione di approfondirlo, se il bambino non ha ancora prestato attenzione a questa caratteristica delle parole scritte.

In questo secondo caso, come ripetuto più volte, il materiale degli overlay può rappresentare solo una occasione per approfondire alcuni contenuti. Se il bambino non si rivelerà pronto per questo tipo di attività, egli dovrà essere aiutato con altri materiali, primo fra tutti la lettura e l’osservazione di testi scritti.

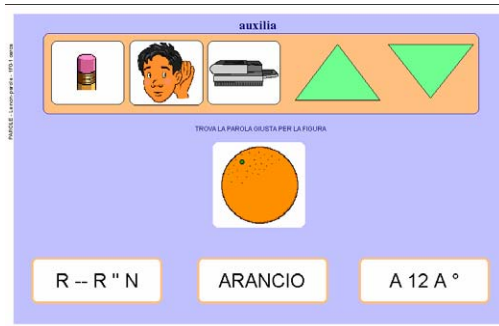
Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati in due serie:



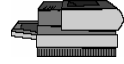


- **Cerca**
- **Non parole**



- Cerca**

Ciascun overlay propone un tasto-figura (muto) e tre tasti con una stringa di caratteri: solo uno contiene il nome della figura. Egli dovrà cercare di identificare quello che rappresenta il nome scritto della figura. I due tasti contenenti una “non parola” contengono uno scherzoso messaggio di errore: “Ops!”, che sarà scritto e subito cancellato. La modalità di lavoro non è prestabilita: il bambino potrà cercare prima di indovinare quale è “la parola” e, solo dopo, verificare la sua ipotesi, oppure provare con tutti i tasti.



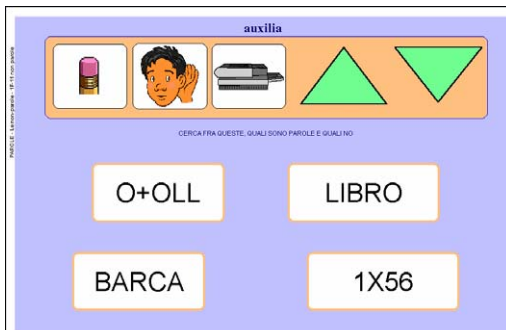
| | |
|---|--|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto “sbagliato” compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull’ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Non parole**

Questa attività rappresenta una evoluzione della precedente e aumenta la difficoltà di riconoscimento. Gli overlay presentano, ora, tasti che contengono solo stringhe di caratteri, senza immagini.

Anche qui, i tasti contenenti una “non parola” danno un messaggio di errore, mentre sono attivi quelli che contengono una parola corretta. L’attività deve essere intesa, primariamente, con scopo esplorativo e di riflessione da parte del bambino ed assai meno con scopo valutativo, poiché il livello di riconoscimento richiesto è abbastanza elevato e nulla affatto scontato.



| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto “sbagliato” compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|---|--|
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull’ultima riga del testo, non ha effetto. |



I MODI DI SCRIVERE

Questo capitolo propone una attività di discriminazione relativamente complessa, che richiama un contenuto già anticipato in sezioni precedenti. Guida il bambino alla scoperta che le parole possono essere scritte con caratteri diversi (per forma e per colore, in orizzontale, in verticale, con motivi grafici), ma che non varia il loro contenuto semantico se rimane uguale la successione dei grafemi. Si tratta di una attività molto analitica che può essere resa più divertente in gruppo, sollecitando le ipotesi dei bambini e il loro spirito di osservazione e può essere accompagnata anche da utili attività complementari come scrivere il proprio nome usando diversi materiali (la pasta, la creta, etc.), ritagliare lettere dalle riviste e comporre parole a collage, etc. .

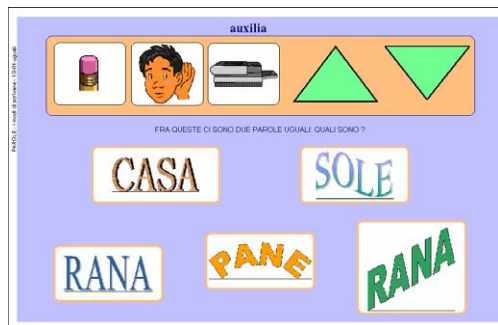
Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati in un'unica serie:

- **Uguali**



• **Uguali**

Ciascun overlay propone quattro o cinque tasti, che contengono parole, due delle quali sono uguali. Tutti i tasti sono attivi così da permettere al bambino di fare liberamente dei tentativi e giungere al riconoscimento anche dopo aver tentato tutte le possibilità, se non è stato in grado di trovare, in prima battuta, le parole uguali. Potrà essere utile al bambino, non solo stampare il proprio lavoro sul monitor, ma avere anche sul quaderno le parole corrispondenti della tastiera (basta una semplice fotocopia dell'overlay).



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



CAPITOLO 8

IL MONDO DELLE LETTERE - LE VOCALI

Dopo aver esplorato, con le attività della sezione precedente, la scrittura come sistema di comunicazione ed averne individuate alcune regole e caratteristiche, viene qui avviato un lavoro di analisi dei segni e dei suoni che compongono le parole.

Si tratta di un materiale più “tradizionale” nella didattica della scrittura e della lettura il cui scopo è primariamente quello di offrire al bambino disabile uno strumento più funzionale, rispetto ai supporti cartacei che egli manipola, di norma, con grande difficoltà.

Questa sezione affronta la conoscenza delle vocali e segue lo stesso schema per ciascuna delle cinque lettere: prima propone attività per il riconoscimento del grafema, sia isolato che nell’ambito di parole intere, poi presenta esercizi per l’identificazione del fonema. Un capitolo a parte, propone poi esercizi su tutte le vocali, a riassumere i contenuti delle attività precedenti sulle singole lettere.

Uso corretto della ripetizione in voce di Intellitalk

Il programma IntelliTalk è in grado di riprodurre in voce, come abbiamo già visto, sillabe, parole, intere frasi. Questa possibilità, di norma, attrae e diverte il bambino che affronta le attività con maggiore curiosità di quanto non avvenga col materiale tradizionale e attende il responso vocale della macchina sulle sue scelte.

Tuttavia, IntelliTalk possiede una voce molto metallica, chiaramente artificiale nella inflessione e non chiaramente distinta nei singoli suoni. Mentre questo aspetto non influisce particolarmente nel riconoscimento generale del significato della parola, può creare qualche difficoltà nell’ambito dei processi di analisi della parola e di riconoscimento dei fonemi.

Vi sollecitiamo a rileggere il capitolo 4, dove questo argomento è già stato trattato e dove sono state fornite indicazioni per apportare modifiche alla pronuncia di IntelliTalk, ove fosse necessario.

Le **Vocali** è suddiviso in 6 capitoli:

- 2A) La lettera **A**
- 2B) La lettera **E**
- 2C) La lettera **I**
- 2D) La lettera **O**
- 2E) La lettera **U**
- 2F) **Tutte le vocali**

LE LETTERE *A, E, I, O, U*

Si tratta di cinque capitoli del materiale aventi tutti la stessa struttura.

Inizialmente viene chiesto al bambino di riconoscere il grafema della vocale il quale viene presentato insieme ad altri di forma e colore diverso o mescolato a simboli grafici non letterali. Successivamente, il materiale propone il riconoscimento delle parole che iniziano, finiscono o contengono il grafema oggetto della attività: questi overlay propongono tasti che contengono sia l'immagine che il suo nome allo scopo di favorire la nominazione da parte del bambino, anche in assenza della capacità di leggere, come avvio indiretto al riconoscimento del fonema. Da ultimo, è proposto il riconoscimento del fonema identificando immagini il cui nome inizia o termina con la vocale. Tutte queste attività non possono essere considerate esaurienti per la conoscenza delle singole vocali e si suggerisce che esse vengano accompagnate, come di consueto, dalle tante altre attività didattiche che concorrono al raggiungimento del medesimo obiettivo.

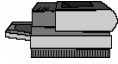
Gli overlay di questi capitoli sono raggruppati nelle serie:

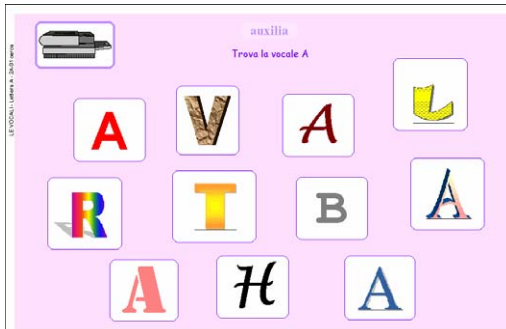
- **Cerca**
- **Grafema**
- **Fonema**



- **Cerca**

L'overlay presenta una decina di tasti, alcuni dei quali contengono la vocale oggetto dell'attività. La vocale è presentata in forme grafiche diverse, sempre maiuscola e mescolata ad altre lettere diverse che il bambino ancora non conosce. I tasti contenenti la vocale sono attivi, mentre contengono un messaggio di errore tutti gli altri. Il bambino può dunque utilizzare l'overlay a scopo esplorativo, "alla caccia" della vocale.



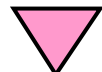
| | |
|---|--|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritta la lettera maiuscola, di seguito alla precedente, e ripetuta in voce |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |



• **Grafema**

Questa serie di overlay presenta sei tasti che contengono una immagine ed il suo nome. Al bambino viene richiesto di identificare quei nomi che iniziano, finiscono o contengono la vocale.



| | |
|---|--|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto "sbagliato" compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Fonema**

Gli overlay rappresentano alcuni grandi tasti contenenti immagini familiari al bambino. Alcune di queste hanno il nome che inizia, finisce o contiene la vocale (è dedicato un singolo overlay alla iniziale, alla finale, etc.). Il bambino, attraverso un'attività di nominazione e di analisi, deve cercare di identificare le immagini giuste, escludendo quelle che non contengono la vocale.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



TUTTE LE VOCALI

Quest'ultimo capitolo della sezione, presenta alcune attività molto simili a quelle già viste, ma proposte su tutte le vocali insieme, a riassumere il lavoro di riconoscimento sin qui svolto.

Solo il primo overlay di questo capitolo risulta isolato dagli altri (ha il numero 2601) ed ha lo scopo di fornire al bambino una prima presentazione di tutte le vocali: questo overlay dovrebbe essere usato, all'inizio del lavoro sulle vocali, per introdurre l'argomento. Non è elencato nelle serie successive, poiché si tratta di un esemplare isolato: tutti i tasti sono attivi e viene utilizzato dal bambino liberamente per esplorare le vocali.

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Cerca**
- **Fonemi**
- **Cambia**

- **Cerca**

Questi overlay presentano molti tasti, alcuni dei quali contengono una vocale. Le vocali sono presentate in forme grafiche diverse, sempre in maiuscolo e mescolate ad altre lettere. I tasti contenenti le vocali sono attivi, mentre contengono un messaggio di errore tutti gli altri.

Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca** a pag. 62

- **Fonemi**

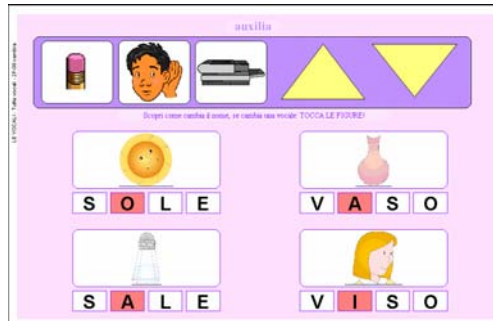
Gli overlay rappresentano alcuni grandi tasti contenenti un'immagine familiare, il cui nome inizia con una vocale. Il bambino, attraverso un'attività di nominazione e di analisi, deve cercare di identificare le immagini giuste, fra altre il cui nome non inizia con una vocale.

Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 64



- **Cambia**

Questi overlay presentano coppie di parole che cambiano significato, cambiando una vocale. Sono attivi solo i tasti contenenti l'immagine corrispondente al nome: premendoli il bambino vedrà formarsi il nome sullo schermo e ne sentirà la ripetizione in voce: potrà così confrontare le parole fra loro sia per la parte grafica che per il significato. Sarà anche utile sollecitare il bambino ad osservare l'overlay, dove la vocale cambiata ha un colore diverso per meglio evidenziare il passaggio.



| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi solo i tasti che contengono una immagine. Alla pressione viene scritto il nome, ripetuto in voce e il cursore va a capo. |
|---|--|
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



CAPITOLO 9

IL MONDO DELLE LETTERE - LE CONSONANTI

In questa sezione del materiale viene affrontata la conoscenza delle singole consonanti.

Come per le vocali, anche qui le attività muovono dal riconoscimento del grafema per passare poi al fonema ed arrivare, infine, alle sillabe.

Su una base comune a tutti i capitoli, con esercizi che si ripetono uguali nella struttura generale, sono state introdotte alcune varianti per ogni consonante. Questo, allo scopo di differenziare un po' il lavoro e renderlo meno ripetitivo per il bambino.

La successione dei capitoli non è priva di criteri: essa ha tenuto conto, da un lato, dell'esigenza di affrontare per prime alcune lettere che ben si prestano a permettere da subito esercizi di composizione di parole con il solo uso delle vocali (ad esempio la lettera P); dall'altro, alla necessità di affrontare in successione alcune consonanti dal suono "critico" (F-V; D-T; S-Z, etc.) per permettere esercizi di confronto, distinzione, differenziazione dei vari suoni.

In questa sezione del materiale (LE CONSONANTI) sono da segnalare numerosi esercizi che prevedono la scrittura per sillabe o per singole lettere: può trattarsi di esercizi di completamento di parole, oppure di formazione dei nomi di oggetti che sono raffigurati sull'overlay o di esercizi che chiedono al bambino di trovare quante parole si possono formare con un numero ristretto di lettere o sillabe. È importante ricordare che il programma IntelliTalk non può operare nessun controllo sulla validità delle selezioni del bambino e, quindi, potrà accadere che quest'ultimo componga anche parole prive di senso o non pertinenti al compito. Poiché il materiale è tutto improntato ad una esperienza attiva da parte del giovane allievo, esperienza ritenuta fulcro dell'apprendimento, sarà molto importante che il bambino si impadronisca bene dell'uso dei tasti sulla barra dei comandi, nella parte alta dell'overlay. Usando quelli egli sarà in grado di ottenere il feedback vocale su quanto ha scritto, ogni volta che lo vorrà, di cancellare e di scorrere gli elenchi di parole che avrà formato. Proprio in questa sezione la barra dei comandi assume un ruolo fondamentale per rendere possibile il lavoro attivo del bambino: consigliamo agli insegnanti di sperimentare, loro per primi, l'utilizzo di questi tasti, così da ridurre al minimo le incertezze sul funzionamento.

Dal sesto capitolo in avanti, accanto agli esercizi che affrontano la conoscenza di una nuova consonante, sono state introdotte anche attività di ripasso degli apprendimenti acquisiti fino a quel momento sulle lettere; si tratta di esercizi che utilizzano sillabe conosciute per attività di completamento, scrittura di parole, riordino.

Come sempre, la successione degli overlay può essere cambiata a piacimento dall'insegnante, qualora non corrisponda alla



sequenza stabilita dal suo programma didattico.

Nei capitoli relativi alle consonanti “C” e “G”, gli esercizi affrontano tanto il suono dolce quanto quello duro della consonante stessa. Infine, per “C” e “Q” sono presenti attività che si riferiscono al diverso impiego, nelle parole più comuni della lingua italiana, delle due consonanti.

Costituendo un primo materiale di base per l’apprendimento della scrittura, **“I primi della classe”** non affronta, invece, i gruppi consonantici come “SC”, “GL”, “GH”, “CH”.

Integrare il lavoro (Intellitalk e gli overlay standard di IntelliKeys)

Dopo aver affrontato la conoscenza delle vocali e delle prime consonanti, attraverso **“I primi della classe”**, suggeriremmo all’insegnante di avviare, in parallelo, un lavoro di scrittura basato sull’uso della videoscrittura di IntelliTalk e degli overlay standard di IntelliKeys (consigliamo in questa fase di usare quello più semplice: l’overlay alfabetico).

Il bambino potrà così sperimentare una prima forma di scrittura libera, seppure con parole molto semplici, che gli darà una certa soddisfazione e lo sosterrà nel lavoro, di per sé un po’ noioso, di conoscenza delle singole consonanti.

Sperimentare presto la soddisfazione di scrivere qualcosa da sé può essere molto importante per il bambino: spesso il significato delle attività didattiche è chiaro per l’adulto, ma non lo è altrettanto per l’allievo che si sottopone a noiose esercitazioni delle quali non vede il termine. La conoscenza delle consonanti è, appunto, uno dei temi che maggiormente possono indurre scarso interesse, disattenzione, senso di fatica. Poter finalmente produrre, stampare qualcosa di proprio e metterlo sul quaderno o utilizzarlo nell’ambito di attività che coinvolgono la classe (cartelloni, etc.) può rappresentare un incentivo e uno stimolo.

Le Consonanti è suddiviso in 15 capitoli:

- 3A) La lettera P
- 3B) La lettera B
- 3C) La lettera R
- 3D) La lettera N
- 3E) La lettera M
- 3F) La lettera L
- 3G) La lettera F
- 3H) La lettera V
- 3I) La lettera D
- 3L) La lettera T
- 3M) La lettera S
- 3N) La lettera Z
- 3O) La lettera C
- 3P) La lettera G
- 3Q) La lettera Q



LA LETTERA P

Questo primo capitolo è tutto dedicato alla lettera P ed introduce, già negli ultimi overlay, una prima possibilità per il bambino di comporre semplici parole utilizzando questa consonante e le vocali che già conosce.

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:


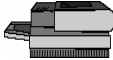


- **Personaggi**
- **Grafema**
- **Fonema**
- **Scrivi tu**
- **Pa, pu, pi, pe, po**
- **Completa**
- **Cerca sillaba**
- **Indovinello**



• **Personaggi**

Si tratta di un solo overlay, con scopo introduttivo, il quale presenta tre grandi tasti raffiguranti altrettanti famosi personaggi dei fumetti. L'attività proposta al bambino è quella di riconoscerli e, premendo i tasti, osservarne il nome scritto il quale inizia sempre con la stessa lettera P. Tutti i tasti dell'overlay sono dunque attivi ed il bambino può premerli nella sequenza che desidera. Il cursore va a capo, automaticamente, dopo ogni singolo nome.

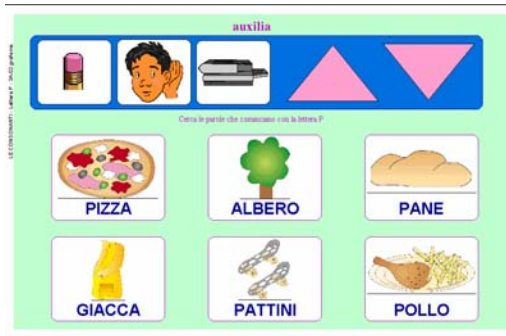


| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritto il nome del personaggio in una nuova riga e ripetuto in voce |
|---|--|
|  | Ripete in voce il contenuto della riga in cui si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Grafema**

Questa serie di overlay presenta sei tasti che contengono una immagine ed il suo nome. Al bambino viene richiesto di identificare quei nomi che iniziano il simbolo grafico P.



| | |
|---|--|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, se il bambino ha selezionato uno dei tasti corretti (rispetto al compito) viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce; se ha selezionato un tasto "sbagliato" compare e subito scompare uno scherzoso messaggio di errore |
|  | Cancella il contenuto della riga in cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga in cui si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Fonema**

Gli overlay rappresentano alcuni grandi tasti contenenti immagini familiari al bambino. Alcune di queste hanno il nome che inizia con la consonante P. Il bambino, attraverso un'attività di nominazione e di analisi, deve cercare di identificare le immagini giuste, escludendo le altre.

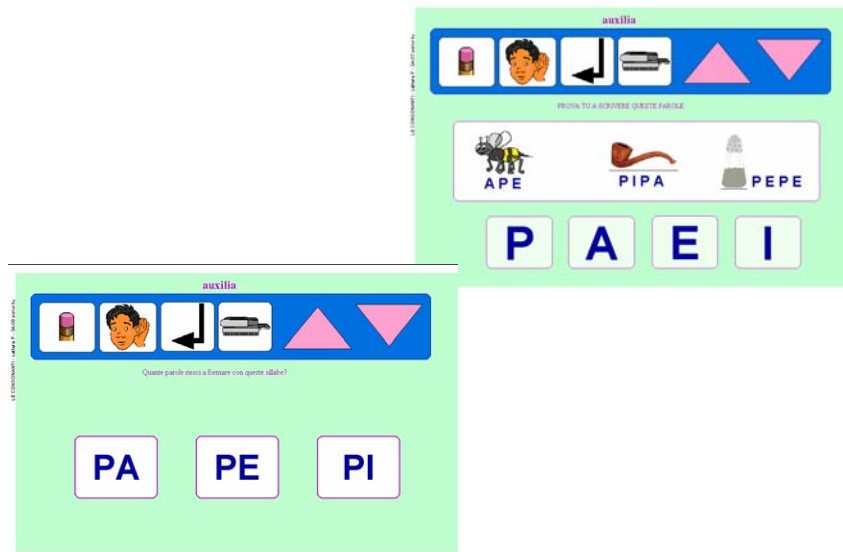


| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|---|--|
|  | Cancella il contenuto della riga in cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga in cui si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Scrivi tu**

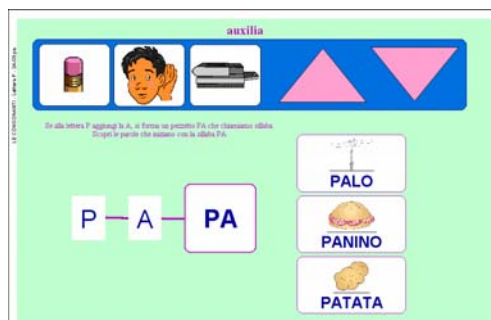
Sono due overlay che propongono una prima attività di scrittura utilizzando, nel primo caso, singole lettere per ricopiare parole date e, nel secondo caso, tre sillabe per formare tutte le parole che sono possibili. Il tasto che, nel primo overlay, contiene le parole da ricopiare è “muto”, cioè premendolo non si ottiene alcun effetto. Si faccia attenzione che in questi overlay viene introdotto un nuovo tasto nella barra dei comandi: si tratta di INVIO che ha la funzione di andata a capo. Il bambino dovrà selezionarlo ogni volta che avrà terminato una parola e vorrà comporre la successiva. Anche la immagine del *bimbo che tende l'orecchio* diviene ora più importante perché costituisce l'unico mezzo a disposizione del bambino per ascoltare le parole che ha scritto.



| | |
|--------------------------|--|
| TASTI DEL COMPITO | 1° overlay: alla pressione, vengono scritte le lettere per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio. 2° overlay: alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio. La ripetizione in voce non è automatica: occorre selezionare l'apposito tasto. |
| | 1° overlay: cancella lettera per lettera 2° overlay: cancella sillaba per sillaba |
| | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
| | Manda a capo con doppio spazio |
| | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

• **Pa, pu, pi, pe, po**

Questi overlay presentano, una alla volta, le sillabe base della consonante ed elencano alcune parole che iniziano con quella sillaba: si può trattare di parole già incontrate negli esercizi precedenti o parole del tutto nuove. Si tratta, ancora una volta, di un lavoro esplorativo, dove non esiste un compito “giusto-sbagliato” da risolvere. Ritagliando una fotocopia dell’overlay, le immagini con le loro parole potranno essere incollate sul quaderno. Queste attività possono anche essere utilmente accompagnate dalla richiesta al bambino di trovare altre parole che iniziano con la stessa sillaba; in gruppo questo potrebbe divenire una gara a punti fra i bambini.

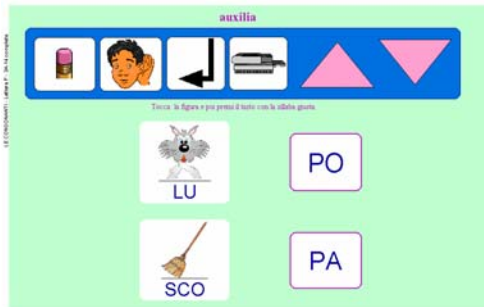




| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull’ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Completa**

In questi due overlay alcune sillabe della consonante servono a completare il nome di un oggetto. Il bambino, divenuto in grado di riconoscere la sillaba, dovrà selezionare il tasto corretto per il completamento. La prima sillaba del nome è ancora sconosciuta al bambino: egli dovrà ascoltarne la ripetizione in voce da parte del computer e stabilire come terminare la parola. Anche qui è presente il tasto di INVIO con la funzione di andata a capo. Il bambino dovrà selezionarlo ogni volta che avrà terminato una parola e vorrà comporre la successiva. La immagine del *bimbo che tende l'orecchio* servirà per ascoltare la parola appena composta o risentirla in seguito.

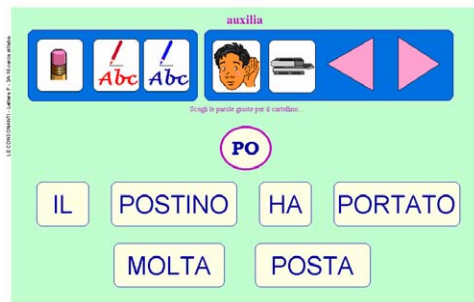






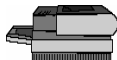


| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi sia i tasti contenenti l'immagine, sia i tasti con la sola sillaba. Alla loro pressione, vengono scritte e ripetute in voce le sillabe, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. Per ascoltare l'intera parola, usare l'apposito tasto. |
|---|--|
|  | Cancella l'intero contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



▪ **Cerca sillaba**

In queste attività scompare l'immagine e il lavoro è tutto basato sull'ascolto delle parole pronunciate dalla macchina. L'overlay presenta una sillaba, oggetto dell'esercizio, ed una frase in cui ciascuna parola rappresenta un tasto. Il bambino dovrebbe, prima, selezionare tutte le parole in sequenza, così da ascoltarle e riprodurre la frase sul minitor. Successivamente, egli dovrebbe scrivere le sole parole contenenti la sillaba indicata. Queste indicazioni non sono tassative: un bambino molto esperto potrebbe scegliere di scrivere subito tutte le parole contenenti la sillaba e solo dopo ascoltare l'intera frase, trascrivendola pezzo per pezzo. Ponete attenzione: questo overlay introduce due nuovi tasti nella barra dei comandi; sono la matita rossa e la matita blu. Questo permette al bambino di scegliere il colore rosso per scrivere solo le parole che contengono la sillaba indicata ed usare il blu per trascrivere l'intera frase.



| | |
|---|---|
| TASTI DEL COMPITO | Premendo il tasto contenente la sillaba, si ottiene la ripetizione in voce, ma non la scrittura a video. Selezionando gli altri tasti, vengono scritte le parole, una di seguito all'altra. Spiegate al b. l'uso della matita blu per trascrivere tutta la frase e quello della matita rossa per riportare solo le parole che contengono la sillaba |
|  | Cancella la parola che si trova a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola che si trova a sinistra del cursore |
|  | Selezionando questo tasto, scrive in rosso |
|  | Selezionando questo tasto, scrive in blu |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della parola precedente e la ripete in voce. |
|  | Sposta il cursore alla fine della parola successiva e la ripete in voce. |





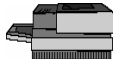


▪ **Indovinello**

Si tratta di una serie di quattro overlay che propongono esercizi a partire da un indovinello di base. Nel primo overlay sono presenti due soli tasti: il primo contiene l'indovinello: premendolo, sul monitor verrà trascritto e poi letto il testo; il secondo contiene la soluzione all'indovinello. Questo **primo** overlay non ha un compito da risolvere, ma costituisce la base delle esercitazioni seguenti. Poiché la voce del computer è molto metallica e il testo dell'indovinello abbastanza articolato, sarà utile che l'insegnante lo legga alcune volte ad alta voce, prima di iniziare il lavoro con l'overlay. Dopo, sarà più facile riconoscere le parole, pronunciate dal computer.

Il **secondo** overlay chiede di identificare tutte le parole che contengono la lettera P: qui tutti i tasti sono attivi. Il bambino potrà dunque selezionarli a piacimento e, in caso di errore, cancellare col *tasto gomma* e riscrivere.

Il **terzo** ed il **quarto** overlay restringono la richiesta alle sole parole che contengono la lettera P e che sono evidenziate con un colore diverso. Tutti gli altri tasti sono "muti". Qui il bambino dovrà discriminare le sole parole che contengono una certa sillaba: PU, nel terzo overlay; PO, nel quarto.



| | |
|---|---|
| <p>TASTI DEL COMPITO</p> | <p>1° overlay: sono attivi il tasto contenente l'indovinello e il tasto con il ?. Premendoli si otterrà la scrittura a video e, dopo qualche istante, la ripetizione in voce. Se desiderate far riascoltare il testo al bambino, selezionate, nella barra di IntelliTalk, il primo "fumetto" a sinistra oppure la voce <i>Leggi tutto</i> nel menù <i>Leggi</i>. 2° overlay: tutti i tasti sono attivi; alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce 3°-4° overlay: sono attivi solo i tasti di colore rosa; alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce</p> |
|  | <p>1° overlay: non presente 2°-3°-4° overlay: cancella la parola a sinistra del cursore</p> |
|  | <p>1° overlay: non presente 2°-3°-4° overlay: ripete in voce la parola a sinistra del cursore</p> |
|  | <p>Stampa la pagina di IntelliTalk.</p> |
|  | <p>Sposta il cursore alla fine della riga precedente.</p> |
|  | <p>Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto.</p> |



Avvertenza

Il programma IntelliTalk non e' in grado di pronunciare separatamente i suoni consonantici e li associa sempre ad una vocale. La lettera B viene perciò pronunciata *BI*, la C *CI*, la D *DI*, la V *VU* etc. .

Questo pone un problema evidente quando si affrontano esercizi analitici sulle consonanti poiché i bambini potrebbero essere confusi nella corrispondenza fra segno (B) e suono (*BI*) .

Per ovviare a questo inconveniente, tutti gli esercizi sono strutturati in modo tale da evitare la pronuncia separata dei suoni consonantici, concentrando l'attenzione sulla presenza del fonema all'interno delle parole.

Raccomandiamo di accompagnare queste attività col computer ad altre, basate su strumenti tradizionali della didattica, che sfruttino la voce dell'insegnante per un lavoro mirato ad isolare il singolo fonema, così come avviene in qualunque percorso classico di insegnamento.

Le attività che sfruttano lo spelling dell'insegnante sono, in particolare, assolutamente indispensabili quando il percorso di apprendimento riguarda bambini privi di linguaggio orale o con un linguaggio fortemente disartrico. Non potendo, questi bambini, basare il riconoscimento dei suoni sull'analisi fonemica del proprio parlato (perché assente o molto distorto), essi debbono necessariamente basarsi sulla pronuncia dell'insegnante e questo lavoro, evidentemente più difficile e oneroso, deve essere svolto a lungo e fortemente enfatizzato nel percorso di apprendimento.

Per quanto riguarda questo materiale, ricordiamo ancora una volta che esso non e' stato pensato come un percorso completo ed esauriente verso l'apprendimento della scrittura, ma come uno strumento in più da aggiungere a quelli tradizionalmente impiegati nella didattica . Come qualunque materiale strutturato, il suo impiego si situa, necessariamente, all'interno di una più ampia programmazione didattica che ne individui opportunità e limiti d'uso.



LA LETTERA B

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **Oggetti**
 - **Bo, bi, ba, be, bu**
 - **Completa**
 - **Cerca sillaba**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73



• **Oggetti**

Si tratta di un solo overlay nel quale è rappresentato il tavolo di una cucina sul quale sono sistemati vari oggetti. Il bambino ha il compito di identificare gli oggetti il cui nome inizia con la lettera B. Tutti i tasti-oggetto sono attivi, sia quelli corretti per la risoluzione del compito, sia quelli “sbagliati”.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alta pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Bo, bi, ba, be, bu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
- **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
- **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



LA LETTERA R

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **Animali**
 - **Ra, ro, ri, re, ru**
 - **Scopri**
 - **Completa**
 - **Cerca sillaba**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73

• **Animali**

Si tratta di un solo overlay nel quale è rappresentato un paesaggio con vari animali. Il bambino ha il compito di identificare quelli il cui nome inizia con la lettera R. Tutti i tasti-animale sono attivi, sia quelli corretti per la risoluzione del compito, sia quelli “sbagliati”.

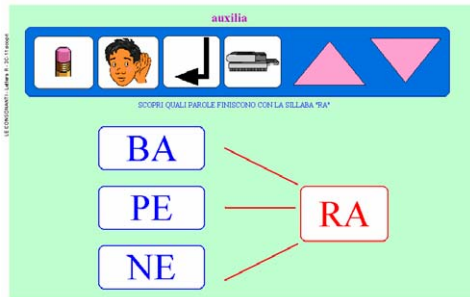


| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola maiuscola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Ra, ro, ri, re, ru**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
- **Scopri**

Questi overlay hanno lo scopo di far scoprire al bambino alcune parole che terminano tutte con una sillaba della consonante R. Essi presentano tre grandi tasti contenenti sillabe che sono graficamente collegati ad un'unica sillaba finale. Il bambino dovrà premere in sequenza prima uno dei tasti blu (con la sillaba iniziale) poi il tasto rosso (con la sillaba finale). Il *bimbo che tende l'orecchio* servirà per ascoltare la parola appena composta o risentirla in seguito.



- **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
- **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77

| | |
|--------------------------|---|
| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
| | Elimina tutto il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
| | Ripete in voce il contenuto della riga |
| | Manda a capo |
| | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LA LETTERA N

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **Na, ne, no, ni, nu**
 - **Scopri**
 - **Completa**
 - **Cerca sillaba**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
 - **Na, ne, no, ni, nu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
 - **Scopri**
Per le modalità di funzionamento vedi **Scopri** a pag. 84
 - **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
 - **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



LA LETTERA M

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **Ma, me, mu, mo, mi**
 - **Scopri**
 - **Completa**
 - **Cerca sillaba**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
 - **Ma, me, mu, mo, mi**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
 - **Scopri**
Per le modalità di funzionamento vedi **Scopri** a pag. 84
 - **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
 - **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



LA LETTERA L

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **La, li, le, lu, lo**
 - **Scopri**
 - **Completa**
 - **Cerca sillaba**
 - **Scrivi tu**
 - **Ripassiamo**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
 - **La, li, le, lu, lo**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
 - **Scopri**
Per le modalità di funzionamento vedi **Scopri** a pag. 84
 - **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
 - **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



- **Scrivi tu**

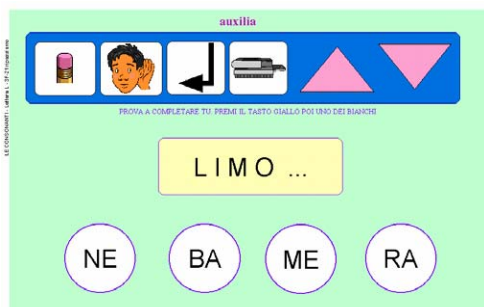
Si tratta di un primo overlay con finalità di ripasso: le sillabe oggetto dell'esercizio, infatti, sono tutte state trattate nelle sezioni precedenti.





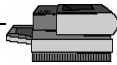


Per le modalità di funzionamento vedi **Scrivi tu** a pag. 74



• **Ripassiamo**

Anche questi overlay, come indicato nel nome, hanno uno scopo di ripasso. Ciascuno presenta una parola trisillaba piana (in un tasto di colore giallo), cui manca la sillaba finale. Quattro tasti (di forma rotonda) contengono la possibile sillaba finale della parola: il bambino dovrà identificarla e completare la parola. Occorre proceder così: selezionare prima il tasto giallo, poi uno dei tasti rotondi e ascoltare se la parola formata è corretta. Se no, si può andare a capo e rifare o cancellare col *tasto-gomma* l'ultima sillaba scritta.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|---|
|  | E' attivo sia il tasto giallo, sia i tasti bianchi rotondi: alla loro pressione ne viene trascritto e ripetuto in voce il contenuto |
|  | Cancella l'intero contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LA LETTERA F

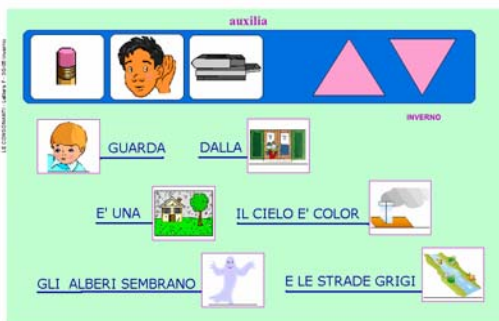
Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:




- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **Inverno**
 - **Fa, fi, fo, fe. fu**
 - **Completa**
 - **Cerca sillaba**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73



• **Inverno**

Si tratta di un piccolo testo contenente molte parole che iniziano con la lettera F. Sulla tastiera compaiono parole alternate a tasti contenenti immagini: premendo questi ultimi, in successione, si può comporre l'intero testo. Ogni frase associata all'immagine viene trascritta in una nuova riga e le parole che iniziano con F vengono trascritte sul monitor in colore rosso. Il *tasto-gomma* cancella, una dopo l'altra, le intere frasi. Sugeriamo di usare l'overlay per riscrivere sul monitor tutto il testo, poi stampare il lavoro a video, ritagliare le parole in rosso e incollarle sul quaderno, insieme ad una fotocopia dell'overlay. Il lavoro sul quaderno, potrà essere arricchito con altre parole che iniziano o contengono F.



| TASTI DEL COMPITO | |
|--|--|
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trovail cursore |
|  | Ripete in voce la frase sulla riga |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della parola precedente e la ripete in voce. |
|  | Sposta il cursore alla fine della parola successiva e la ripete in voce. |



- **Fa, fi, fo, fe. fu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
- **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
- **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



LA LETTERA V

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
- **Fonema**
- **Vi, ve, va, vo, vu**
- **Completa**
- **Cerca sillaba**
- **Confronta**
- **Ripassiamo**
- **Scrivi tu**
- **Metti ordine**

- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
- **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
- **Vi, ve, va, vo, vu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
- **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
- **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



• **Confronta**

Si tratta di overlay che hanno la funzione di mettere a confronto lettere dal suono simile, per aiutare la discriminazione fonetica da parte del bambino. Gli overlay si presentano del tutto simili per formato grafico e funzionamento a quelli delle serie *Grafema* e *Fonema*, ma cambia il contenuto del compito.



| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|---|--|
|  | Cancella la parola a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce la parola a sinistra del cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

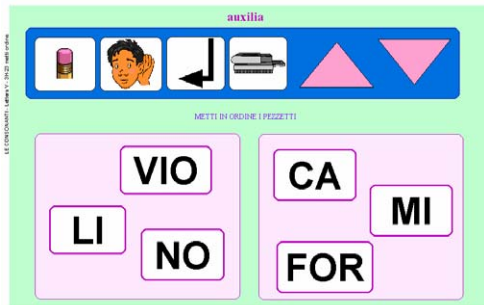


- **Ripassiamo**
Per le modalità di funzionamento vedi **Ripassiamo** a pag. 89
- **Scrivi tu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Scrivi tu** a pag. 74



• **Metti ordine**

Ancora overlay con scopo di ripasso nei quali vengono introdotte anche sillabe diverse da quelle affrontate nelle diverse sezioni, ma che il bambino dovrebbe essere ormai in grado di leggere e riconoscere. Gli overlay presentano due grandi aree, ciascuna delle quali contiene tre sillabe che compongono una parola. Il compito per il bambino è quello di ricomporre le parole, utilizzando i tasti, ormai conosciuti, per l'andata a capo, la cancellazione, il riascolto della parola.



| TASTI DEL COMPITO | Alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|---|---|
|  | Cancella l'intero contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con un doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LA LETTERA D

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
- **Fonema**
- **Do, da, di, de, du**
- **Completa**
- **Cerca sillaba**

- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
- **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
- **Do, da, di, de, du**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
- **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
- **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



LA LETTERA T

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
- **Fonema**
- **Ta, tu, te, ti, to**
- **Completa**
- **Cerca sillaba**
- **Confronta**
- **Concatena**
- **Ripassiamo**
- **Scrivi tu**
- **Metti ordine**
- **Trenino**

- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
- **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
- **Ta, tu, te, ti, to**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
- **Completa**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
- **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77
- **Confronta**
Per le modalità di funzionamento vedi **Confronta** a pag. 94

• **Concatena**

Un piccolo gruppo di overlay che riprendono sillabe affrontate nelle sezioni precedenti. Ciascun overlay presenta due parole (trisillabe piane) divise in sillabe che sono contenute in tasti di forma rotonda, mescolati fra loro. L'ultima sillaba di ciascuna parola è collegata ad un tasto (di forma rettangolare) che contiene l'immagine della parola da ricostruire. Premendo questo tasto, il bambino potrà ascoltare la parola da comporre ed usarla come traccia per selezionare le sillabe giuste. Un bambino più esperto potrà anche procedere subito con la ricostruzione della parola ed usare il tasto con l'immagine solo a scopo di conferma. Tutti i tasti dell'overlay sono attivi.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|---|
|  | Alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella l'intero contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

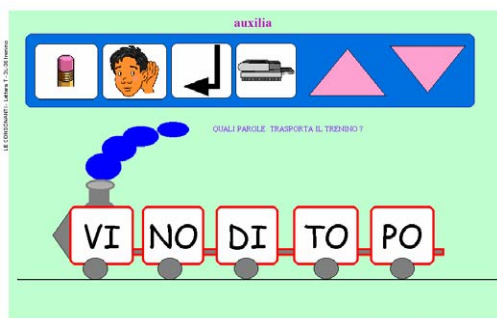


- **Ripassiamo**
Per le modalità di funzionamento vedi **Ripassiamo** a pag. 89
- **Scrivi tu**
Si tratta di tre overlay con scopo di ripasso, che utilizzano anche le sillabe della lettera T con altre viste nelle sezioni precedenti.
Per le modalità di funzionamento vedi **Scrivi tu** a pag. 74
- **Metti ordine**
Per le modalità di funzionamento vedi **Metti ordine** a pag. 96



• **Trenino**

Questi overlay rappresentano la forma più semplice degli esercizi di ripasso. I vagoni di un piccolo treno contengono le sillabe che, in successione, possono formare semplici parole bisillabe. Seguendo una sequenza lineare, il bambino potrà formare tutte le parole previste, con grande facilità. Dopo ogni parola composta, sarà necessario utilizzare il tasto di INVIO per andare a capo e formarne un'altra. Per ascoltare la parola composta il bambino utilizzerà l'ormai conosciuto tasto del *bimbo che tende l'orecchio*.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|---|
|  | Alta pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella le sillabe, una dopo l'altra |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LA LETTERA S

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

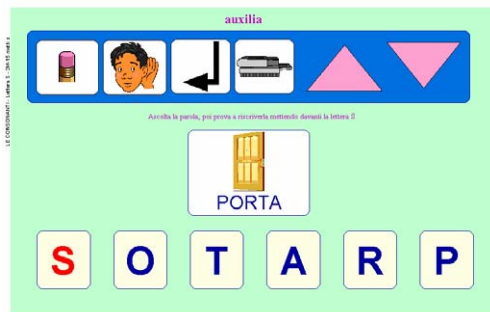
- **Grafema**
 - **Fonema**
 - **Sa, se, so, si, su**
 - **Cerca sillaba**
 - **Metti s**
 - **Completa**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
 - **Sa, se, so, si, su**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
 - **Cerca sillaba**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca sillaba** a pag. 77



• **Metti s**

Queste attività permettono al bambino di scoprire come cambia il significato di alcune parole se vengono scritte anteponevovi la lettera S. Ogni overlay presenta un grande tasto contenente un'immagine e il suo nome. Più in basso altri tasti contengono le lettere che servono per comporre la parola più la lettera S. Premendo il tasto con l'immagine il bambino potrà ascoltare la parola (ma non sarà riportata a video), mentre i tasti letterali gli serviranno per scrivere. La parola potrà essere prima scritta così come appare sul tasto principale, poi ricopiata anteponevovi la lettera S.

Lo stesso overlay può essere usato anche per comporre altre parole che iniziano con S, così da ampliare il lavoro (nell'esempio in figura, dopo aver eseguito il compito, il b. potrebbe anche scrivere *storta, sarto, stappa, ...*). Il tasto di INVIO è stato inserito proprio a questo scopo: per permettere di andare a capo e scrivere nuove parole, al di là del compito strettamente proposto dall'esercizio.



• **Completa**

Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76

| TASTI DEL COMPITO | |
|---|---|
| | Tutti i tasti sono attivi. Premendo quello che contienel'immagine, si otterrà la ripetizione invece, ma non la scrittura a video. Alla pressione degli altri, vengono scritte le lettere, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella la lettera a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LA LETTERA Z

Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
- **Fonema**
- **Zo, za, zi, ze, zu**
- **Cambia vocale**
- **S oppure Z**
- **Concatena**
- **Ripassiamo**
- **Scrivi tu**

- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72

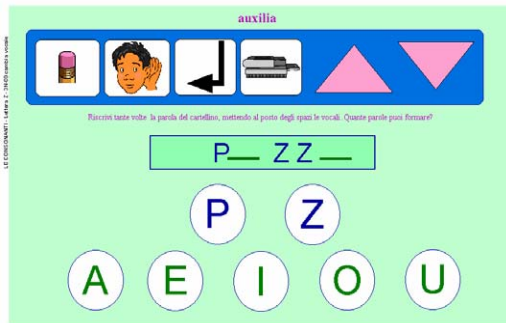
- **Fonema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73

- **Zo, za, zi, ze, zu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75



• **Cambia vocale**

Variando le vocali, il bambino può comporre numerose parole diverse. Si tratta di un esercizio di scrittura (con un piccolo insieme di lettere) che unisce l'esercitazione relativa alla lettera Z alle prime esperienze (già comparse anche in serie precedenti) di scrittura lettera per lettera. L'overlay presenta un campione di parola alla quale mancano le vocali. Alcuni tasti (di forma rotonda) contengono le lettere che servono al bambino per riscrivere quella parola e, cambiando le vocali, scoprire quanti nomi diversi è possibile comporre.

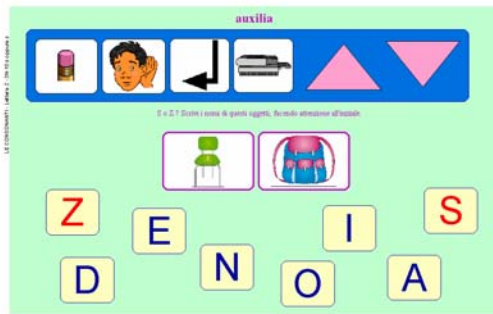






| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Cancella la lettera a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **S oppure Z**

Questi overlay mettono a confronto parole che iniziano con la lettera S e parole che iniziano con la lettera Z. Queste esercitazioni hanno lo scopo, da un lato, di approfondire la discriminazione fonetica e, dall'altro, di proporre ancora una attività basata sulla scrittura lettera per lettera, come premessa a futuri compiti di scrittura libera. Premendo i tasti che contengono le immagini, il bambino potrà ascoltarne il nome (ma non sarà scritto a video), mentre i tasti letterali gli consentiranno di scrivere le parole ascoltate.



| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi tutti i tasti: selezionando quelli con l'immagine, viene ripetuto il nome dell'oggetto, ma non trascritto a video. Alla pressione dei tasti con le lettere, queste vengono scritte una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|---|--|
|  | Cancella la lettera a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

- **Concatena**
Per le modalità di funzionamento vedi **Concatena** a pag. 99
- **Ripassiamo**
Per le modalità di funzionamento vedi **Ripassiamo** a pag. 89
- **Scrivi tu**
Si tratta di tre overlay con scopo di ripasso delle sillabe affrontate nelle sezioni precedenti.
Per le modalità di funzionamento vedi **Scrivi tu** a pag. 74



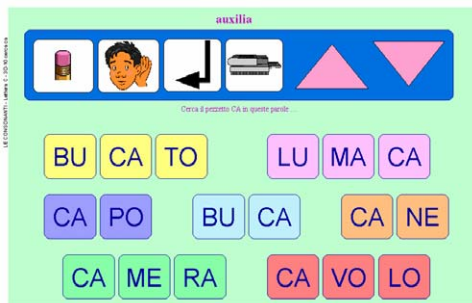
LA LETTERA C




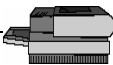
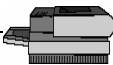


Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema (c dura)**
 - **Co, ca, cu**
 - **Completa (c dura)**
 - **Cerca ca, co, cu**
 - **Scrivi sca**
 - **Scrivi co,ca**
 - **Completa ca-co**
 - **Circo cinese**
 - **Cesarina**
 - **Fonema (c dolce)**
 - **Scrivi ce,ci**
 - **Metti ordine**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema (c dura)**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
 - **Co, ca, cu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
 - **Completa (c dura)**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76

• **Cerca ca, co, cu**

L'esercizio chiede di identificare una sillaba indicata, all'interno di parole. Ciascuna parola è divisa in sillabe, ciascuna delle quali rappresenta un tasto. Tutti i tasti sono attivi e ciascuna sillaba viene trascritta a video e automaticamente ripetuta in voce, quando il bambino preme il tasto. L'overlay può essere impiegato in vari modi: si può chiedere al bambino di identificare e premere solo i tasti che contengono la sillaba indicata, oppure ricomporre a video l'intera parola; si può anche usare come strumento di scrittura per sillabe, chiedendo al bambino di comporre nuove parole "pescando" le sillabe che gli servono all'interno delle parole che sono sull'overlay (nell'esempio sotto, il bambino potrebbe formare parole come: *luca, rame, melo, volo* ...). Terminata la parola, il bambino potrà riascoltarla col solito tasto del *bambino che tende l'orecchio* e, per formarne una nuova, dovrà andare a capo.

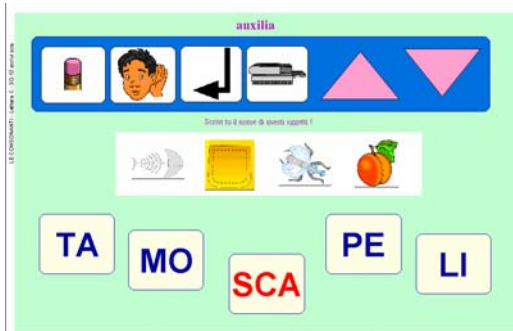


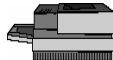
| TASTI DEL COMPITO | |
|--|--|
|  | Alla pressione, vengono scritte e ripetute in voce le sillabe, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella l'intero contenuto della riga |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con un doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Scrivi sca**

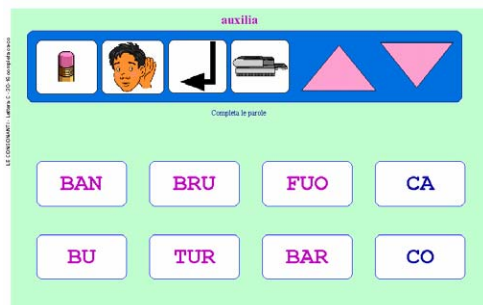
Un unico overlay per introdurre e usare la sillaba SCA. Un'area dello schermo presenta alcune immagini il cui nome termina con la sillaba SCA: questa zona non è attiva e il bambino deve cercare di ricordare il nome delle figure. Coi tasti sottostanti potrà poi comporre il nome degli oggetti. Come sempre nella scrittura per lettere e sillabe, il programma non riconosce quando una parola è finita. Si dovrà selezionare il tasto di Invio per andare a capo.




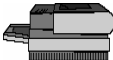




| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Sono attivi solo i tasti che contengono le sillabe. Alla pressione, queste vengono scritte e ripetute in voce, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella l'intero contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
| | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

• **completa ca-co**

Come nel caso precedente, si tratta ancora di un esercizio di completamento con le sillabe CA e CO, ma senza la guida di immagini di riferimento per la composizione delle parole. Bisogna notare che non esiste necessariamente una sola finale per parola: ad esempio si possono scrivere tanto *BAN-CO*, quanto *BAN-CA*; tanto *BU-CA*, quanto *BU-CO*, etc. Il bambino dovrà cercare tutte le possibili parole con finale CA o con finale CO.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Cancella l'intero contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Circo cinese**

Questo overlay introduce il suono dolce della lettera C ed in particolare la sillaba CI. Sulla tastiera compare un piccolo testo in rima, alternato a tasti contenenti immagini: premendo questi ultimi, in successione, si può comporre la filastrocca per intero. Ogni frase associata all'immagine viene trascritta in una nuova riga e le parole che iniziano o contengono CI vengono trascritte sul monitor in colore rosso. Il *tastogomma* cancella, una dopo l'altra, le intere frasi. Suggeriamo di usare l'overlay per riscrivere sul monitor tutta la filastrocca, poi stampare il lavoro a video, ritagliare le parole in rosso e incollarle sul quaderno, insieme ad una fotocopia dell'overlay. Il lavoro sul quaderno, potrà essere arricchito con altre parole che iniziano o contengono CI.



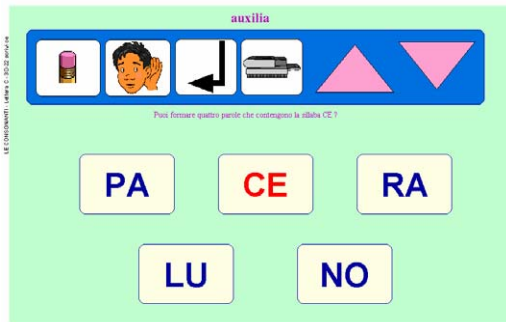
| TASTI DEL COMPITO | |
|--|--|
|  | Sono attivi i tasti con l'immagine. Alla loro pressione, viene scritta la frase associate in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trovail cursore |
|  | Ripete in voce la frase sulla riga |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

- **Cesarina**
Questo overlay introduce il suono CE. Come per l'overlay precedente, anche qui compare un piccolo testo in rima, alternato a immagini.
Per le modalità di funzionamento vedi **Circo cinese** a pag. 112
- **Fonema (c dolce)**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73



• **Scrivi ce,ci**

Gli overlay permettono di comporre quattro parole che contengono la sillaba CE e la sillaba CI. La sillaba può rappresentare tanto l'iniziale quanto la finale del nome. Alla pressione dei tasti, la sillaba viene trascritta a video e ripetuta in voce. Come sempre, poiché tutti i tasti-sillaba sono attivi, può accadere che il bambino formi anche parole che non contengono la sillaba del compito, così come parole sbagliate. Sarà il feedback in voce, ottenibile con l'apposito tasto del *bambino che tende l'orecchio*, ad indicargli la correttezza o meno del lavoro svolto.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|---|
| | Alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella l'ultima sillaba scritta |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |

• **Metti ordine**

Per le modalità di funzionamento vedi **Metti ordine** a pag. 96

LA LETTERA G

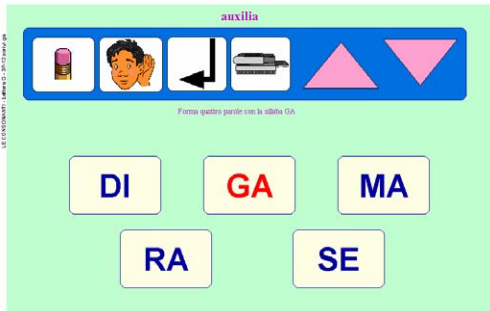
Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Grafema**
 - **Fonema (g dura)**
 - **Go, ga, gu**
 - **Completa (g dura)**
 - **Cerca ga, go, gu**
 - **Scrivi ga, go**
 - **Fattoria**
 - **Estate**
 - **Palazzo**
 - **Fonema (g dolce)**
 - **Scrivi gi,ge**
 - **Metti ordine**
-
- **Grafema**
Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72
 - **Fonema (g dura)**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73
 - **Go, ga, gu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Pa,pu,pi,pe,po** a pag. 75
 - **Completa (g dura)**
Per le modalità di funzionamento vedi **Completa** a pag. 76
 - **Cerca ga, go, gu**
Per le modalità di funzionamento vedi **Cerca ca, co, cu** a pag. 109



• **Scrivi ga, go**

Gli overlay permettono di comporre quattro parole che contengono la sillaba GA e la sillaba . La sillaba può rappresentare tanto l'iniziale quanto la finale del nome. Alla pressione dei tasti, la sillaba viene trascritta a video e ripetuta in voce. Come sempre, poiché tutti i tasti-sillaba sono attivi, può accadere che il bambino formi anche parole che non contengono la sillaba del compito, così come parole sbagliate. Sarà il feedback in voce, ottenibile con l'apposito tasto del *bambino che tende l'orecchio*, ad indicargli la correttezza o meno del lavoro svolto.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare la parola, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Fattoria**

Si tratta di un solo overlay nel quale è rappresentato un paesaggio con vari animali. Il bambino ha il compito di identificare quelli il cui nome inizia con la lettera R. Tutti i tasti-animale sono attivi, sia quelli corretti per la risoluzione del compito, sia quelli “sbagliati”.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Elimina la parola scritta alla sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Estate**

Questo overlay introduce il suono dolce della lettera G ed in particolare la sillaba GI. Sulla tastiera compare un piccolo testo in rima, alternato a tasti contenenti immagini: premendo questi ultimi, in successione, si può comporre la filastrocca per intero. Ogni frase associata all'immagine viene trascritta in una nuova riga e le parole che iniziano con GI vengono trascritte sul monitor in colore rosso. Il *tasto-gomma* cancella, una dopo l'altra, le intere frasi. Suggeriamo di usare l'overlay per riscrivere sul monitor tutta la filastrocca, poi stampare il lavoro a video, ritagliare le parole in rosso e incollarle sul quaderno, insieme ad una fotocopia dell'overlay. Il lavoro sul quaderno, potrà essere arricchito con altre parole che iniziano o contengono GI.



| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi i tasti con l'immagine. Alla loro pressione, viene scritta la frase associate in una nuova riga e ripetuta in voce |
|--|--|
|  | Cancella il contenuto della riga sulla quale si trovail cursore |
|  | Ripete in voce la frase sulla riga |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Palazzo**
Questo overlay introduce il suono GE. Come per l'overlay precedente, anche qui compare un piccolo testo in rima, alternato a immagini.
Per le modalità di funzionamento vedi **Estate** a pag. 118
- **Fonema (g dolce)**
Per le modalità di funzionamento vedi **Fonema** a pag. 73



• **Scrivi gi, ge**

L'esercizio propone di ricopiare alcune parole presenti sull'overlay e poi di ascoltarne la ripetizione in voce. Questa attività ha lo scopo di rinforzare la conoscenza del suono dolce della lettera G e potrà utilmente essere accompagnata dalla ricerca, in attività di gruppo o individuali, di altre parole che contengono lo stesso suono.



• **Metti ordine**

Per le modalità di funzionamento vedi **Metti ordine** a pag. 96

| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi solo i tasti bianchi, contengono le lettere. Alla loro pressione, le lettere vengono scritte, una di seguito all'altra. Per ottenere la ripetizione in voce, utilizzare l'apposito tasto. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|---|---|
|  | Cancella la lettera che si trova a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



LA LETTERA Q

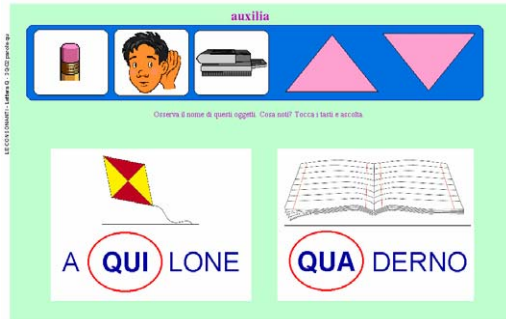
Gli overlay di questo capitolo sono raggruppati nelle serie:

- **Parole qu**
- **Grafema**
- **Confronta c, q**
- **Scrivi qu**
- **Concatena**
- **Ripassiamo**
- **Completa**
- **Forma i nomi**
- **Metti ordine**
- **Scrivi tu**



• **Parole qu**

Questi overlay hanno lo scopo di presentare al bambino le sillabe QUA, QUI, QUO, QUE. La grafica pone l'accento sulla sillaba e lo scopo, oltre quello di ascoltare le parole è anche di indurre il bambino alla osservazione. Poiché molte parole con Q non sono facilmente rappresentabili con immagini (ad esempio: quasi, quindi, quando, quanto, etc.), non è stato possibile formulare un elevato numero di overlay su questa lettera. Si consiglia vivamente, perciò, di accompagnare l'uso degli overlay con altre attività che aiutino il bambino a scoprire e conoscere le parole che utilizzano questa particolare lettera. Il bambino esplora liberamente questi overlay e stampa la pagina di IntelliTalk da fissare sul quaderno.



| TASTI DEL COMPITO | |
|---|--|
|  | Alla pressione, viene scritta la parola in una nuova riga e ripetuta in voce |
|  | Cancella l'intero contenuto della riga su cui si trova il cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Grafema**

Per le modalità di funzionamento vedi **Grafema** a pag. 72

- **Confronta c, q**

Gli overlay mettono a confronto parole che iniziano o contengono CU e parole che iniziano o contengono QU. In questo caso si tratta non di un lavoro fonetico, poiché la pronuncia nella lingua italiana è del tutto uguale, ma di una verifica sull'avvenuta memorizzazione delle principali eccezioni all'uso di CU.

Gli overlay si presentano del tutto simili per formato grafico e funzionamento a quelli delle serie *Grafema* e *Fonema*, ma cambia il contenuto del compito.

Per le modalità di funzionamento vedi **Confronta** a pag. 94



• **Scrivi qu**

E' un overlay di scrittura lettera per lettera che propone di ricopiare parole che contengono QU: questo ha lo scopo sia di mostrare termini con questa sillaba, allo scopo di memorizzarli, sia di proseguire il lavoro di scrittura per lettere già avviato nelle sezioni precedenti.



• **Concatena**

Per le modalità di funzionamento [vedi Concatena a pag. 99](#)

• **Ripassiamo**

Per le modalità di funzionamento [vedi Ripassiamo a pag. 89](#)

• **Completa**

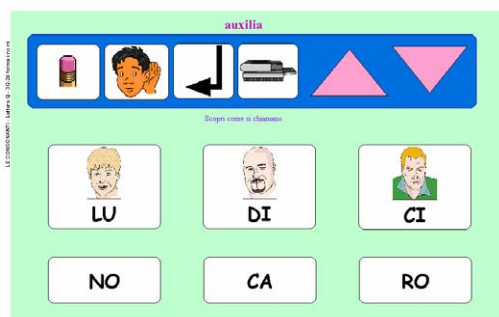
Per le modalità di funzionamento [vedi Completa a pag. 76](#)







| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi solo i tasti bianchi, contengono le lettere. Alla loro pressione, le lettere vengono scritte, una di seguito all'altra. Per ottenere la ripetizione in voce, utilizzare l'apposito tasto. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|---|---|
|  | Cancella la lettera che si trova a sinistra del cursore |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



• **Forma i nomi**

Due overlay che presentano alcuni personaggi maschili e femminili dei quali comporre il nome. Il bambino selezionerà prima il tasto contenente l'immagine del personaggio e la prima sillaba del suo nome e, successivamente, dovrà selezionare il tasto con la sillaba finale del nome. Il tasto di INVIO dovrà essere selezionato per andare a capo dopo ogni nome e il *bimbo che tende l'orecchio* per ascoltare il nome formato.



| | |
|---|---|
| TASTI DEL COMPITO | Sono attivi sia i tasti contenenti l'immagine sia quelli con la sola sillaba. Alla pressione, vengono scritte le sillabe per formare il nome, una di seguito all'altra. Terminata la parola, selezionare Invio per andare a capo. |
|  | Cancella l'ultima sillaba scritta |
|  | Ripete in voce il contenuto della riga sulla quale si trova il cursore |
|  | Manda a capo con doppio spazio |
|  | Stampa la pagina di IntelliTalk. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga precedente. |
|  | Sposta il cursore alla fine della riga successiva. Se il cursore è posizionato sull'ultima riga del testo, non ha effetto. |



- **Metti ordine**

Per le modalità di funzionamento vedi **Metti ordine** a pag. 96

- **Scrivi tu**

Ancora quattro overlay con scopo di ripasso delle sillabe affrontate nelle sezioni precedenti.

Per le modalità di funzionamento vedi **Scrivi tu** a pag. 74



CAPITOLO 10

CHE FARE SE ...

In questo capitolo vengono esaminati i problemi che possono verificarsi nel funzionamento degli overlay e le possibili soluzioni.

Problemi nella selezione dei tasti da parte del bambino

Personalizzare il funzionamento della tastiera IntelliKeys per adattarla all'uso da parte di bambini con difficoltà motorie è abbastanza semplice. Sfilate l'overlay inserito nella tastiera e inserite quello denominato "Overlay di Configurazione" ("Setup Overlay"); questo overlay lo trovate fra quelli standard forniti in dotazione alla tastiera.

| <i>Problema nella selezione del tasto</i> | <i>Possibile soluzione</i> |
|---|--|
| Il bambino preme due volte in rapida successione il tasto voluto | Premete il tasto in alto a sinistra denominato "Soglia" ("Response Rate"), quindi nel tastierino di destra selezionate il numero 14 . Riprovate con il bambino. Se il problema permane, ripetete l'operazione scegliendo il valore 13 . |
| Il bambino striscia sulla tastiera per raggiungere o rilasciare il tasto voluto, toccando altri tasti | Come sopra. |
| Il bambino tiene premuto troppo a lungo il tasto e la selezione si ripete | Premete il tasto denominato "Velocità di ripetizione IBM" ("IBM repeat rate"), quindi nel tastierino di destra selezionate il numero 5 . Riprovate con il bambino. Se il problema permane, premete il tasto denominato "Ripetizione IBM No" ("IBM repeat No") |



Importante

Se la selezione dei tasti sugli overlay avviene in modo molto rapido, si possono verificare malfunzionamenti dell'esercizio all'interno del programma IntelliTalk. Ciò è dovuto alla particolare programmazione delle funzioni dei tasti e alla latenza introdotta dalla sintesi vocale. Per questo problema non esiste, al momento, una soluzione tecnologica efficace.

Tuttavia, verificando passo passo l'effetto della propria scelta e ragionando sulla composizione della parola o della frase, il bambino, senza particolari avvertenze e in modo naturale, attenderà un tempo più che sufficiente fra una selezione e l'altra e non si verificheranno inconvenienti.

Il problema può presentarsi perlopiù con bambini che presentano difficoltà di attenzione o che agiscono sulla tastiera in modo compulsivo e scarsamente finalizzato. Si tratta, peraltro, di situazioni nelle quali il lavoro al computer risulta quasi sempre piuttosto difficile. Occorre ricordare che la macchina computer "risponde", con qualche effetto di tipo acustico o visivo, a qualunque azione venga compiuta, sia essa finalizzata o no: alcuni bambini possono così trarne una ulteriore stimolazione a "fare senza pensare". Questa situazione può verificarsi anche con il materiale de **"I primi della classe"**, producendo un comportamento alterato del programma.

Ripetizione sullo schermo del contenuto dei tasti

Può accadere che sullo schermo compaia più volte il contenuto del tasto che il bambino ha selezionato: ad esempio che le parole o le lettere vengano scritte due o tre volte. Quasi sempre ciò è dovuto alle difficoltà motorie del bambino che determina doppie pressioni involontarie a causa di piccoli tremori, permanenza prolungata del dito sul tasto, etc.

Se vi sentite incerti su quale sia esattamente la difficoltà di selezione che il bambino presenta, sull'"Overlay di Configurazione" o "Setup Overlay" premete due volte il tasto "Valori standard" ("Feature Reset") e applicate tutte le regolazioni indicate nello specchietto del paragrafo precedente.

P

R

I

M

I