

Prime Lettere

Prodotto da:
Widgit Software Ltd.

Localizzato per l'Italia e distribuito da:

Auxilia SRL

Viale Carlo Sigonio 227

41124 MODENA

Tel: 059/216311 Fax: 059/220543

E-mail: info@auxilia.it Sito Internet: www.auxilia.it

The logo for Auxilia, featuring the word "auxilia" in a lowercase, sans-serif font. The letters "a", "u", "x", and "i" are in a dark blue color, while the letters "l", "i", and "a" are in a lighter blue color. A vertical red bar is positioned between the two "i"s.

Prime lettere

© Copyright 2003 Widgit Software Limited

Publicato da Logotron e Widgit Software

Numero parte: FirstK3

Tutti i diritti riservati.

La presente pubblicazione, intesa nel suo complesso o come qualsiasi parte del programma o della relativa documentazione, non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta o memorizzata in un sistema di reperimento dati o tradotta in qualsiasi lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o attraverso qualunque mezzo – elettronico, meccanico, ottico, chimico, manuale o altro – fatto salvo quanto autorizzato dall'accordo di licenza, senza il consenso scritto da parte dell'editore.

Seconda edizione

Distribuito in Italia da:

Auxilia s.a.s.

Via Vaccari, 72

41100 MODENA

Tel: 059/216311

Fax: 059/220543

E-mail: info@auxilia.it

Sito Internet: www.auxilia.it

Traduzione italiana a cura di Auxilia s.a.s.

SOMMARIO

Introduzione	5
Prime Lettere.....	5
Installazione	5
Che cos'è il programma <i>Prime Lettere</i> ?	5
Elenchi di testi	6
Figure.....	6
Prime Lettere	7
Per cominciare	7
1. Come selezionare un'attività	7
2. Come far funzionare un'attività.....	9
3. Esplorazione dei vari esercizi.....	11
4. Testi.....	13
5. Ascolta e Leggi	13
6. Come creare un nuovo testo	14
7. Come creare degli esercizi personalizzati per l'esercizio Riempi gli Spazi	17
8. Risultati.....	18
9. L'opzione Editor	19
10. Il menù Opzioni	19
11. Alcuni spunti per l'insegnamento.....	24
12. Tasti di scelta rapida	26

Introduzione

Prime Lettere

- Imparare a conoscere la tastiera attraverso le prime competenze di *lettura e scrittura*
- Apprendere le prime competenze di *lettura e scrittura* attraverso la conoscenza della tastiera

Installazione

Da **Risorse del computer**, fate doppio clic sul *drive* del CD, per visualizzarne il contenuto.

Quindi, fate doppio clic su **set-up.exe** e seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo.

In questo modo, il programma verrà installato sul vostro computer.

Che cos'è il programma *Prime Lettere*?

Il programma ***Prime Lettere*** permette a insegnanti e educatori di creare attività di esercitazione per le prime fasi di apprendimento della lettura e scrittura. Il programma include anche una serie di esercizi già utilizzabili da subito e che potranno servire da modello per la creazione di altri, maggiormente personalizzati. Ciascun esercizio, nuovo o già presente fra gli esempi, può funzionare con varie modalità:

- Lettere Iniziali (si chiede al bambino di trovare la prima lettera di una parola)
- Copia il Testo (si chiede al bambino di copiare una parola, seguendo il modello)
- Riscrivi il Testo (si chiede al bambino di osservare una parola che poi scompare e di servirsi della memoria per riscriverla)
- Riempi gli spazi (la tipica attività di cloze)
- Nascondi Parola (scrivere una parola sostituendo i trattini con le relative lettere)
- Scrivi da Immagini (scrivere la parola corrispondente a una immagine)

Il programma include anche la modalità 'libro parlante' per apprendere nuovi vocaboli prima di iniziare a svolgere le varie attività.

Elenchi di testi

Gli elenchi di parole o frasi costituiscono la base degli esercizi e possono essere supportati da immagini prese dalla grafica inclusa nel programma o da qualsiasi immagine digitale da voi importata o tratta da ClipArt. Ciascun testo potrà funzionare secondo le modalità sopra citate (lettere iniziali, copia il testo, riscrivi il testo, etc.).

Il programma include circa 50 elenchi già pronti per una vasta gamma di esercizi basati sull'ortografia, sui grafemi e sui fonemi. Inoltre, avete la possibilità di creare, in modo semplice, degli elenchi personalizzati. Potete visualizzare le modalità di funzionamento degli elenchi dal menù principale **Opzioni**.

Figure

Le figure incluse in **Prime Lettere** sono semplici e chiare, in modo che l'utente non possa distrarsi con dettagli superflui. Alcuni concetti sono troppo astratti per poter essere rappresentati facilmente da figure e, in questi casi, si utilizzano simboli presi dalla serie di simboli *Widgit Rebus*.

Per cominciare

La sezione principale di questo manuale è costituita da una guida attraverso la quale sarete condotti alla scoperta delle varie funzioni e opzioni del programma.



Prime Lettere

Per cominciare

Prime Lettere vi permette di creare un testo (o selezionarlo fra quelli già disponibili) che può essere utilizzato per molti esercizi diversi.

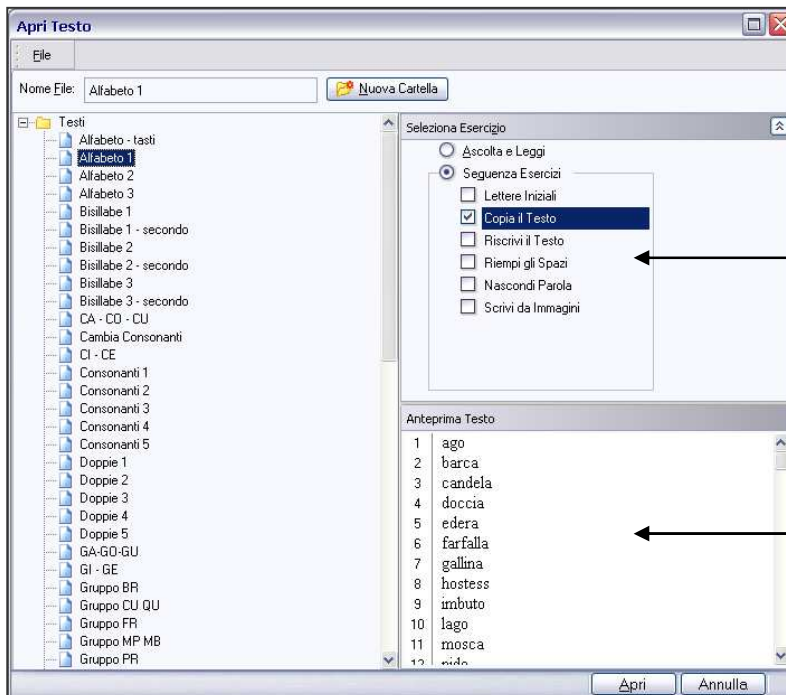
1. Come selezionare un'attività

Aprire il programma **Prime Lettere**.

Nella parte superiore sinistra dello schermo, sono visualizzate le icone dei cinque menù principali.



Fate clic su **Apri** per aprire il menù principale.



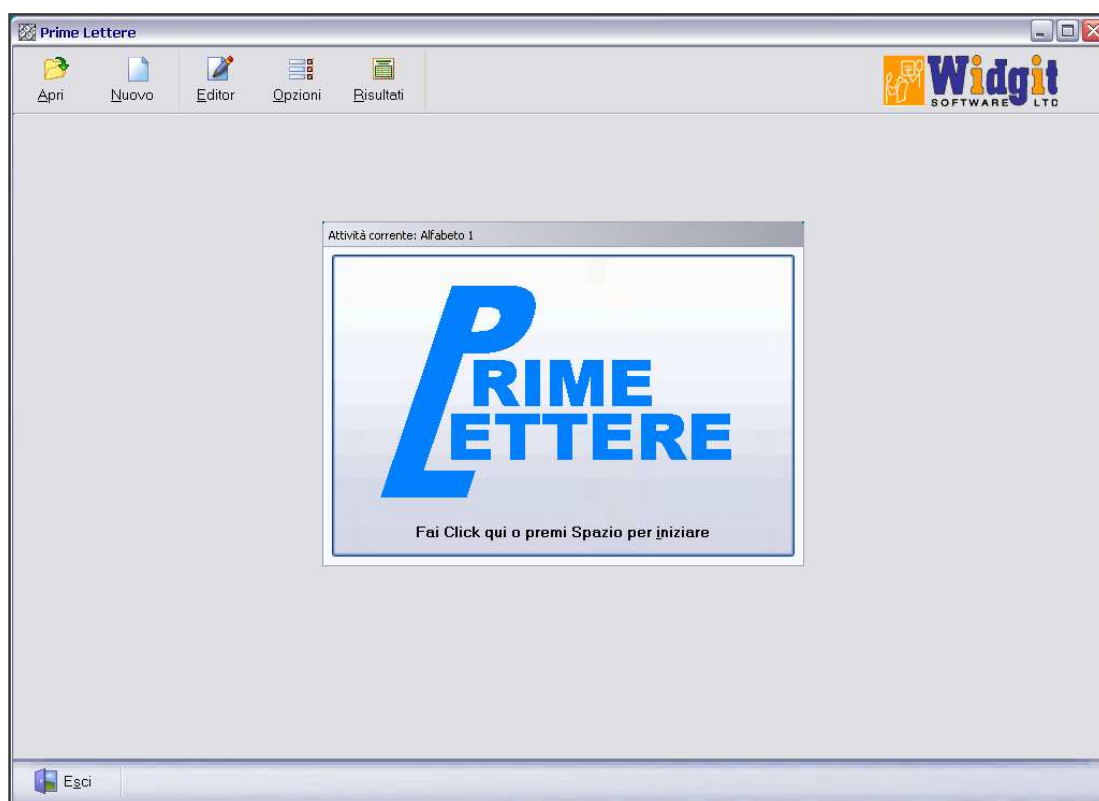
La colonna a sinistra elenca i testi disponibili.

Fate clic sul testo **Alfabeto 1**.

Nel riquadro inferiore destro dello schermo, appariranno i vocaboli di questo elenco.

Nel riquadro in alto a destra "Seleziona Esercizio", selezionate **Sequenza Esercizi** e poi l'opzione **Copia il Testo**.

Fate clic su **Apri** per tornare alla schermata principale.



Il testo che avete selezionato (*Alfabeto 1*) viene visualizzato sulla barra del titolo, nel riquadro centrale.

2. Come far funzionare un'attività

Per dare inizio ad un'attività, fate clic sul riquadro centrale.

In questo esercizio, la parola-bersaglio appare scritta in grigio. L'utente dovrà riscrivere la parola digitandola con la tastiera standard. Le lettere, mano a mano che saranno digitate, diverranno di colore nero.



La tastiera sullo schermo costituisce un punto di riferimento per aiutare l'utente nell'individuazione dei tasti. Anche se potete selezionare le lettere con il *mouse*, lo scopo del programma è quello di insegnare all'utente ad utilizzare la tastiera reale, visualizzando le lettere sullo schermo solo come ulteriore supporto.

Se desiderate, potete nascondere la tastiera sullo schermo (per fare questo, leggete il paragrafo dedicato alle **Opzioni**).

Potete scegliere il tipo di carattere sia per la finestra dell'esercizio, sia per la tastiera su schermo. In questo caso, abbiamo scelto, per le lettere della tastiera su schermo, i caratteri maiuscoli, con un tipo

di carattere corrispondente al testo (queste impostazioni sono definite nella sezione **Opzioni**, di cui si parlerà più avanti).

Il programma offre una vasta gamma di *feedback*, che potete impostare dalla schermata delle opzioni. Anche queste verranno descritte in seguito. Ora, provate a fare un errore con una delle lettere digitate. Secondo l'impostazione predefinita del programma, dopo due errori, la lettera da copiare viene evidenziata nella tastiera su schermo.



Questo esercizio comprende 15 voci. Se volete scorrere la lista dei vocaboli senza dover digitare tutte le parole, potete premere il tasto [CTRL] insieme al tasto con la freccia a destra. Se volete uscire dall'esercizio, fate clic sull'icona **Chiudi**, cioè il bottone rosso che si trova nell'angolo superiore destro dello schermo.

Uscite da questo esercizio e tornate al menù principale.

3. Esplorazione dei vari esercizi

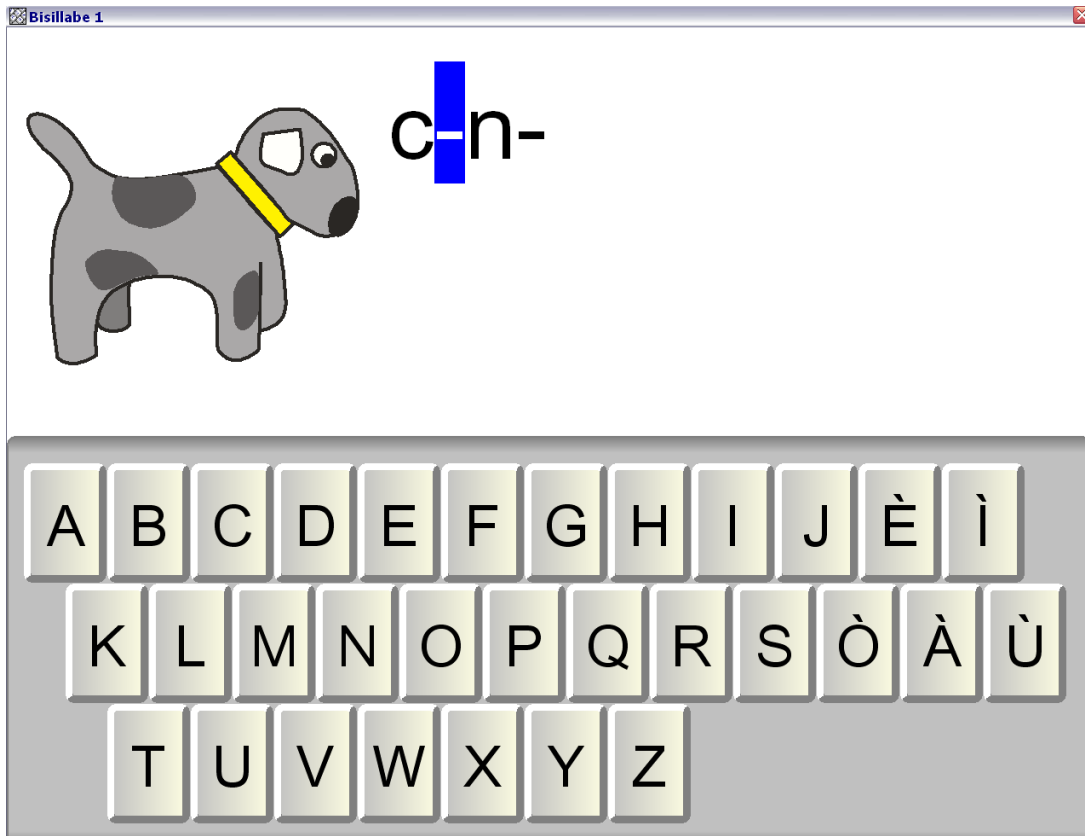
Selezionate ancora **Apri**, scegliete il testo *bisillabe - secondo*, e modificate l'esercizio selezionando **Sequenza Esercizi** e poi l'opzione **Riscrivi il Testo**.

Ricordate di deselegionare l'opzione relativa all'esercizio precedente, **Copia il Testo**.

Quando attivate questo esercizio, il testo apparirà scritto in nero, ma non appena verrà digitata la prima lettera, le rimanenti saranno nascoste e l'utente dovrà ricordarne l'ortografia corretta.

Uscite dall'esercizio e tornate, di nuovo, al menù principale.

Questa volta, selezionate ancora **Apri** e scegliete l'opzione **Riempi gli Spazi** (deselezionate **Copia il Testo**).



In questo esercizio sono state omesse le vocali e l'utente deve digitare la lettera corretta per riempire ogni spazio.

Elenco degli esercizi

Gli esercizi disponibili nel programma sono:

1. Lettere Iniziali

deve essere individuata la lettera iniziale del testo.

2. Copia il Testo

Il testo viene visualizzato in grigio e, mano a mano che saranno digitate le lettere, apparirà in nero.

3. Riscrivi il Testo

Il testo completo è visibile fino al momento in cui viene premuto il primo tasto. Poi, le rimanenti lettere scompaiono.

4. Riempi gli Spazi

Alcune lettere sono sostituite da spazi che devono essere riempiti correttamente.

5. Nascondi Parola

Ogni parola viene evidenziata per un lasso di tempo predefinito, e poi scompare per essere digitata di nuovo.

Negli elementi con più di una parola, viene nascosta una parola per volta.

6. Scrivi da Immagini

Viene visualizzata un'immagine come suggerimento della parola che l'utente deve digitare.

Sequenze di esercizi in un'attività

Avete la possibilità di stabilire la sequenza di una serie di esercizi selezionando più di un elemento incluso nell'elenco degli esercizi. In questo caso, ogni elemento di testo sarà attivato in base alla sequenza, prima di passare all'elemento di testo successivo.

Questa funzione è particolarmente utile per l'insegnamento e il rafforzamento di nuove regole ortografiche.

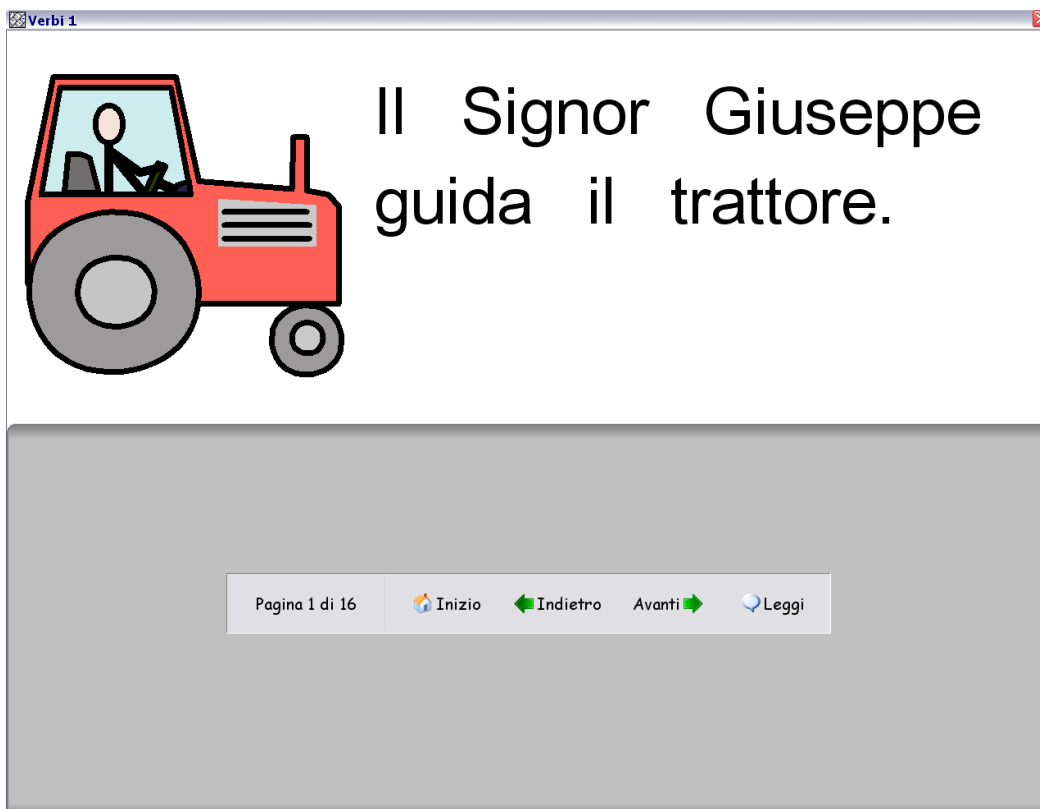
4. Testi

I testi già forniti con il programma comprendono parole singole o intere frasi. Alcuni di questi sono stati già predisposti per un uso nella forma del “cloze” per esercitazioni specifiche su gruppi consonantici, eccezioni della lingua italiana, etc.

5. Ascolta e Leggi

Nel menù **Apri**, nella casella **Seleziona Esercizio** appare anche l'elemento **Ascolta e Leggi**. Questa attività permette di realizzare una sorta di libro parlante.

Selezionate, nell'elenco di sinistra, il testo *Verbi 1* e, poi, l'opzione **Ascolta e Leggi**. Ora fate clic sul bottone **Apri** in basso a destra e avviate l'attività. Questa opzione permette all'utente di scorrere e ascoltare, prima di lavorare su uno o più esercizi.



The screenshot shows a window titled "Verbi 1" with a red tractor illustration on the left and the text "Il Signor Giuseppe guida il trattore." on the right. Below the text is a navigation bar with the following elements: "Pagina 1 di 16", "Inizio" (with a home icon), "Indietro" (with a left arrow), "Avanti" (with a right arrow), and "Leggi" (with a speech bubble icon).

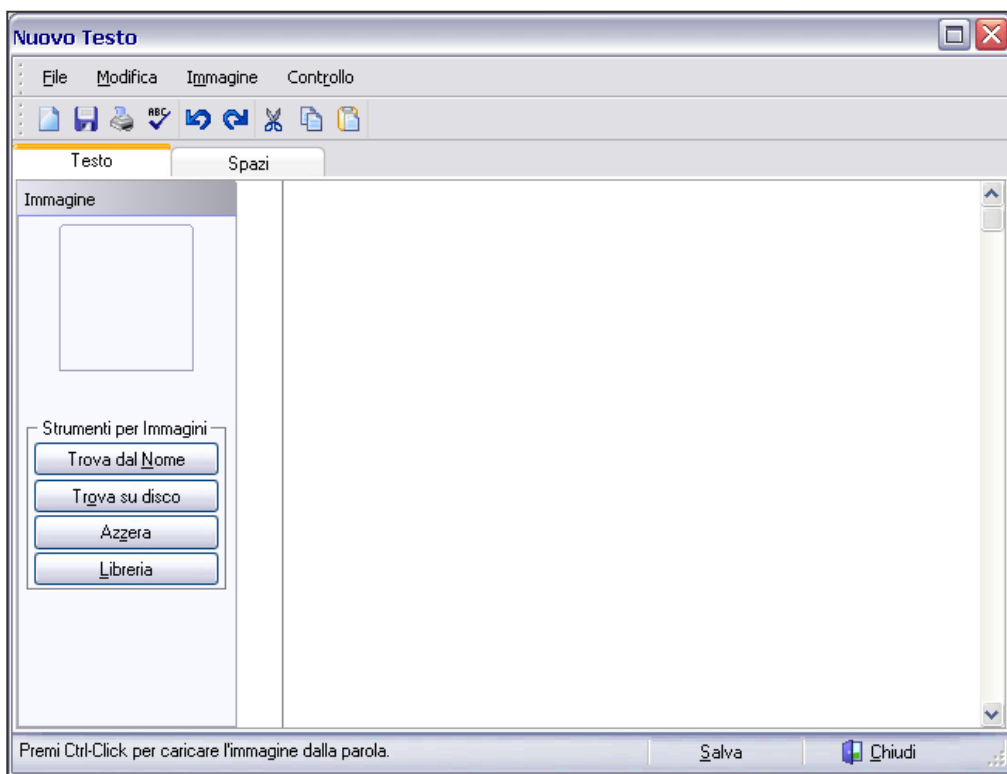
Fate clic sull'icona **Leggi** per sentire il testo ripetuto in voce. Le singole parole possono essere evidenziate e ripetute ancora facendo clic su ciascuna con il *mouse*. Utilizzando la barra spaziatrice, potete anche scorrere il testo, parola per parola.

6. Come creare un nuovo testo

Dalla barra principale degli strumenti, selezionate **Nuovo**.

Ora creeremo un elenco basato su combinazioni di lettere che possono essere confuse tra loro: sceglieremo parole con i gruppi consonantici *br* e *pr*.

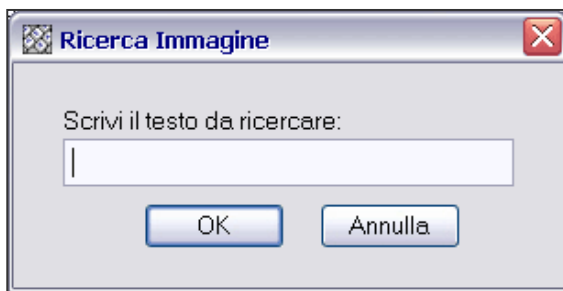
Iniziate a digitare nella zona destra, dove lampeggia il cursore. Scrivete la parola *braccio*.



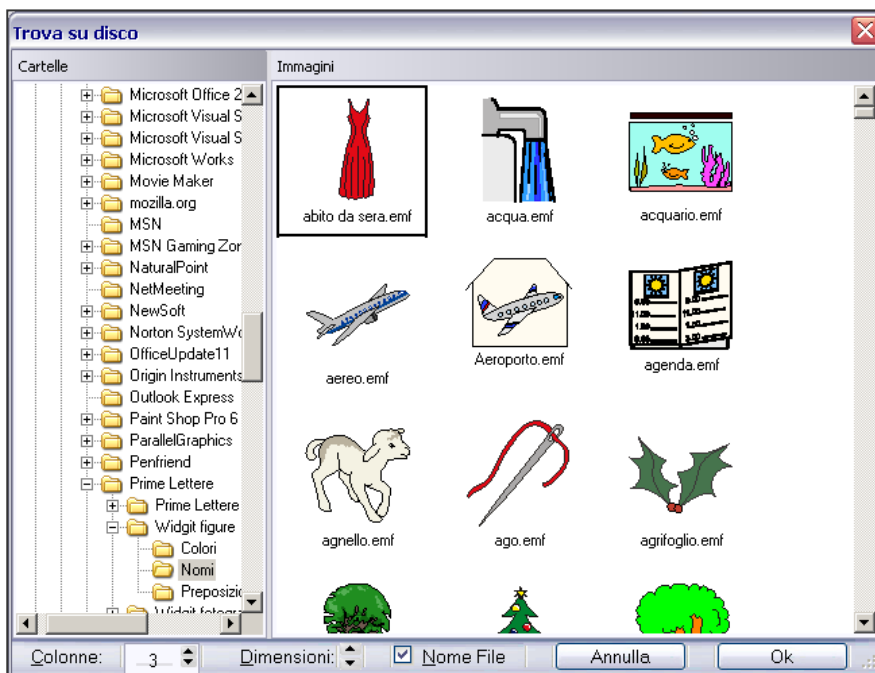
Ci sono tre modi in cui potete trovare un'immagine da associare al testo.

A. L'immagine per la parola *braccio* è presente nell'archivio delle immagini Widgit: tenete premuto il tasto [CTRL] e fate clic sulla parola con il *mouse*. Comparirà l'immagine nel riquadro a sinistra. Ora andate a capo con il tasto "Invio" della vostra tastiera.

B. Ora scrivete la parola *prato*. Utilizzando la modalità descritta sopra, vi apparirà una finestra col messaggio “Nessuna immagine trovata”: provate. Nell’archivio Widgit non esiste una immagine che corrisponde alla parola *prato*. Esiste, però, un’altra immagine che potreste usare in sostituzione: è quella corrispondente alla parola *erba*. Fate clic su **Trova dal nome**. Si aprirà la seguente finestra che conterrà già la parola *prato*. Scrivete *erba* e selezionate OK. Nella finestrella dell’immagine comparirà la figura dell’erba che potreste ritenere adatta al vostro scopo. Ora andate di nuovo a capo con il tasto “Invio” della vostra tastiera.



C. Scrivete adesso la parola *principessa*. Anche in questo caso non esiste una immagine corrispondente al nome e, poniamo, voi non sapete se ci sia o meno una immagine adatta a rappresentarla. In questo caso potete effettuare una ricerca esaminando le varie immagini disponibili.



Selezionate **Trova su disco**: si aprirà la cartella delle immagini da cui è stata tratta l'ultima figura che avete usato (nel nostro caso la figura *erba*). Nel nostro esempio, si tratta della cartella **Widgit figure - Colori/Nomi**, all'interno della directory principale **Prime Lettere**.

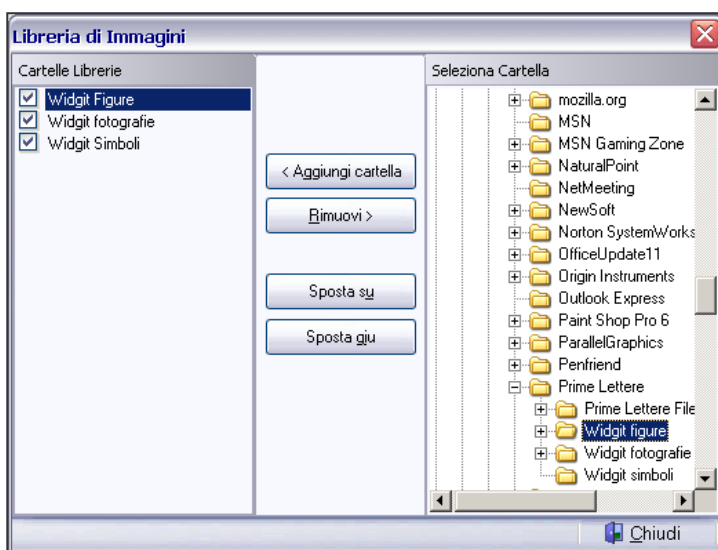
Nella barra inferiore della finestra di navigazione, potete selezionare il numero delle colonne delle figure, le dimensioni della figura e se desiderate che i nomi dei *file* siano visualizzati oppure no.

Scorrendo le immagini troverete la figura *Biancaneve* che potrebbe fare al caso vostro, cioè rappresentare la parola *Principessa*. Fate clic su OK e poi andate di nuovo a capo con il tasto "Invio" della vostra tastiera.

Il bottone **Trova su disco** vi sarà utile anche per ricercare i termini utili al vostro esercizio per i quali esiste una immagine nell'archivio. Selezionate **Trova su disco** e scorrete le figure: troverete altre immagini utili all'esercizio (ad esempio *bretelle, bruco, brindare, prosciutto, etc.*) . Basandovi su queste immagini, scrivete altre parole e associate loro l'immagine.

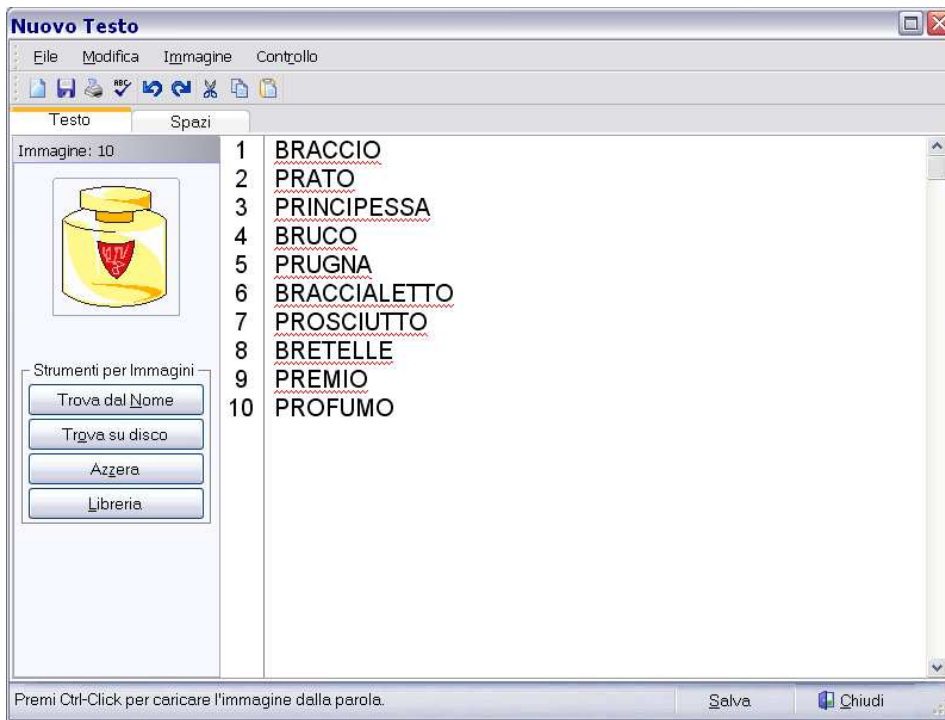
D. Potete aggiungere, in modo semplice, fotografie o altre immagini prese dal vostro computer. Nella colonna sinistra della finestra di navigazione, andate alla posizione nella quale avete memorizzato le vostre immagini e selezionate quelle desiderate.

Il bottone **Libreria** vi mostrerà le cartelle nelle quali verrà effettuata automaticamente la ricerca quando richiederete **Trova dal nome**. Secondo l'impostazione predefinita, queste sono le cartelle **Widgit**, all'interno della directory **Prime Lettere**, ma voi potete aggiungere qualsiasi cartella di immagini a questo elenco di ricerca.

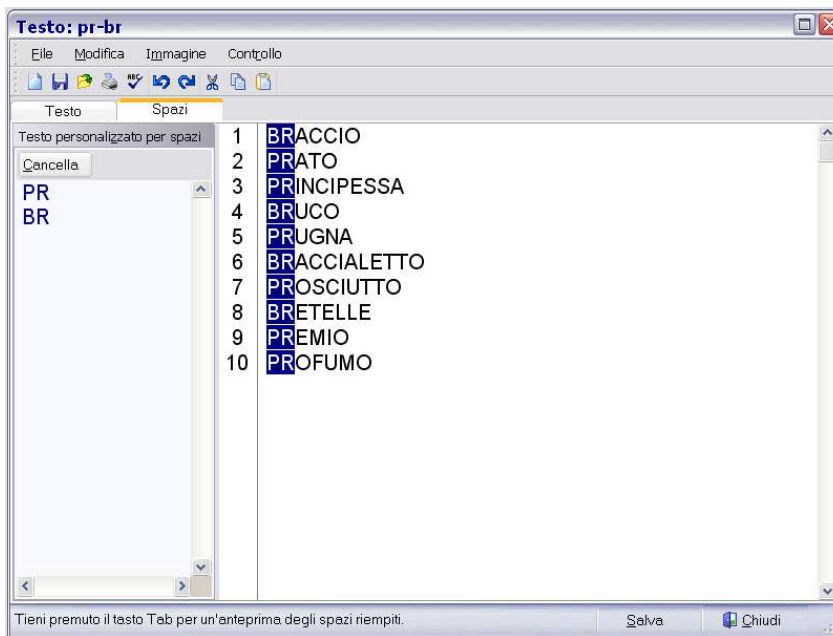


7. Come creare degli esercizi personalizzati per l'esercizio Riempi gli Spazi

Una volta completato il vostro elenco, se volete, potete aggiungere un **Testo personalizzato di spazi**. Si tratta dell'elenco di caratteri che verranno rimossi quando utilizzerete l'esercizio **Riempi gli Spazi** con questo testo.



Per fare ciò, fate clic sulla linguetta **Spazi** e scrivete a sinistra **PR** e **BR**.



Immediatamente, questi gruppi di lettere vengono evidenziati nel vostro elenco di parole, affinché possiate vedere dove si collocano tali lettere, e visualizzare così l'effetto che si avrà nell'esercizio. Se desiderate un'anteprima del testo con gli spazi sulla pagina delle attività, premete il tasto [TAB].

Una volta che avrete creato il vostro testo per gli spazi, salvate il vostro elenco (utilizzando il menù **File**).

Qualunque elenco di parole già fornito col programma può essere utilizzato nella forma **Riempi gli spazi**. Utilizzate il menù **Editor** per inserire in un testo le lettere che debbono essere omesse.

8. Risultati

Prime Lettere dispone dell'opzione **Risultati** che vi permette di vedere i progressi che sta compiendo un utente in un esercizio o in una serie di esercizi. Per visualizzare i risultati ottenuti, mentre l'esercizio è in svolgimento, utilizzate la combinazione [CTRL]+[R] sulla tastiera standard.

Il programma ha anche un'opzione per la visualizzazione automatica dei risultati una volta che le attività di scrittura sono state completate. Nell'esempio sotto riportato, sono indicati i risultati dell'esercizio svolto in **Editor**.

PRIME LETTERE : RISULTATI ESERCIZIO : 30/3/05		
NOME FILE	Doppie 2	
ESERCIZIO	Riempi gli Spazi	
TASTIERA	Qwerty	
CORRETTI	9	
ERRATI	1	
PERCENTUALE	90%.	
ESERCIZIO	TESTO	PUNT.
Riempi gli Spazi	NOTTE	✓
Riempi gli Spazi	RATTO	✓
Riempi gli Spazi	TAZZA	✗
Riempi gli Spazi	PALLA	✓
Riempi gli Spazi	TORRE	✓
Riempi gli Spazi	SACCO	✓
Riempi gli Spazi	SASSO	✓
Riempi gli Spazi	PACCO	✓

9. L'opzione Editor

Potete modificare un elenco in qualsiasi momento. Aprite l'elenco in **Editor** ed apportate tutte le modifiche desiderate. La schermata è la stessa utilizzata per la creazione di un nuovo elenco.

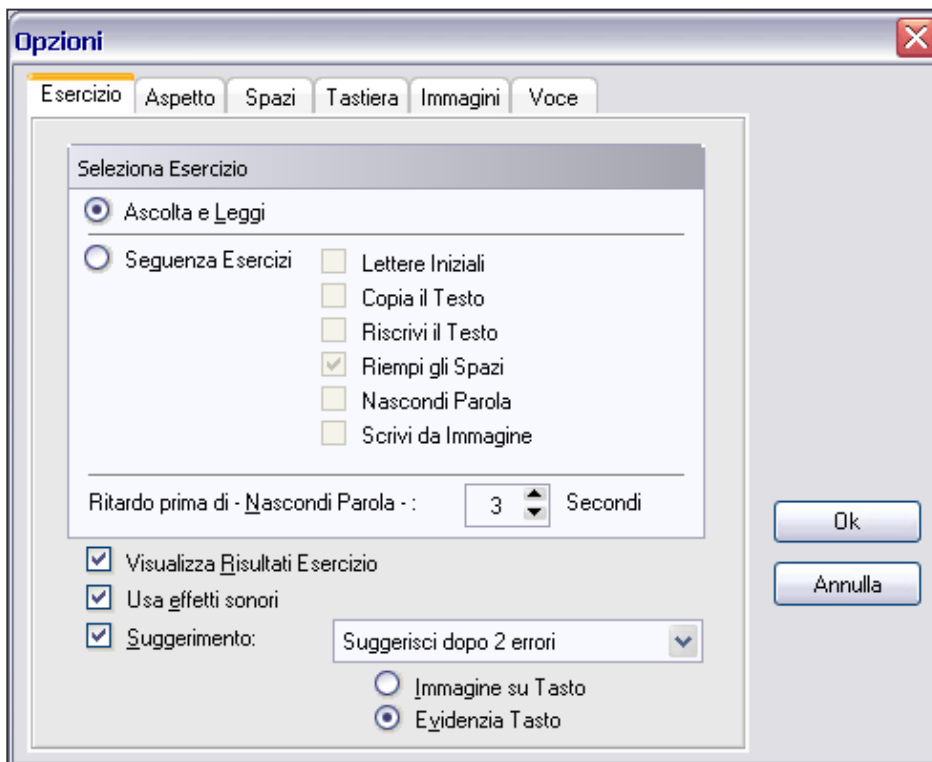
L'opzione **Editor** è utile anche per visualizzare il testo, le immagini e gli spazi personalizzati.

Potete stampare il testo con o senza le immagini.

10. Il menù Opzioni

Le voci incluse in **Opzioni** regolano le impostazioni generali del programma.

10.1 Esercizio

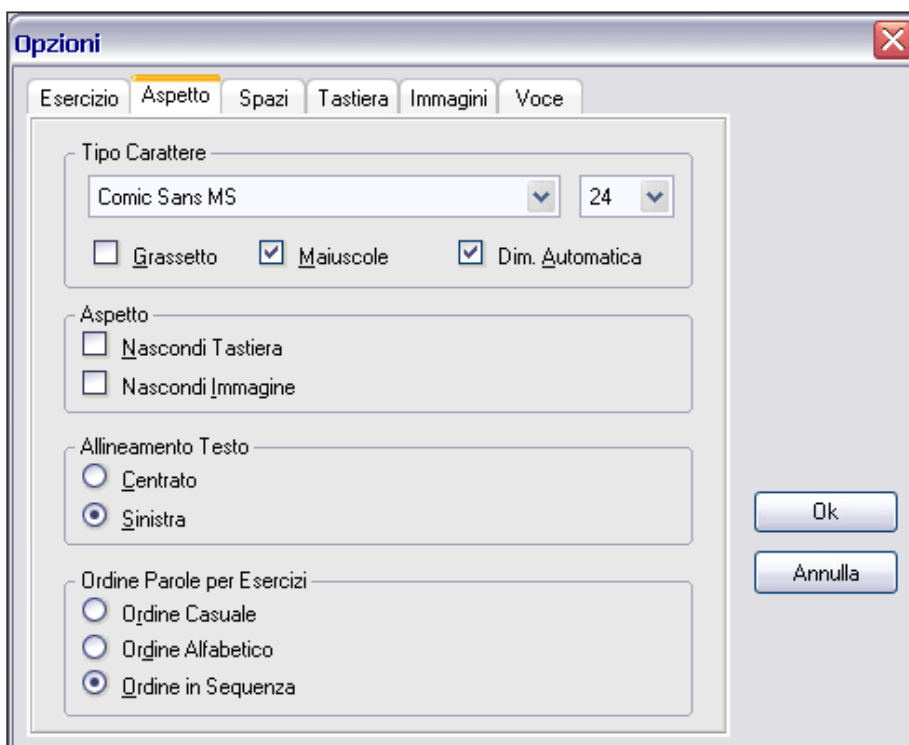


Con la linguetta **Esercizio**, potete impostare:

- l'esercizio correntemente selezionato
- il ritardo prima di **Nascondi Parola**
- se visualizzare i risultati finali dell'esercizio e se utilizzare gli effetti sonori come, ad esempio, l'applauso, al termine di un'attività.
- **Suggerimento**. Si tratta dell'impostazione relativa al numero di tasti errati che possono essere premuti prima che sulla tastiera su schermo sia visualizzato il suggerimento corretto.

Inoltre, potete decidere se come suggerimento deve essere evidenziato il tasto oppure se sul tasto deve apparire un'immagine. Provate questa impostazione con l'elenco **Alfabeto - tasti**.

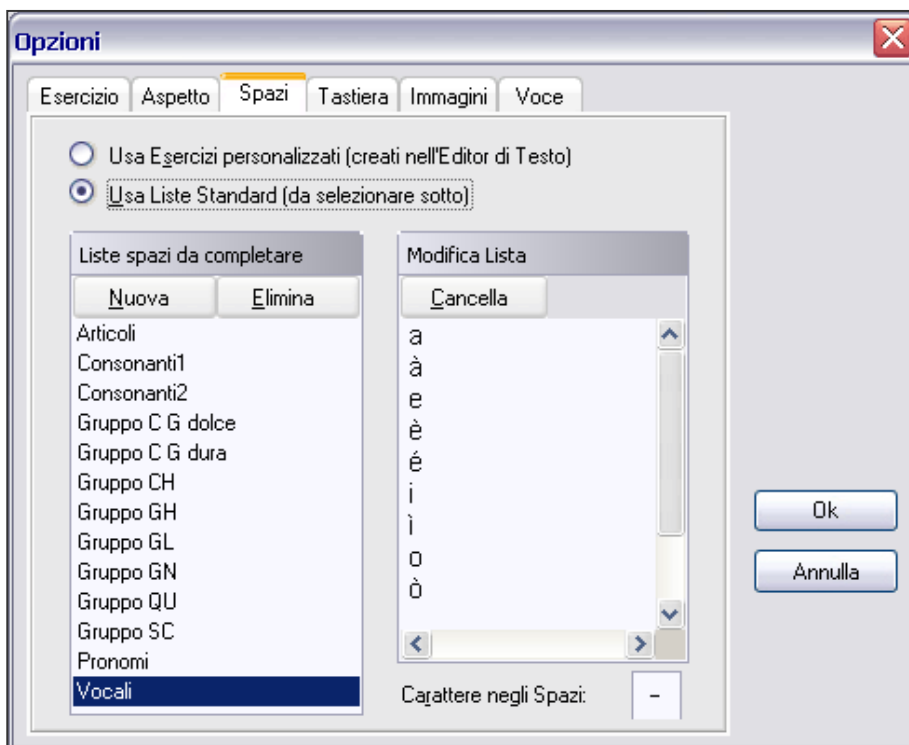
10.2 Aspetto



Le voci di questa linguetta vi consentono di:

- impostare il carattere sullo schermo e le dimensioni del carattere (nella maggior parte dei casi, attivate **Dimensione Automatica**)
- nascondere la tastiera su schermo
- centrare il testo sotto all'immagine, anziché allineare l'immagine a sinistra
- scegliere l'ordine in cui vengono presentate le varie parole.

10.3 Spazi

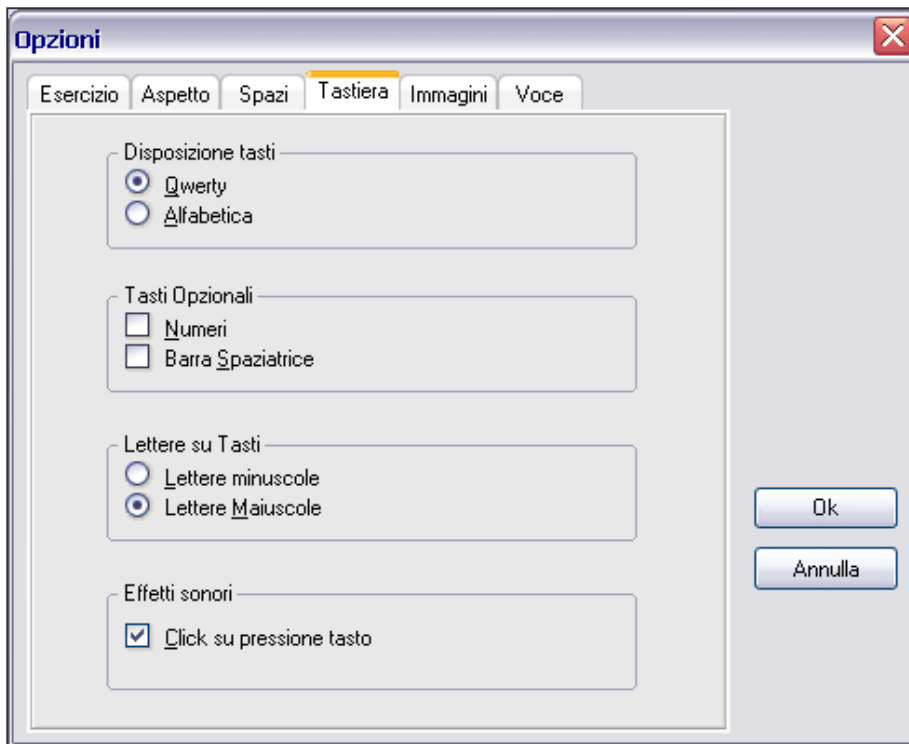


Sono disponibili due opzioni:

- **Usa Esercizi personalizzati.** Si tratta degli elenchi speciali di spazi che possono essere salvati con l'elenco di testo.
- **Usa Liste Standard.** Questa opzione ha la prevalenza su qualsiasi selezione di spazi speciali e si avvale di uno degli elenchi di spazi predefiniti come, ad esempio, le vocali, mostrati nella lista. Questi

elenchi sono utili per numerose delle liste di testo con parole brevi. Potete creare le vostre liste standard, selezionando **Nuova**, digitando il vostro elenco e attribuendogli un nome.

10.5 Tastiera

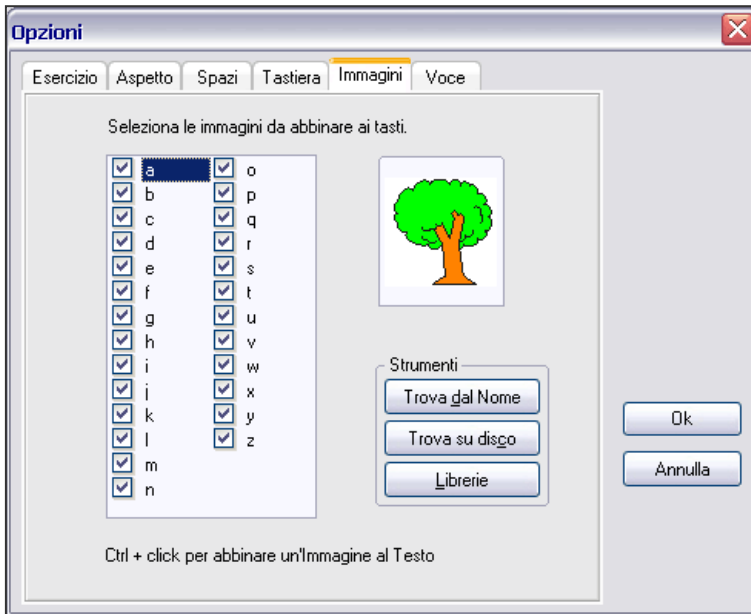


Potete scegliere:

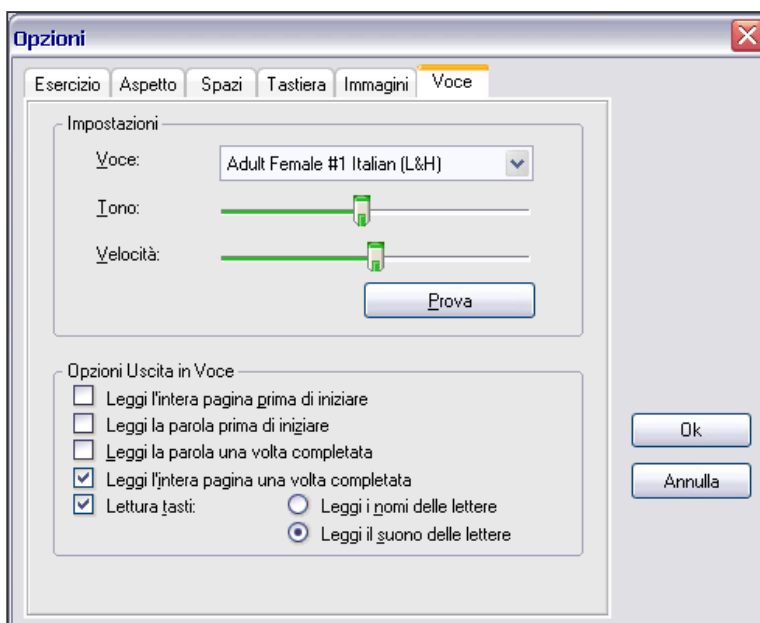
- la disposizione dei tasti sullo schermo
- se includere i numeri e la barra spaziatrice
- lettere maiuscole o minuscole sui tasti
- se sentire un clic ogni volta che viene premuto un tasto.

10.6 Immagini

Questa linguetta vi mostra le immagini assegnate a ciascun tasto quando utilizzate **Immagine su Tasto** come suggerimento (impostato nelle opzioni **Esercizi**).



10.7 Voce



La parte superiore della finestra vi permette di scegliere la voce fra quelle SAPI presenti nel vostro computer. Per visualizzare l'elenco delle voci disponibili, fate clic sulla freccia rivolta verso il basso accanto alla casella **Voce**. Se disponete di voci in lingua straniera, potreste utilizzare **Prime Lettere** come ausilio nell'apprendimento di una nuova lingua. Potete, inoltre, impostare il tono e la velocità della voce, in modo da ottenere diversi effetti. Le **Opzioni Uscita in Voce** regolano il suggerimento in voce e il *feedback*. Potete scegliere una oppure tutte e quattro le opzioni disponibili. Tuttavia, di solito, le impostazioni sono quelle mostrate dalla figura sopra riportata, secondo le quali viene ripetuta prima soltanto la parola in oggetto e, poi, l'intera pagina una volta completata, oppure la coppia opposta di opzioni, con le quali l'intera pagina viene letta prima di iniziare e poi soltanto le parole, dopo che ciascuna di esse è stata completata.

L'opzione **Letture tasti** si riferisce al suono emesso quando si preme un tasto. Potete decidere di sentire la ripetizione del nome oppure del suono della lettera. La lettura reale viene utilizzata per i suoni delle lettere, ma ricordate che, talvolta, il suono delle lettere non corrisponde alla pronuncia della lettera in oggetto nell'esercizio (ad esempio, il suono della lettera "c" è quello di "cane" e non di "ciliegia").

11. Alcuni spunti per l'insegnamento

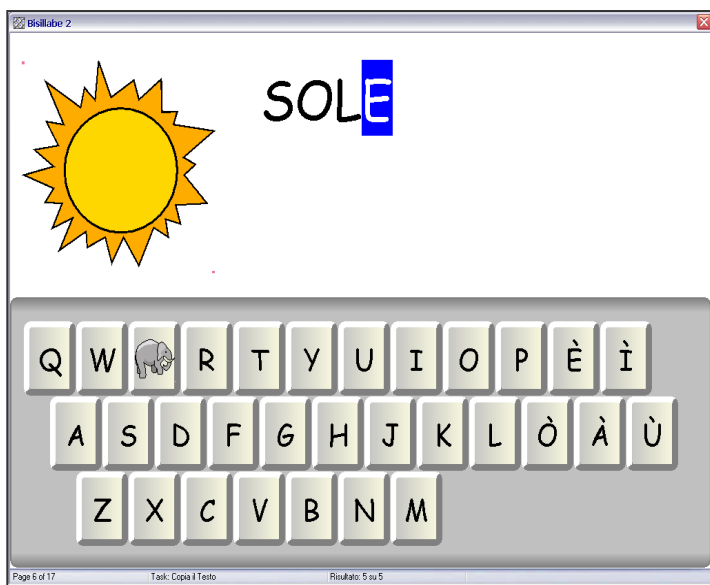
a) I testi **Alfabeto** sono stati ideati per fornire preparazione nella ricerca di caratteri sulla tastiera, e per apprendere l'ordine alfabetico. Impostate l'**Ordine Parole per Esercizi** (tra le opzioni **Aspetto**) in ordine **Alfabetico** per l'apprendimento dell'alfabeto, e **Casuale** per fare pratica nell'individuazione dei tasti.

b) I testi **Bisillabe** e **Trisillabe** sono pensati per fare pratica con la scrittura di parole prima più semplici, poi più complesse.

c) I testi **Parola** presentano elenchi di parole che iniziano tutti con la stessa lettera.

d) I testi **Verbi** sono pensati per una esercitazione sulla comprensione del testo e il completamento, verbo giusto per il senso della frase. Questi testi possono anche essere letti prima come un libro parlante e poi utilizzati per il completamento.

e) **L'opzione Immagini:** se l'utente sta imparando le lettere attraverso le figure, potete fare in modo che il tasto-bersaglio venga evidenziato con una figura, anziché con una lettera, come ulteriore suggerimento. Nell'opzione **Esercizio**, impostate il suggerimento automatico, affinché sia visualizzato immediatamente, e l'opzione **Immagine su Tasto** per attivare questo tipo di suggerimento.



f) **Supporto per l'apprendimento delle lingue moderne**

Se disponete di voci SAPI per qualsiasi lingua a parte l'inglese, potete creare testi e attività in tale lingua al fine di dare origine ad un supporto per le lingue straniere moderne.

12. Tasti di scelta rapida

1. TASTIERA SU SCHERMO	
[CTRL]+[P]	Stampa
[CTRL]+[R]	Visualizza i risultati dell'attività mentre è in svolgimento
2. ESERCIZIO ASCOLTA E LEGGI	
[Freccia destra]	Pagina successiva
[Freccia sinistra]	Pagina precedente
[Freccia giù]	Prima pagina
[Invio]	Leggi pagina
[Barra spaziatrice]	Scorrimento del testo parola per parola
3. ALTRI ESERCIZI	
[CTRL]+[Freccia destra]	Pagina successiva
[CTRL]+[Freccia sinistra]	Pagina precedente
[CTRL]+[Freccia giù]	Prima pagina (pagina iniziale)
[Invio]	Leggi bersaglio
[CTRL]+[S]	Leggi pagina
4. EDITOR E TROVA IMMAGINE DAL NOME	
Finestra Apri/Salva	Tasti di scelta rapida come presenti nel menù File per le opzioni Apri, Chiudi, Rinomina, Taglia, Incolla , ecc.
[CTRL]+clic	Figura immediata
5. SPAZI PERSONALIZZATI	
Quando create un elenco di SPAZI PERSONALIZZATI, tenendo premuto il tasto [TAB], verrà visualizzato il testo dell'esercizio come apparirà sullo schermo delle attività.	