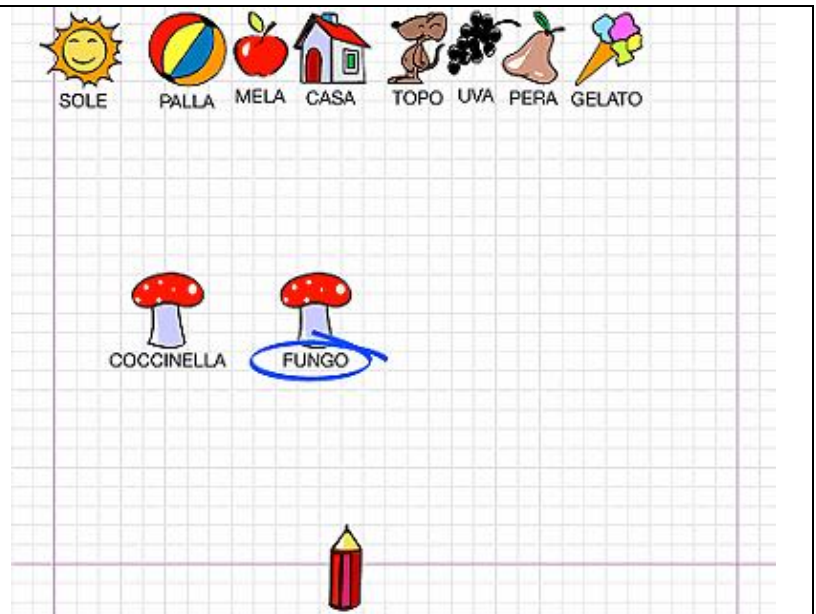


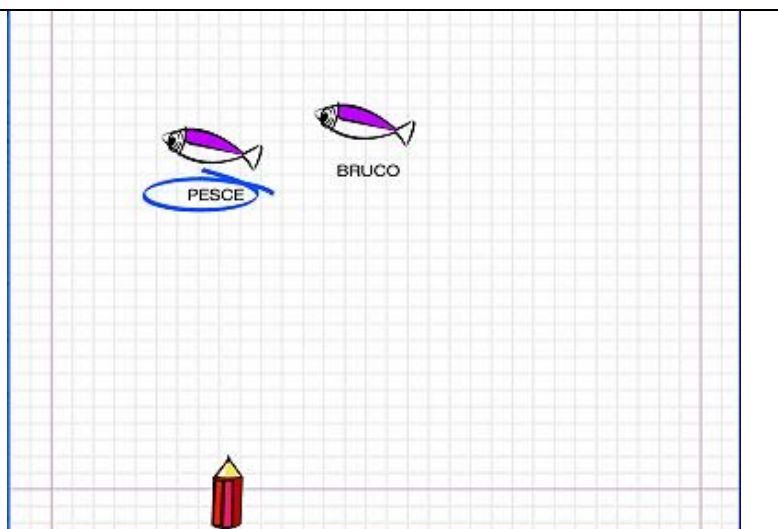
## IL TROVAPAROLE

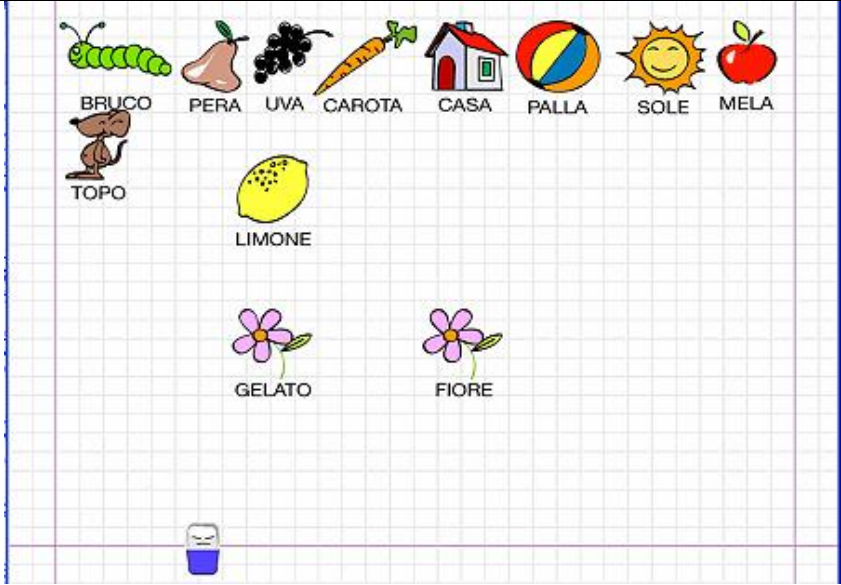
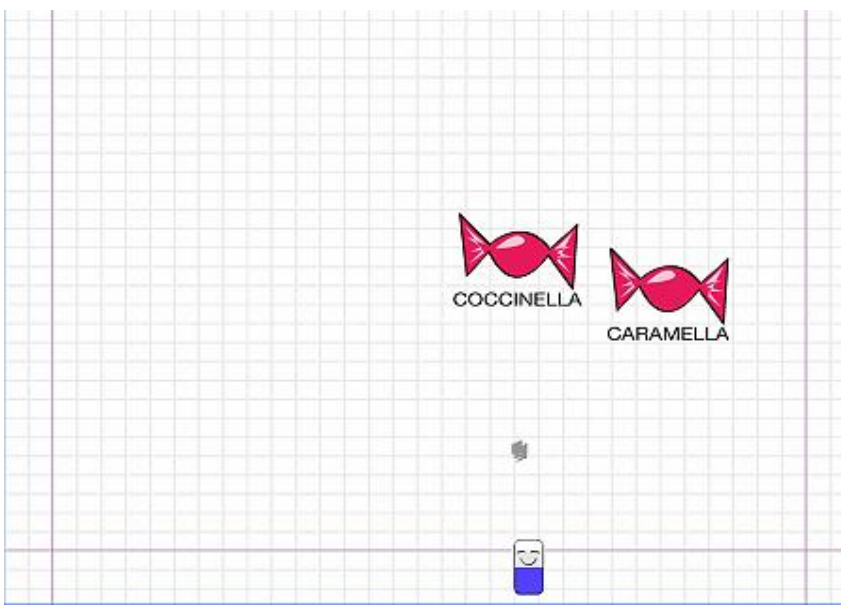
Questo è un semplice videogioco per la lettura dei bambini più piccoli: si tratta di discriminare semplici parole, associate alle immagini che le rappresentano. Il gioco utilizza la metafora del foglio a quadrettoni, della matita e della gomma da cancellare. Ad ogni disegno è associata una parola, scritta in stampato maiuscolo, che può essere giusta o sbagliata. Vi sono 4 livelli di complessità: nei primi due livelli si usa una matita per "cerchiare" le parole giuste, nel terzo e nel quarto si utilizza invece una simpatica gomma animata per "eliminare" quelle sbagliate; per entrambe le modalità vi è un livello in cui le parole sono statiche ed uno in cui si muovono dall'alto verso il basso. Il metodo di interazione è quello del videogioco classico: spostare l'oggetto che spara al "nemico" con le frecce destra e sinistra della tastiera e "sparare" con la barra spaziatrice. A seconda del livello, "sparando" si segnano le parole giuste oppure si cancellano quelle sbagliate. E' possibile giocare secondo la logica del superamento automatico dei livelli, dal più facile al più difficile, oppure insistere su uno dei quattro livelli disponibili. Le parole/immagini tra cui scegliere compaiono sempre a coppie e si ha un immediato feedback sonoro sia in caso di errore che, viceversa, se la scelta è stata corretta.

Nel primo livello si devono colpire con la matita (e quindi cerchiare di blu) le parole giuste. Le immagini con le parole sono statiche e non vi è un limite di tempo per la scelta. Una volta colpita, l'immagine/parola non corretta sparisce, mentre quella corretta va a fermarsi in alto nello schermo.



Nel secondo livello la modalità è la stessa, ma le immagini/parola cadono dall'alto, quindi le parole vanno lette in fretta, prima che superino lo spazio utile che le separa dalla matita. Questo può servire per favorire i processi di anticipazione. Per non creare confusione, le immagini spariscono comunque dalla vista prima che compaia la coppia successiva.



<p>Nel terzo livello c'è un capovolgimento di obiettivo: si usa la gomma e le parole da colpire (con un cerchio rosso) sono quelle sbagliate. Le immagini/parole sono statiche e non vi è un limite di tempo per la scelta. Una volta colpita, l'immagine/parola non corrispondente all'immagine sparisce, mentre quella corretta va a fermarsi in alto nello schermo.</p>	
<p>Infine, nel quarto livello si utilizza nuovamente la gomma animata, ma le parole, come nel secondo livello, cadono dall'alto con una certa velocità, quindi la discriminazione deve essere sufficientemente rapida. <b>Questo può servire per favorire i processi di anticipazione.</b> Per non creare confusione, le immagini spariscono comunque dalla vista prima che compaia la coppia successiva.</p>	

Il programma tiene traccia del punteggio, che definisce in qualche modo il grado di apprendimento raggiunto. **Alla fine del gioco (eseguiti tutti i livelli) il bambino potrà in ogni caso scrivere il proprio nome nella lista dei migliori giocatori, a prescindere dal risultato ottenuto;** ciò può servire per incoraggiare il bambino ad un successivo miglioramento delle proprie prestazioni, oltre che a dare una gratificazione immediata.