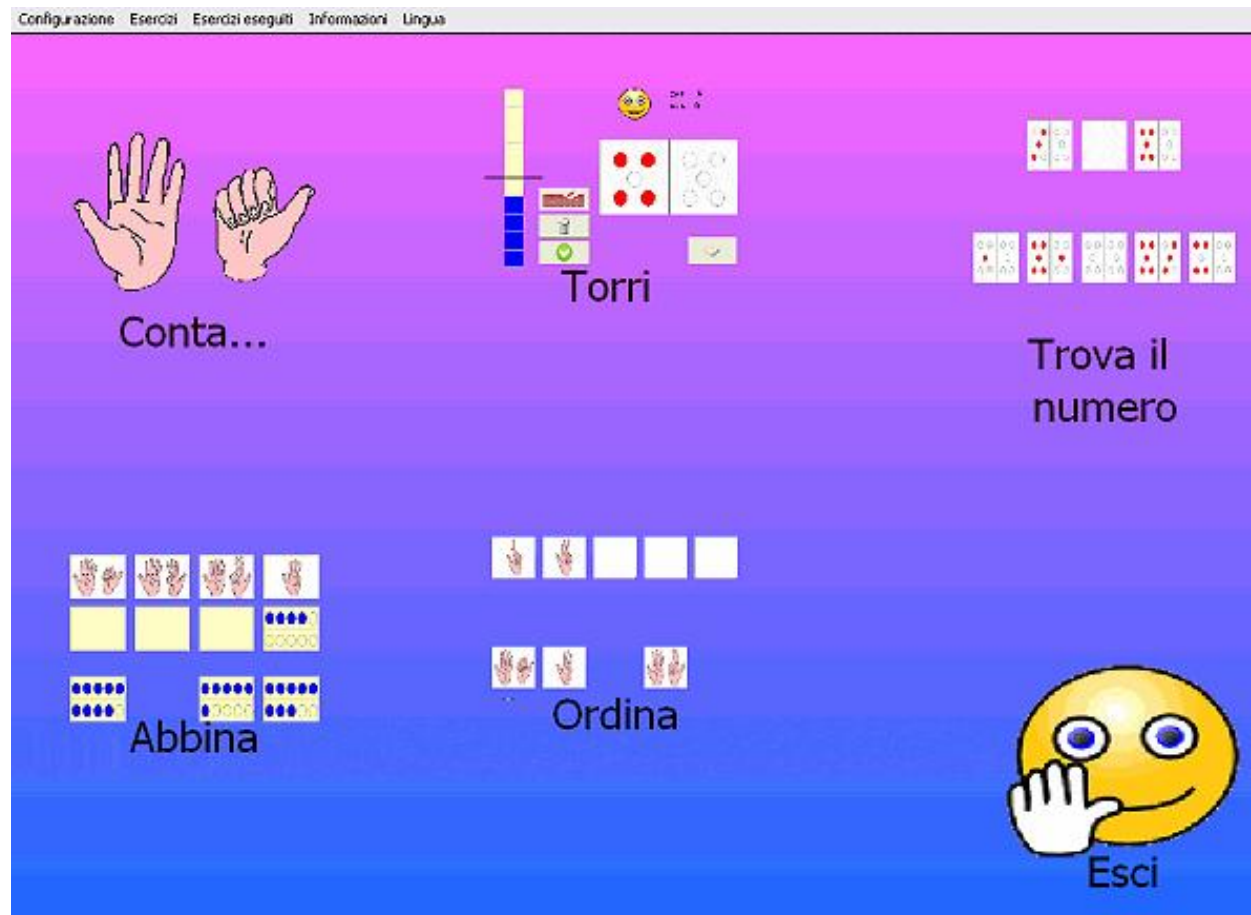


CONTADIECI

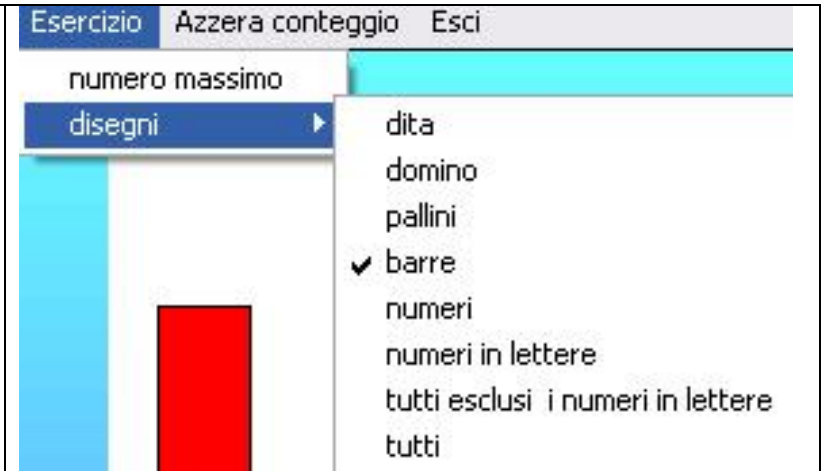
Come evidenziano gli autori nella documentazione del programma, le abilità di calcolo sono favorite da una solida rappresentazione mentale delle quantità. È molto utile favorire la formazione di immagini mentali in tutti i bambini, ma in special modo quelli con DSA, dato che spesso hanno difficoltà nella processazione numerica e nell'attivazione dei meccanismi lessicali e semantici che sono alla base della matematica e che necessitano quindi di strategie per la visualizzazione interiore.

Il software permette di far esercitare il bambino sulla percezione visiva e lessicale delle quantità e sulla loro memorizzazione, potenziando le abilità di calcolo mentale entro il 10.



In ogni esercizio è possibile scegliere le immagini da utilizzare (menu "esercizio/disegni"); questa opzione è utilissima per passare, all'interno dello stesso tipo di esercizio, dalla quantità visiva al suo corrispondente lessicale (vedi schermate di esempio a seguito)

e la quantità massima - comunque entro il 10 - entro cui far lavorare l'alunno ("esercizio/numero massimo")



Il programma tiene traccia degli esercizi eseguiti ed è possibile salvare e/o stampare il report.

La scelta del numero massimo entro cui fa esercitare il bambino può essere impostata in ogni momento.

Altre personalizzazioni sono impostabili dal pannello Configurazioni (menu in alto):

carattere maiuscolo per i numeri scritti in lettere;

colore dello sfondo e del disegno;

colore della pagina;

colore dei pulsanti e del relativo testo;

tipo di feedback visivo;

attivazione/disattivazione suoni;

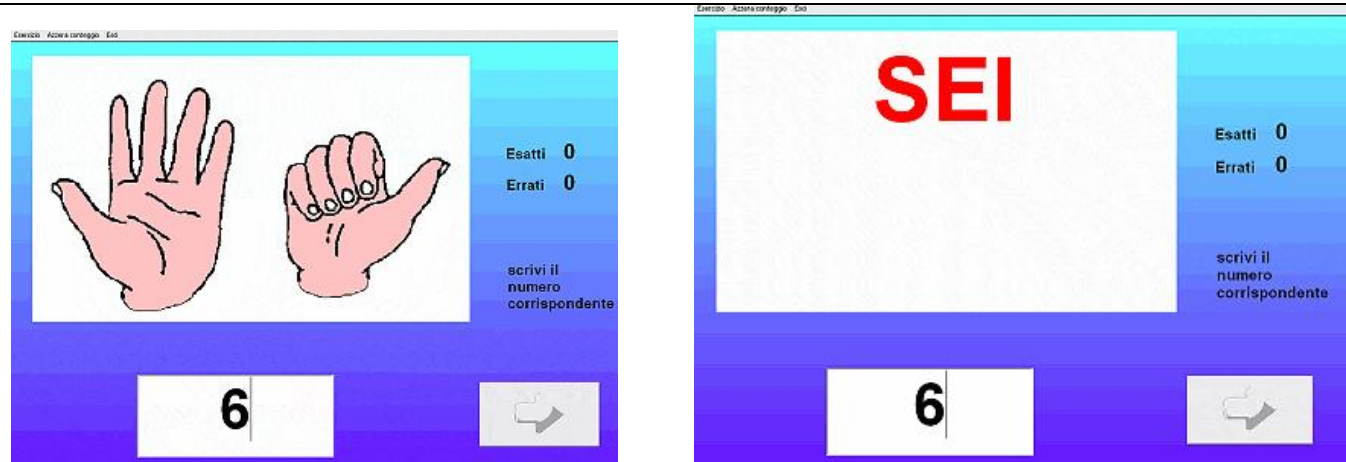
modalità di input.



TIPOLOGIE DI ESERCIZIO

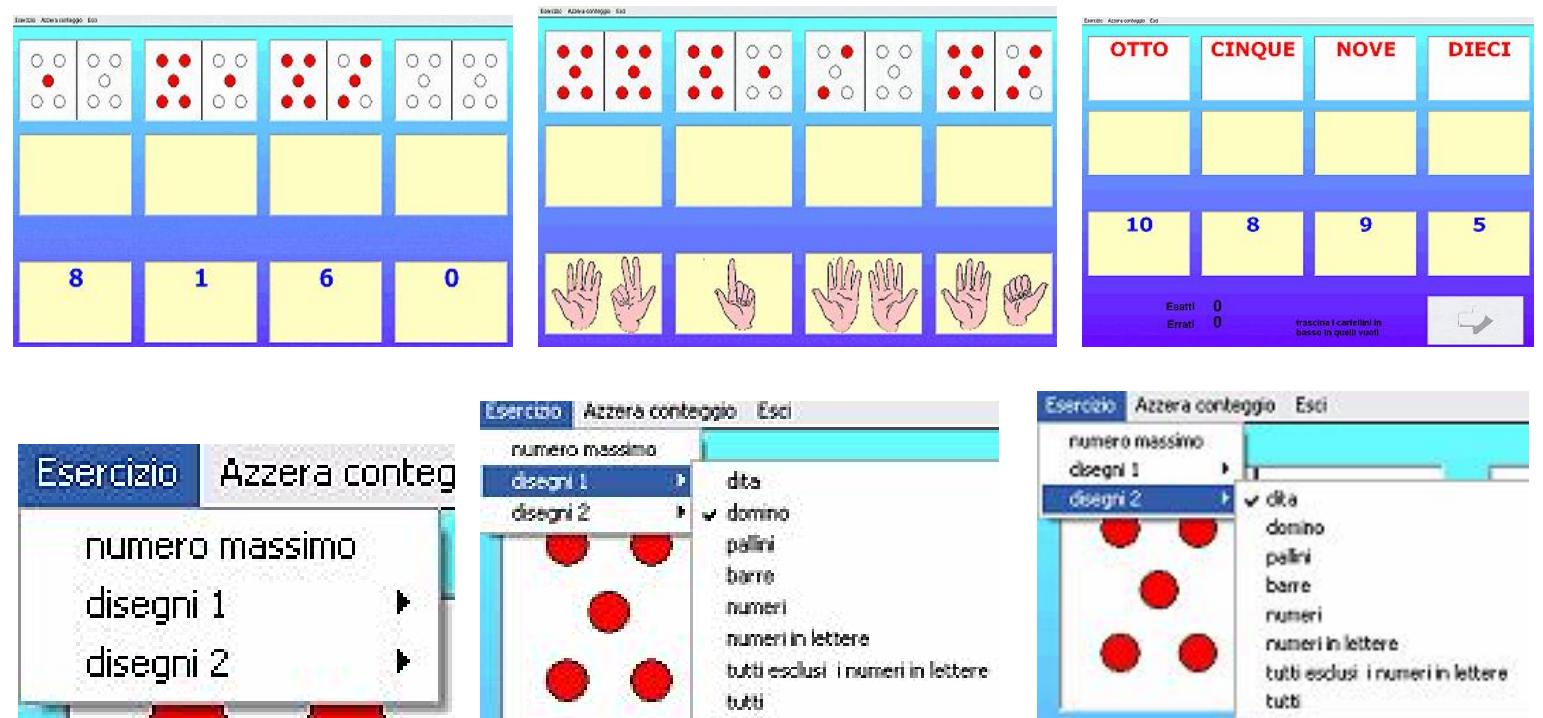
CONTA

Il numero visualizzato deve essere scritto nello spazio sottostante. Premere invio per confermare

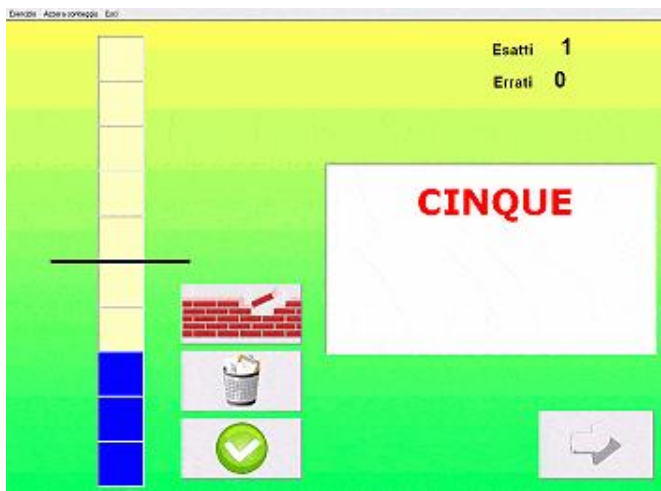
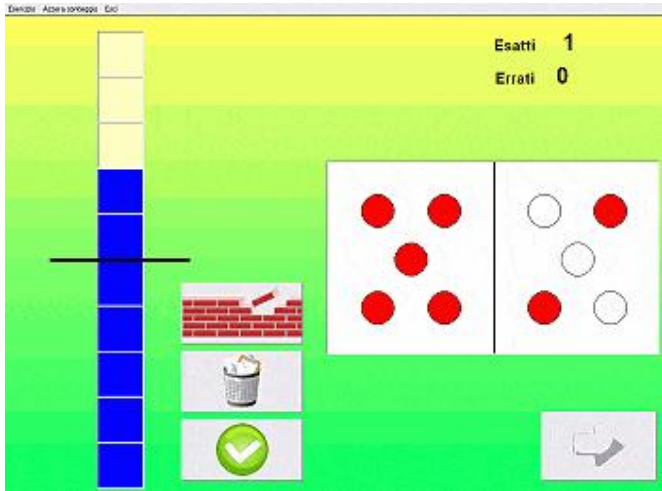


ABBINA

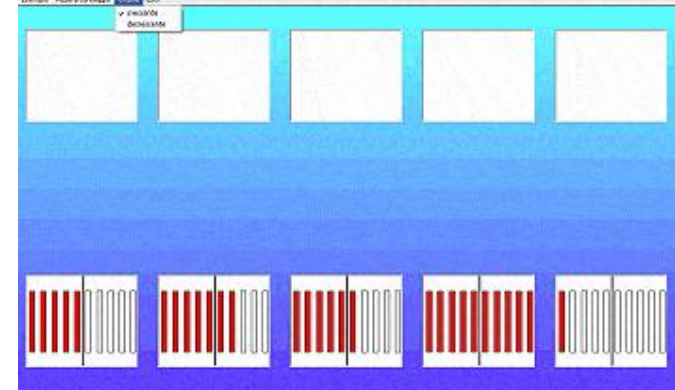
Si tratta di associare-trascinando con il mouse- la quantità visualizzata al suo corrispettivo, che può essere il numero in cifre o in lettere, oppure la medesima quantità rappresentata con un'immagine diversa: dal menu "esercizio" si possono infatti impostare entrambi i tipi di rappresentazione.



TORRI
 Cliccando sul pulsante con il muretto si aggiungono elementi alla torre; cliccandovi con il tasto destro si elimina un elemento. Cliccare sul pulsante con la spunta per confermare, sul cestino per cancellare tutto. Anche qui, la rappresentazione del numero da comporre può essere impostata in modi diversi, dal menu *Esercizio/disegni*. La linea nera indica la demarcazione tra la prima cinquina e la seconda.



ORDINA
 Esercizi di ordinamento crescente o decrescente, impostabile tramite il menu *ordina*. Come sempre, vi è la possibilità di scelta delle rappresentazioni grafiche da utilizzare.



TROVA IL NUMERO
 Selezionando dal menu *Trova il numero* si imposta la scelta tra precedente, successivo, compreso tra... oppure mancante. Dal solito menu *esercizio/disegni* si imposta l'utilizzo di elementi grafici, lettere o numeri.

