

## MEMORY FIGURE – PAROLE - PAROLA E FIGURA

Per i bambini con DSA è spesso necessario il rinforzo della memoria a breve termine, perciò i memory in generale sono molto adatti per loro, sin dalla scuola dell'infanzia; tuttavia questo software può essere utilizzato anche per sviluppare la lettura veloce e globale di semplici parole, abbinando figura-parola, oppure parole uguali. Nel programma sono disponibili diversi memory pronti all'uso.

Volendo, l'insegnante potrà creare altri memory personalizzati, per obiettivi particolari, seguendo le chiare e dettagliate istruzioni degli autori, consultabili nella cartella del programma. **Un esempio di memory realizzabile ex-novo, adatto a bimbi con DSA, potrebbe essere la predisposizione di abbinamenti immagine - parola dove all'immagine corrisponde il suo fonema (o la sillaba) iniziale... oppure un memory per i suoni difficili (digrammi e trigrammi, uso di C-CQ-Q) sempre con corrispondenza immagine-parola... oppure solo di immagini, ma la cui corrispondenza sia data dal fonema iniziale o finale (o dalla sillaba) ... ecc.**

### La schermata iniziale

Basta cliccare sulle varie scelte per caricare gli esercizi/memory già pronti. Nel riquadro a sinistra compariranno i memory disponibili, a seconda che si scelga la corrispondenza immagini-immagini, immagini/parole, parole/parole. Spuntando la voce "animazioni" verranno mostrati i memory con immagini animate disponibili.

Crea Memory Configurazioni Informazioni Lingua

**Memory con ...**

immagini - immagini  Carte scoperte

parole - immagini

parole - parole

animazioni

---

**Tessere**

4  12  24

6  16


8  18


---

**Giocatori**

1  2  3

animali  
colori  
frutta e verdura





## Le caratteristiche del software:

Il programma può essere configurato per moltissimi aspetti, in modo da adattare gli esercizi in base all'alunno e agli obiettivi didattici.

Cliccando nel menu alla voce **Configurazione**, si troveranno 3 schede:

-Nella scheda "**Colori e suoni**", può essere impostato il tipo di carattere, sia per i messaggi, sia per il memory in sé; è anche possibile impostarlo su stampato maiuscolo. Altre opzioni riguardano i colori delle tessere e dello sfondo, la scomparsa o la permanenza delle coppie trovate, il tempo di attesa prima di poter cliccare su due nuove tessere, la presenza o meno di suoni di rinforzo.



- La scheda "**Modalità di input**" consente varie possibilità, adatte anche a bambini con difficoltà motorie. Di default è impostata su "Mouse"

-La scheda "**Giocatore**" consente di impostare i nomi dei bambini che utilizzano il software, in modo che le impostazioni globali stabilite nel pannello configurazione (colori, font, tipo di input eccetera) siano configurabili semplicemente cliccando sul menu a tendina e scegliendo il giocatore. Per registrare un nuovo giocatore cliccare sulla voce "nuovo utente" e digitare il nome.

Cliccando su Esci e tornando alla schermata introduttiva si potrà selezionare l'interfaccia scelta per quel particolare bambino, che resterà disponibile anche alle successive riaperture del programma:

Crea Memory Configurazioni Informazioni Lingua

### Memory con ...

- immagini - immagini  Carte scoperte
- parole - immagini
- parole - parole
- animazioni

### Tessere

- 4
- 12
- 24
- 6
- 16
- 18

### Giocatori

- 1
- 2
- 3

contrari  
 suoni






➔

Pierino

🤔

È possibile far giocare fino a tre bambini contemporaneamente: ogni volta che due carte vengono cliccate, cambia il turno e le coppie trovate vengono registrate.

Riavvia Font Esci

|   |   |   |   |     |   |
|---|---|---|---|-----|---|
| RANA  |  | NAVE  | CANE  |     |  |
|  |   |  |  |     |   |
|   |   |   |   | APE | RAMO  |

Giocatore 1 - coppie 2 ● Giocatore 2 - coppie 3