

DISTRIBUISCI LE LETTERE

Questo programma permette di far esercitare il bambino dislessico, ma anche gli altri, sull'analisi fonetica, sulla sintesi e sul lessico.

Il gioco, reso accattivante dalla grafica chiara e pulita e dai suoni di rinforzo, presenta di default una serie di esercizi sui suoni simili B e P, ma è anche possibile creare nuovi esercizi modificando i file txt contenuti nella cartella "swf" del programma, [come indicato in seguito](#).

Sarà utile, quindi, creare altre liste di parole con i differenti suoni che spesso i bimbi con DSA confondono, parole con doppie, suoni complessi... oppure predisporre parole da dividere in sillabe, inserendo una mattonella vuota come divisore tra una sillaba e l'altra, ecc.

Modificando i file si potrà impostare anche lo stampato minuscolo.

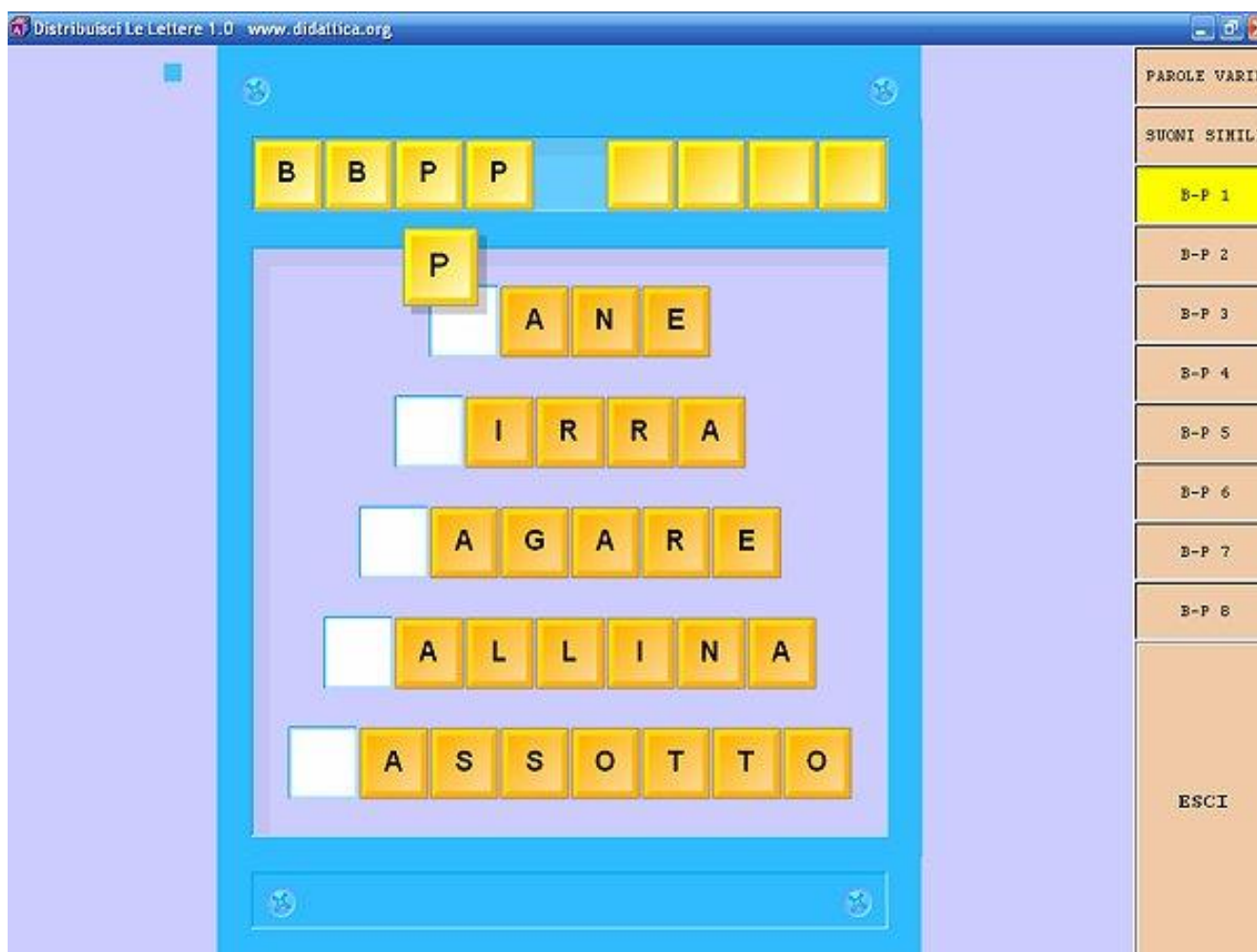
Una variante può essere anche quella di predisporre liste di parole "a tema", riguardanti ambiti disciplinari specifici (ad es. parole importanti da ricordare).

COME SI GIOCA

Dopo aver scelto l'esercizio dal menu a destra, si clicca sulla freccia e compare la schermata di gioco: in alto vi sono delle lettere, che vanno trascinate con il mouse negli spazi bianchi a lato delle parole incomplete.

In caso di errore, la lettera inserita non cambia colore e può essere spostata, mentre se è stata unita alle altre in modo corretto non è più movibile.

In questo modo il bambino si auto-corregge spontaneamente.



COME MODIFICARE GLI ESERCIZI

Prima dell'operazione, salvare una copia del file che si intende modificare in una cartella a parte, onde evitare di perdere un esercizio già pronto. Fare la stessa cosa con il file "titoli.txt". In caso di errori, si potranno così ripristinare i files originali, oppure conservarli per successivi usi.

Creare quindi un nuovo esercizio: aprire sia il file txt che il suo corrispondente swf ed affiancarli: in questo modo sarà ben visibile come sono strutturati e si potrà procedere alle sostituzioni seguendo le seguenti indicazioni.

N.B. Per vedere le modifiche effettuate, sarà necessario salvare il file txt e riaprire il programma: il file flash non viene aggiornato direttamente, ma solo dopo l'apertura di "Distribuisci le lettere"

NON MODIFICARE mai le sigle evidenziate qui in rosso, ma solo quello che vi segue.

L1=	<p>Ciò che segue a questa sigla indica al programma le parole incomplete che compariranno, nell'ordine dall'alto verso il basso.</p> <p>Il segno "underscore" (_) determina la casella della parola che risulterà bianca, e che il bambino potrà quindi riempire con una delle lettere a disposizione.</p> <p>È possibile inserire anche più di una casella bianca.</p> <p>Eventuali spazi tra una parola e l'altra risulteranno come mattonelle colorate ma vuote, senza lettera.</p>
&H1=	<p>Qui si scriveranno le parole complete, come dovranno risultare una volta riempite.</p> <p>Anche in questo caso, eventuali spazi tra una parola e l'altra risulteranno come mattonelle colorate ma vuote, senza lettera.</p> <p>Occorrerà ripetere gli spazi già inseriti in precedenza e mantenere l'ordine dato.</p>
&M1=	<p>Qui di seguito si scriveranno le lettere che il bambino dovrà trascinare per completare le parole.</p> <p>Il numero di lettere e l'ordine sequenziale saranno mantenuti nella schermata di gioco</p>
&EOF=true	Questa sigla non va modificata

Per impostare lo stampato minuscolo, basta fare altrettanto nel file txt, naturalmente ANCHE NELLE PAROLE COMPLETE.

Eventuali cambiamenti di formattazione al carattere (tipo di font, grassetto, corsivo ecc.) nel file txt non verranno invece mantenuti.

Per cambiare il titolo dell'esercizio nell'elenco principale, in modo che sia facilmente riconoscibile, aprire il file "titoli.txt" e immettere il nome del nuovo esercizio al posto di quello corrispondente che si è modificato.