

GIOCHI DI PAROLE

Questo software riunisce due giochi linguistici adatti ad essere usati per il potenziamento delle abilità di discriminazione in lettura: un memory parola-immagine in stampato minuscolo e un crucipuzzle in cui bisogna trovare le parole mescolate tra altre lettere sulla base di disegni. È possibile personalizzare il programma in base a specifiche difficoltà: l'insegnante può agevolmente creare nuove liste di parole, che diventeranno disponibili per entrambi i giochi, sia utilizzando le immagini e le parole esistenti, sia creandone ex-novo. Le istruzioni per utilizzare questa opportunità sono [QUI](#). Nel programma sono comunque contenute diverse liste di parole già pronte, raggiungibili dal menu File/Apri.



IL CRUCIPUZZLE

Le parole da cercare in **stampato maiuscolo** sono visualizzate a destra sotto forma di immagine. Il bambino dovrà trovarle, cercandole lettera per lettera. Le parole possono essere scritte in qualsiasi senso (da sinistra a destra o da destra a sinistra, verso l'alto, verso il basso o anche in diagonale).

Questo gioco attiva due importanti processi:

il passaggio dalla **decodifica visiva a quella verbale-globale** (dall'immagine alla parola corrispondente) e successivamente l'**analisi della parola**, dal verbale-globale al fonemico-analitico (dalla parola intera, trovare in sequenza le lettere che la compongono).

Uno dei "trucchi" più classici è quello di cercare le caselle dove c'è la stessa lettera iniziale della parola e poi percorrere con lo sguardo le caselle adiacenti, in tutte le 8 direzioni, cercando di trovare la seconda lettera della parola e così via.

File: Eso

S	C	A	L	A	H	C	A	A	Z
R	N	E	H	Z	S	A	A	P	O
F	O	R	L	G	E	T	N	R	G
U	I	A	C	I	C	E	P	A	C
M	M	L	U	A	N	N	O	C	A
E	A	E	D	A	P	A	Z	S	I
C	C	M	E	D	Z	R	C	E	D
Q	S	S	R	G	A	L	A	E	E
E	O	Z	Q	H	F	B	A	U	S
T	R	O	M	B	A	O	T	C	B

Esatti 10
Errati 5

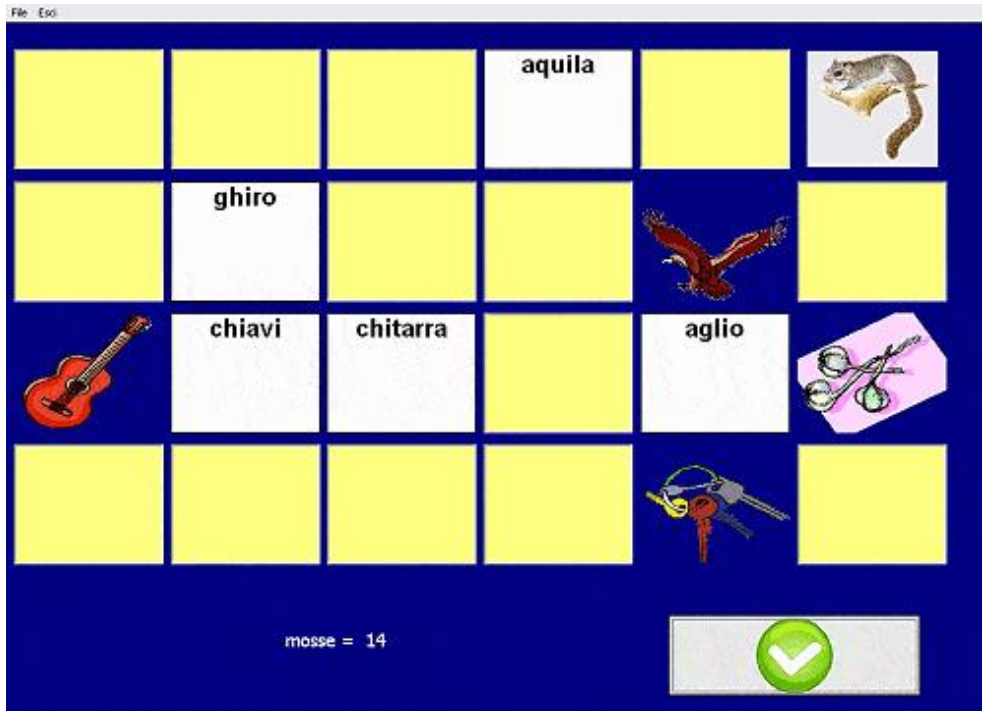
Cliccando sulle caselle, queste verranno evidenziate in giallo. Nel momento in cui l'ultima lettera verrà selezionata, se la parola è presente tra quelle da cercare, l'immagine corrispondente sparirà. L'andamento dei tentativi viene visualizzato in alto; terminata la ricerca di parole, cliccando su una freccia si potrà proseguire con un nuovo crucipuzzle, mantenendo il punteggio accumulato.

IL MEMORY

Le tessere nascondono sia immagini sia le corrispondenti parole in **stampato minuscolo**. Il gioco potrebbe quindi essere proposto ai bambini dislessici, oltre che per far esercitare la memoria a breve termine che solitamente necessita di rinforzo, anche con la finalità di favorire la lettura veloce, globale, delle parole in un carattere a loro notoriamente ostico.

Anche in questo gioco è possibile caricare liste specifiche di corrispondenze immagini/parola, selezionando un file già predisposto dal menu File/Apri.

Il programma conteggia le mosse fatte. Cliccando sul pulsante verde si riavvia il gioco con un nuovo ordine casuale delle tessere.



PERSONALIZZARE LE LISTE DI PAROLE/IMMAGINI

Ogni immagine contenuta nella cartella di programma "gif" ha il nome della parola che rappresenta. Basta quindi creare liste di parole a scelta (ad esempio per i suoni "difficili" come sce/scie, gn, gl, chi/che... eccetera) oppure per le parole che iniziano con grafemi visivamente simili, come "p/ b/ q/ d", "m/ n", "a/ e"...) con il comune blocco note di Windows, A CONDIZIONE CHE TALI PAROLE ESISTANO, COME IMMAGINI, NELLA CARTELLA "GIF". È possibile inserire nuove immagini/parola nella cartella e quindi ampliare il lessico proposto; le eventuali nuove immagini dovranno essere in formato .gif

Per creare le liste di parole con il blocco note è sufficiente scrivere un termine per riga, senza punteggiatura.

