

GIOCHI CON I CERCHI

Questo software si presenta come la rielaborazione digitale di un utilissimo gioco motorio per i bambini che si apprestano a imparare le cifre da 1 a 9 e a numerare in avanti e all'indietro; può venire in aiuto per rafforzare la memoria visiva e uditiva dei piccoli "a rischio" di un DSA, ma è in ogni caso adatto a tutti i bambini di 5-6 anni.

Le tipologie di esercizio sono diversificate e prevedono sia un training, in cui il bambino deve solo cliccare sui cerchi per ascoltare il numero cardinale corrispondente (primi due esercizi), sia una serie di attività graduate per il riconoscimento delle posizioni e per il conteggio progressivo e regressivo. Sono previsti anche esercizi che implicano la scrittura dei numeri tramite tastiera e il graduale abbandono del supporto visivo dei cerchi (giochi con le frecce).



Nei primi cinque esercizi i numeri vengono letti dalla voce di un bambino, aiutando così la memoria uditiva. In "numeri chiamati", ad esempio, la voce del bambino "chiama" il numero del cerchio da cliccare.

In alcuni esercizi successivi si chiede di cliccare il numero "davanti" o quello "dietro", o ancora quello "in mezzo": queste caratteristiche possono essere utili, oltre che per l'esercizio numerico, anche per rinforzare le abilità di tipo spaziale, in quanto permettono di visualizzare concretamente le posizioni nella sequenza dei numeri.

Ecco alcuni esempi di esercizio:

Esercizio "Numeri indicati"

A screenshot of a software interface for the exercise "Numeri indicati". At the top, there is a menu bar with "Attiva software", "Informazioni", and "Esc". Below the menu bar is a yellow smiley face icon and a score display showing "Esatti 0" and "Errati 0". The main area features a row of nine circles; the first circle on the left is filled with red, while the others are empty. Below the circles is a row of ten cartoon children, each holding a sign with a number: 1, 6, 2, 7, 8, 9, 3, 5, and 4. At the bottom right, there is a grey button with a right-pointing arrow and the word "avanti".

Esercizio "Avanti dal... (1)"
Il bambino deve digitare il numero corrispondente al cerchio davanti a quello indicato

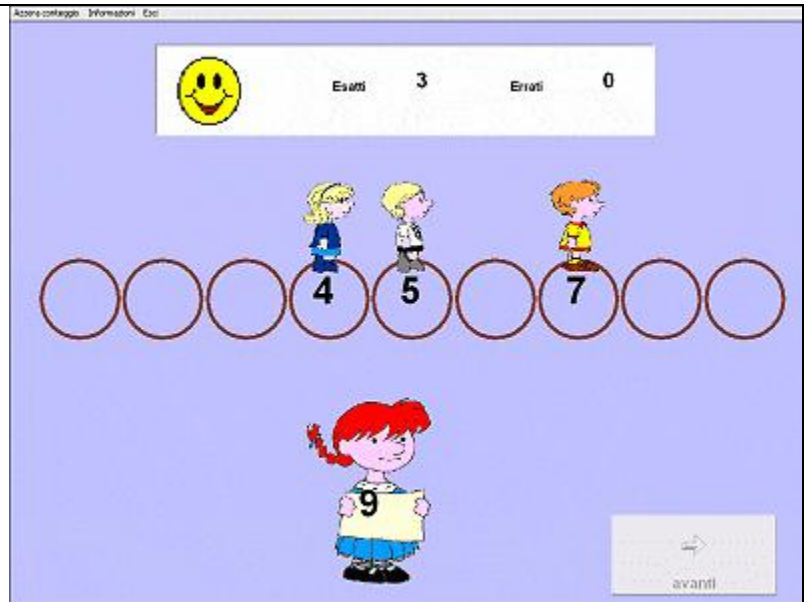
A screenshot of a software interface for the exercise "Avanti dal... (1)". At the top, there is a menu bar with "Attiva software", "Informazioni", and "Esc". Below the menu bar is a yellow smiley face icon and a score display showing "Esatti 0" and "Errati 0". The main area features a yellow background. On the left, a cartoon child is standing on a circle. To the right of this circle is another empty circle. Below the first circle is a white box containing the number "8". Below the second circle is an empty white box. At the bottom right, there is a grey button with a right-pointing arrow and the word "avanti".

Esercizio "Avanti dal... (2)"
Il bambino deve digitare il numero corrispondente al cerchio indicato dal cartellino bianco vuoto

A screenshot of a software interface for the exercise "Avanti dal... (2)". At the top, there is a menu bar with "Attiva software", "Informazioni", and "Esc". Below the menu bar is a yellow smiley face icon and a score display showing "Esatti 0" and "Errati 0". The main area features a light blue background. On the left, a cartoon child is standing on a circle. To the right of this circle are two more empty circles. Below the first circle is a white box containing the number "6". Below the second circle is an empty white box. At the bottom right, there is a grey button with a right-pointing arrow and the word "avanti".

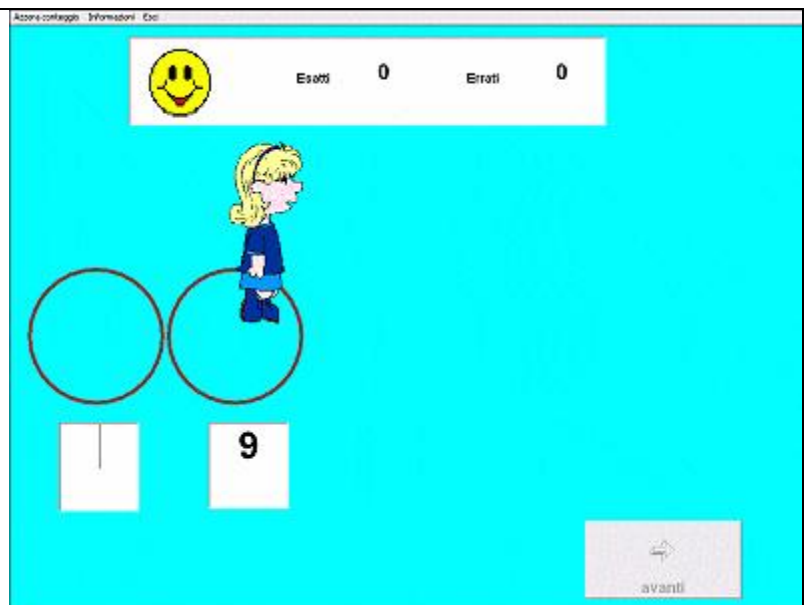
Esercizio "Sistema i cartellini"

Il bambino deve cliccare nel cerchio corrispondente al numero indicato dal bambino in primo piano. Una volta cliccato il numero andrà a posto e verrà letto dalla voce.



Esercizio "Indietro dal... (1)"

Il bambino deve digitare il numero corrispondente al cerchio dietro a quello indicato



Esercizio "Indietro con le frecce(2)"

Avendo come riferimento il numero sotto il bambino a sinistra, si devono digitare i numeri corrispondenti nei cartellini sotto le frecce

