



[www.retecivica.mi.it/didacta](http://www.retecivica.mi.it/didacta) [www.conquistaweb.it](http://www.conquistaweb.it)

## PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI ALFANEMO

**AREA Logico-linguistica** - Attività di letto-scrittura e recupero di abilità cognitive, abilità motorie.

### REQUISITI DI SISTEMA

Il programma si installa automaticamente decomprimendo il file AlfaNemo.zip (720 Kb) che crea l'icona di collegamento sul desktop e nei Programmi del menu Start.

E' possibile prelevare tra le Applicazioni 2005 di [VBscuola.it](http://VBscuola.it) e in [www.conquistaweb.it/software](http://www.conquistaweb.it/software)

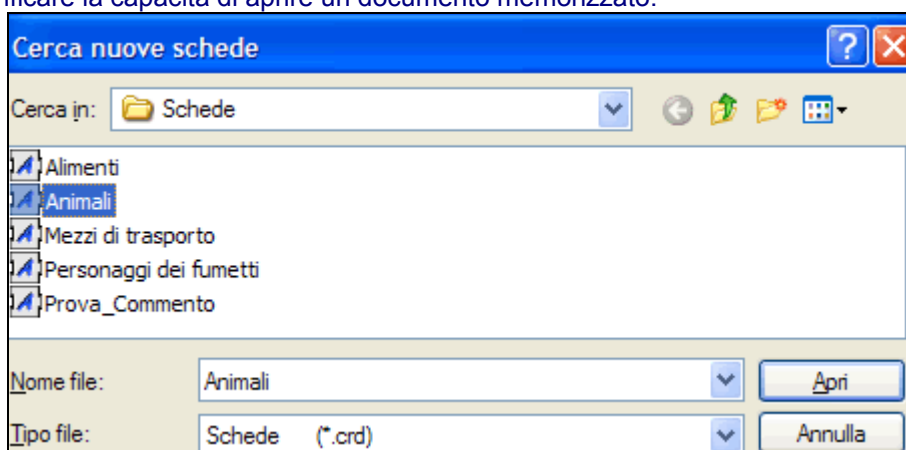
### SCHEDA

**AlfaNemo** è un programma che permette la scrittura di semplici parole da abbinare ai disegni: ha un'interfaccia semplice e intuitiva da usare, con piacevoli effetti sonori. E' stato realizzato dallo staff di [VBscuola](http://VBscuola)

### UTILIZZO

Avviato il programma, sul lato sinistro sono visibili le icone dei comandi:

- la cartella **Apri** permette di scegliere tra cinque "schede" che raccolgono i disegni, procedura che può essere utilizzata direttamente anche dai bambini per verificare la capacità di aprire un documento memorizzato.

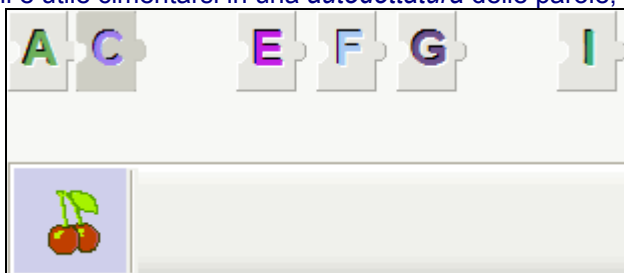


La lettera **A** consente di variare i caratteri in maiuscoli/minuscoli.

Gli altri due comandi servono ai genitori ed ai docenti: il **punto di domanda** apre le indicazioni del programma e la **chiave inglese** (premendo insieme la combinazione di tasti Control + Alt) apre la **modalità progetto**.

Una volta aperta una scheda, occorre osservare i disegni e trascinare con il mouse le lettere che compongono la parola corrispondente al disegno, oppure di scrivere direttamente dalla tastiera.

Come proposta ai più piccoli è utile cimentarsi in una *autodettatura* delle parole, con l'aiuto di un adulto.

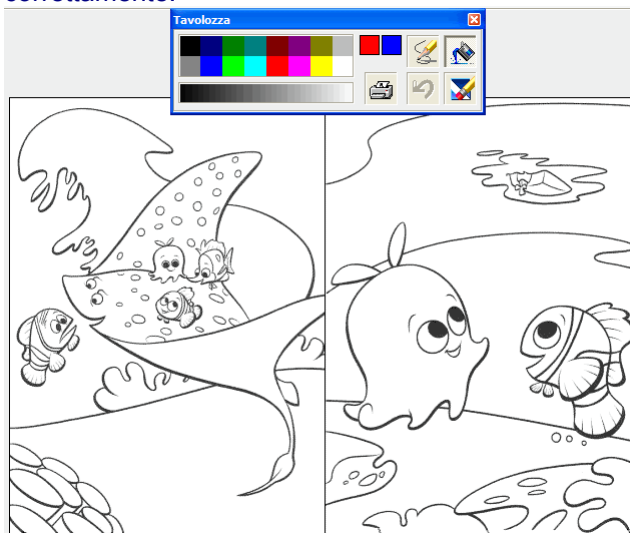


Il programma non consente di sbagliare, ma effettua un feed-back positivo ogni volta che si sceglie una lettera esatta: cliccando sul disegno, la lettera esatta lampeggia, se viene scelta una lettera "sbagliata", questa torna al punto di partenza, in alto sullo schermo.



E' anche possibile visualizzare le parole completate.

Per ogni una parola completata compare sullo sfondo una porzione di un disegno in bianco e nero, che completamente diventa visibile al termine dell'esercizio e può essere modificato, colorato e stampato, a "certificazione" dell'esercizio di scrittura eseguito correttamente.



La serie completa dei disegni, che compaiono al termine degli esercizi, illustra la storia del **pesciolino Nemo**: la stampa del disegno verrà effettuata alle dimensioni visibili e al centro del foglio, con alla base alcune righe disponibili per la scrittura, è così possibile aggiungere delle didascalie e appendere la raccolta della storia.

**AlfaNemo** può essere anche usato in **modalità progetto**, premendo l'icona con la chiave inglese, che presenta una raccolta di un centinaio di disegni/parole per creare nuove schede.



Per **creare una nuova scheda** o modificarne una esistente, è possibile scegliere le icone/parole da inserire nella scheda, premendo il pulsante con il simbolo + (il pulsante - toglie l'ultima parola già presente) e salvare la scheda con un nome adatto.

Grazie ad un apposito programma unito ad **AlfaNemo**, possiamo **creare nuove icone** per ampliare la raccolta di immagini e graduare la difficoltà delle parole degli esercizi.

Un clic del pulsante destro in una parte libera del programma apre il menù contestuale "Crea icone..." dal funzionamento facilmente intuibile.

Se si desidera utilizzare qualunque altro disegno, il programma lo adatterà automaticamente alle dimensioni. Tramite menu è possibile stampare una griglia 32x32 al fine di poter disegnare un'icona manualmente.

### Attività didattiche

Le attività di letto-scrittura possono essere ampliate invitando i bambini a riflettere sulle modalità di utilizzo del programma.

### Obiettivi formativi:

1. Organizzare abilità strumentali, comandi e procedure sperimentate in funzione del contesto
2. Utilizzare i comandi e le azioni necessari per aprire/chiedere un programma installato nel computer e svolgere un'esercitazione didattica
3. Utilizzare un lessico specifico per descrivere le attività svolte.

### Fasi operative:

1. Una volta presentato AlfaNemo e i comandi fondamentali, i bambini lo possono sperimentare a coppie, ricercando le strategie migliori per portare a termine ogni esercizio.
2. Conclusi alcuni esercizi e stampate le immagini della storia del pesciolino Nemo, possiamo riproporre l'attività sul quaderno.
3. Chiediamo ai bambini di riflettere sulle procedure ed i comandi utilizzati, illustrando le sequenze delle azioni oppure riordinando una serie di frasi.

Scrivo le parole che ho scoperto giocando con AlfaNemo



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



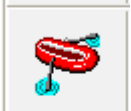
.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

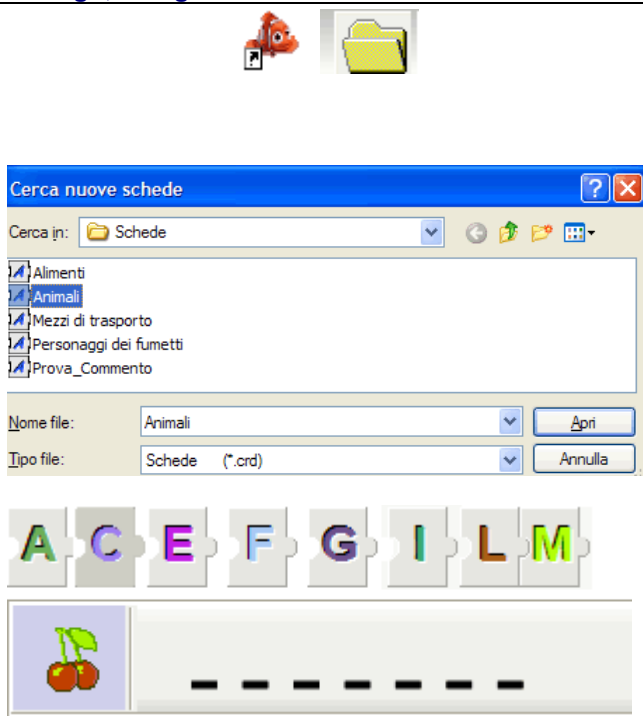


.....



.....

**Collego le azioni per giocare con AlfaNemo, disegno o scrivo.**

Leggo e scrivo	Collego, disegno e scrivo
<p>1) Riconosco l'icona del programma sul desktop e apro il programma con un doppio clic del mouse</p> <p>2) Premo l'icona con la cartella delle schede</p> <p>3) Apro la scheda <b>Alimenti</b> di AlfaNemo</p> <p>4) Leggo ad alta voce la parola che corrisponde all'immagine e trascino le lettere, una alla volta per comporre la parola: quante sono le lettere? .....</p> <p>Scrivo a destra la parola completa e cancello con una croce le lettere utilizzate.</p> <p>Quali lettere sono usate due volte? .....</p> <p>Sullo sfondo compare il disegno .....</p> <p>Ho completato delle parole con la tastiera? <input type="checkbox"/> SI' <input type="checkbox"/> NO</p> <p>Ho chiesto aiuto cliccando sui disegni? <input type="checkbox"/> SI' <input type="checkbox"/> NO</p> <p>Se SI', quante volte? .....</p> <p>Ecco il disegno finale colorato da me:</p>	
This area is currently empty in the provided image	

