

quaderno

1

software

ausili

progetti didattici

**CENTRO  
NUOVE  
TECNOLOGIE  
PER  
L'INTEGRAZIONE  
HANNA**

PROMOSSO DAL  
COMUNE DI OVADA  
CON IL CONTRIBUTO  
DELLA REGIONE PIEMONTE  
IN COLLABORAZIONE  
CON LA  
SCUOLA MEDIA  
SANDRO PERTINI  
DI OVADA

**Centro Nuove tecnologie per l'integrazione *Hanna***

promosso dal Comune di Ovada con il contributo della Regione Piemonte  
in collaborazione con la Scuola Media "Sandro Pertini" di Ovada (AL)

*software*  
*ausili*  
*progetti didattici*

quaderno 1

\* **La redazione** del Quaderno 1 é stata curata da Pietro Moretti, insegnante di sostegno presso la Scuola Media "Sandro Pertini" di Ovada (AL)

\* **Copertina** di Gianni Stefanutto

\* **Collaboratrici/collaboratori del Centro:**

Balani Nadia (logopedista), Bruzzo Elisabetta (insegnante di sostegno), Carnevale Carlino Rita (pedagogista), Castagnino Rossella (insegnante di sostegno), Castellaro Maurizio (insegnante di sostegno), Gaeta Raffaella (pedagogista), Marengo Eliana (insegnante elementare), Monti Milena (logopedista), Negrini Antonella (insegnante di sostegno), Nervi Raffaella (educatrice), Parodi Vilma (insegnante di sostegno), Peruzzo Paola (insegnante di sostegno), Porata Nicoletta (insegnante di sostegno), Rebecchi Milena (coordinatrice Centro Disabili), Tofani Rosetta (insegnante CFP), Vignolo Giulietta (insegnante elementare), Vignolo Grazia (insegnante elementare), Zunino Marina (insegnante di sostegno).

\* *Si ringrazia l'Amministrazione provinciale di Alessandria per il contributo finanziario concesso per la pubblicazione di questo quaderno.*

Stampato presso la Tipografia PESCE  
corso Saracco 163 - 15076 Ovada (AL)

maggio 1998

## Progetto Hanna: perchè?

Mi si chiede spesso la motivazione della denominazione Hanna: Hanna come Handicap nuove attrezzature, come "Hanna dei miracoli", noto film in cui la protagonista riesce a imporre la sua personalità e a superare le barriere della sordità, Hanna come Handicap nuove aperture. In realtà la scelta è stata occasionale e non particolarmente meditata: doveva comunque essere un nome al femminile. Meditato è stato invece il Progetto, nato da una nuova sensibilità nei confronti dell'handicap maturata in Ovada, nell'ambito dell'Amministrazione Comunale e nella scuola, nonché da una comunione di idee e di ideali, di partecipazione con il collega e collaboratore Pietro Moretti, nei rari momenti in cui ci incontriamo frettolosamente nei corridoi della scuola. Ma bastano poche parole per comunicare progetti anche ambiziosi, poi ognuno fa la sua parte: amministrativa e burocratica, operativa e di animazione: così è nato il Progetto Hanna.

L'evoluzione tecnologica ha investito talvolta prepotentemente il nostro modo di vivere, scatenando nuovi processi di relazione, promuovendo nuove forme di conoscenza e aprendo nuovi orizzonti. In particolare l'informatica ha offerto nuove opportunità e nuovi strumenti per consentire il superamento di ostacoli legati alla comunicazione nella scuola, nella società, nel tempo libero.

L'Amministrazione Comunale di Ovada, nell'ottica di fornire pari opportunità e di favorire una effettiva integrazione ha promosso ben due progetti legati all'handicap e informatica nell'ambito della Legge 104/92, i quali sono stati approvati e finanziati dalla Regione Piemonte.

Si avviò nel 1995 il Progetto SOLE, finalizzato all'inserimento lavorativo dei disabili, la cui positiva esperienza prosegue tuttora, avvalendosi della competente gestione della Cooperativa sociale Azimut; il Progetto ha offerto nuove opportunità di lavoro, che si sono tradotte in molti casi in realtà, promuovendo così con l'inserimento lavorativo anche l'integrazione sociale e culturale. Dal 1998 il Progetto SOLE sarà gestito dal Consorzio dei Servizi Socio-assistenziali dell'Ovadese.

Anche il Progetto Hanna ha uno stretto legame con le nuove tecnologie, software, hardware e ausili messi a disposizione dal Comune e dalla Scuola Media "Sandro Pertini", che nel corso di questi ultimi tempi hanno efficacemente collaborato per fornire risposte adeguate alle problematiche dell'handicap legate alle difficoltà di comunicazione e di apprendimento. A questo

centro hanno via via aderito le altre scuole cittadine (Liceo Scientifico "B. Pascal", ITIS "C. Barletti", Centro Formazione Professionale, Direzioni Didattiche I e II circolo), l'ASL 22 con le specializzazioni di fisioterapia e neuropsichiatria infantile, il Centro diurno per disabili "Lo Zainetto". Si è così formato con un gruppo di docenti, educatori, professionisti che hanno sentito l'esigenza di avvicinarsi a nuovi metodi di studio, di lavoro, di insegnamento al fine di trasferire nuove conoscenze nel proprio ambito di competenza.

La stesura di questo quaderno non vuole essere semplicemente una elencazione di software specialistici per agevolare la conoscenza del materiale esistente, ma vuole essere una divulgazione di informazioni e una offerta di opportunità per tutti coloro che considerano l'informatica uno strumento per superare le barriere, un nuovo linguaggio per migliorare la propria vita di relazione.

Ringrazio per l'insostituibile collaborazione l'amico Pietro Moretti, il Preside della Scuola Media Statale Vincenzo Genocchio, per la disponibilità sempre dimostrata, l'Amministrazione Provinciale nella persona dell'assessore alla pubblica istruzione Mara Scagni per aver contribuito alle spese di stampa del presente lavoro, il Provveditorato agli Studi di Alessandria per averne curato la diffusione, e in particolare quegli operatori che fanno parte del Gruppo di lavoro e con il loro operato trasferiscono esperienze, abilità e competenze ai disabili, offrendo nuove e reali opportunità di un miglioramento della qualità della vita.

Ovada, 4 maggio 1998

**Luciana Repetto**

*Assessore alla Cultura e alla Pubblica Istruzione*

## L'impegno della Scuola media

Dal primo momento dell'applicazione della Legge 104/92, la legge - quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate, con riferimento ai fondi destinati alle scuole, la Media "Sandro Pertini" di Ovada si è proposta alcune linee - guida di lavoro:

- introdurre e via via accelerare l'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche, telematiche e multimediali come elemento di grande innovazione capace di mutare profondamente le dinamiche di apprendimento e di integrazione degli alunni disabili;
- operare per incentivare le forme di collaborazione fra le Scuole del Distretto Scolastico di Ovada e fra Scuole e Servizi Sociali e Istituzioni (operatori specialistici ASL - consorzio - comuni ecc...);
- consolidare un nucleo di esperienze e di attrezzature per dare vita ad un vero e proprio Centro Nuove Tecnologie, operante sul territorio in una logica di Educazione permanente.

Un quinquennio in cui lo sviluppo dei Progetti si è, abilmente, accompagnato con il progressivo arricchimento nelle attrezzature e con la dotazione di materiale.

Le prime sperimentazioni individuali si sono continuamente arricchite e poi trasformate fino alla creazione di un Gruppo permanente di attività.

E i risultati si sono fatti ben presto visibili:

il primo nucleo di Laboratorio in rete con la maggior potenzialità d'integrazione del disabile rispetto ai propri compagni; il primo nucleo di Softwareteca, sperimentale, con programmi specialistici messi via via a disposizione di quanti ne abbiano fatto richiesta.

Poi, appena è stato possibile, si è avviato un sensibile decentramento di attrezzature sul territorio, con la realizzazione di postazioni multimediali in altre sedi scolastiche.

Contemporaneamente si sono sviluppati corsi di autoformazione per insegnanti all'utilizzo didattico del computer.

Più recentemente, proprio con una più larga ed efficace conoscenza, si è incrementata la fruizione di ausili specialistici da parte degli insegnanti, in particolare di quelli impegnati nel sostegno didattico.

Forse per questo, con un po' di presunzione, possiamo dire che quando è nata la possibilità di sviluppo del Centro Hanna si è ritenuto opportuno e necessario partire proprio con il raccogliere la vistosa esperienza della Scuola

Media "Pertini".

E poichè, con l'impegno prodotto, si creano le condizioni per fissare nuovi obiettivi credo che utilmente il Centro Hanna possa oggi pensare, con ambizione, di porsi, in ruolo attivo primario, come punto di riferimento costante per ogni Progetto d'utilizzo del linguaggio informatico, migliore e più efficace veicolo di apprendimento per larga parte dei disabili.

In questo senso e in questa ottica la Scuola Media "Pertini" ha offerto sede e ampia disponibilità; nel comune interesse a potenziare sussidi / attrezzature / apparecchiature / laboratori e soprattutto le diverse e possibili forme collaborative.

Una crescita di risultati ben visibili che corrisponde a nuove sensibilità e a migliori attenzioni.

*Il Preside*  
**Vincenzo Genocchio**

*Scopi e attività  
del Centro*

Il Comune di Ovada ha avviato nel 1996 la realizzazione del CENTRO NUOVE TECNOLOGIE PER L'INTEGRAZIONE "HANNA", attento alla necessità di favorire la reale integrazione delle persone disabili appartenenti alle varie fasce d'età e con l'intento di assumere un ruolo di stimolo e coordinamento tra le realtà associative ed istituzionali operanti sul proprio territorio.

Si è iniziato con il fornire ai primi utenti del Centro possibilità di apprendimento attraverso l'utilizzo di strumenti e linguaggi informatici, telematici e multimediali. Per fare questo ci si è avvalsi di ausili e programmi innovativi, adatti alle molteplici tipologie di disabilità.

Gli enti e gli operatori che usufruiscono del Centro si muovono attraverso la predisposizione e la realizzazione di Progetti individuali; su questi stessi progetti effettuano periodiche verifiche.

### **Gli scopi**

Ci si propone di:

- sostenere progetti individuali ed a piccoli gruppi per l'apprendimento conoscitivo e l'elevazione culturale di persone disabili come elemento caratterizzante e inscindibile dall'integrazione sociale;
- diffondere l'uso delle nuove tecnologie, in particolare di quelle informatiche, telematiche e multimediali per raggiungere con un salto quantitativo e qualitativo obiettivi cognitivi, socio-relazionali, pre-lavorativi e culturali;
- creare un luogo di informazione sulle grandi potenzialità che l'innovazione tecnologica può portare nel concreto della vita quotidiana della persona disabile;
- favorire una comunicazione nuova tra le persone attraverso la posta elettronica e le attività telematiche;
- rendere accessibile la softwareteca specializzata creata presso il Centro, con catalogo informatizzato e con attività di "prestito" gratuite e facilitate;
- creare un archivio delle esperienze didattiche e di educazione permanente;
- documentare, almeno annualmente, le attività svolte con la pubblicazione di quaderni, la realizzazione di ipertesti o di pagine in Internet.

### **I soggetti partecipanti**

Il Comune coinvolge in questa iniziativa:

- la Scuola Media Statale "Sandro Pertini";

- il primo e il secondo Circolo didattico;
- le scuole superiori presenti sul territorio comunale;
- il Distretto scolastico e le altre scuole del distretto;
- l'ASL 22, con riferimento particolare ai servizi di Neuropsichiatria infantile e di Riabilitazione logopedica;
- il Centro diurno "Lo Zainetto";
- il Progetto Sole;
- la cooperativa Azimut con le sue comunità alloggio per minori;
- l'ANFFAS e altri gruppi di volontariato locale.

## **Le attività**

Il laboratorio del Centro usufruisce di strutture messe a disposizione dalla Scuola media e dal Comune; si dota via via di nuove attrezzature.

Le attività consistono anzitutto nell'utilizzo delle nuove tecnologie per realizzare Progetti educativi individualizzati. Responsabili dei progetti sono i singoli enti proponenti, che si assumono anche l'incarico della loro gestione. Il Centro si impegna a garantire una sede permanente di confronto, di formazione e di verifica tra gli operatori dei progetti; come pure a fornire supporti di tipo tecnologico per la realizzazione degli stessi.

Rispetto alle diverse tipologie di disabilità sono state individuate alcune indicazioni di attività:

### **audiolesione**

- ipertesti con molta grafica e con traduzioni in LIS (es.Savana);
- utilizzo di programmi di riabilitazione del linguaggio, come ad esempio Speech viewer;
- comunicazione a distanza con modem: partecipazione a progetti già esistenti; rete di corrispondenze da costruire;
- gestione dei principali software di videoscrittura, grafica, archiviazione, ecc...;

### **ipovedenza**

- utilizzo di sintesi vocali quali Apollo 2, Screen Reader e altre;
- ipertesti multimediali con musica e letture;

- videoscrittura con programmi che prevedano possibilità di ingrandimento dei grafemi;

### **tetraparesi spastiche e paralisi in genere**

- tastiere facilitate, emulatori di mouse ed altri ausili per semplificare l'accesso al computer, superando i limiti insiti nella strumentazione oggi più diffusa;
- software ed ipertesti in relazione ai progetti individualizzati;
- posta elettronica e comunicazione a distanza, come occasione per superare limiti spaziali e motori;

### **cerebropatie (e similari)**

- software per abilità funzionali;
- programmi di accesso al computer facilitati;
- programma di riconoscimento vocale da parte del computer;
- tastiere, touch screen ed altri ausili sostitutivi del mouse per semplificare l'uso del computer;
- attività multimediali;

### **sindrome di down**

- software e ipertesti graduati nelle difficoltà con riferimento al progetto individualizzato;
- comunicazione a distanza con il modem;
- software per abilità funzionali nei soggetti più gravi;

### **psicosi**

- software e ipertesti idonei a realizzare il progetto individualizzato, all'interno di una relazione positiva e stabile tra soggetto ed operatore;
- uso del computer collegato alla realizzazione di prodotti ben definiti come gli ipertesti, luoghi di ricezione di molteplici forme di comunicazione;
- attività multimediali gestite con gradualità;

### **disgrafie, dilessie, distografie (in presenza di ritardo mentale medio-lieve)**

- software di videolettura e di videoscrittura secondo schede, modelli e con livelli graduali di difficoltà;
- corrispondenza a distanza, in posta elettronica;
- gestione di ipertesti multimediali;

## **afasia**

- programma di riconoscimento dei residui vocali;
- comunicatori alternativi;
- ipertesti multimediali con letture e musiche;
- programmi di grafica ed eventualmente di videoscrittura;

## **altre disabilità: microcefalea, ipercinesia, autismo, sindromi varie, sclerosi multipla, ecc...**

- utilizzo delle nuove tecnologie rapportato al progetto individualizzato;
- software legato alle abilità funzionali;

## **problemi psicologici, aggressività, disagio sociale**

- gestione del software per recupero di motivazione, di autostima, di relazione con gli altri;
- videoscrittura per la realizzazione di "prodotti";
- ipertesti per l'apprendimento culturale.

## **Alcuni progetti in corso**

Risultano interessanti i primi progetti avviati (di cui si parlerà più ampiamente nell'ultima parte di questo quaderno):

- Progetto IPERTESTO: prevede la costruzione di semplici e brevi ipertesti su argomenti individuati insieme all'utente. Si unirà alla fase dell'apprendimento più tradizionale quella della produzione interdisciplinare con l'utilizzo di molteplici canali comunicativi;
- Progetto COMPITO A CASA: consiste nell'utilizzo a scuola ed a casa degli stessi programmi di videoscrittura allo scopo di realizzare i compiti (compresa la loro memorizzazione e la stampa);
- Progetto EDUSEX: si propone attività di educazione sessuale, attraverso la gestione di un ipertesto multimediale; è stata predisposta una scheda da compilarsi al termine di ciascun incontro;
- Progetto DIS (disabilità del linguaggio): mira al recupero delle abilità di lettura e di scrittura per persone con disortografia; gli utenti sono al momento alcuni alunni della scuola media ma il loro numero crescerà di molto se ci si rivolgerà ad altre fasce d'età.

## **Progetto TAM TAM**

Il Centro intende sperimentare l'attività in rete telematica tra più persone disabili. Come fase di avvio si vuole partire dalle scuole ovadesi per stabilire una comunicazione costante e aperta. Questa comunicazione dovrà tendere a realizzare progetti didattici, di cui fornire adeguata informazione pubblica e possibilità di interagire.

Lo sviluppo di TAM TAM dovrà consentire a realtà extrascolastiche e ad utenti di diverse fasce di età di aderire a proposte di formazione permanente.

### **Gli operatori e la gestione**

Ogni ente partecipante trasmette al Comune i nominativi delle persone incaricate di utilizzare il Centro, specificandone le competenze professionali.

Gli enti, oltre ad assicurare la presenza di operatori per la realizzazione di progetti che riguardano i rispettivi disabili, designano un referente che collabora alla gestione generale del Centro. Il "gruppo dei referenti" costituisce il tramite tra il Comune e gli enti, assicurando impegno e rapidità per la soluzione dei problemi gestionali che via via si pongono.

L'attività del Centro da grande rilievo all'apporto del volontariato, fornito da singole persone o da gruppi.

È altresì prevista la figura di un operatore-coordinatore.

Il funzionamento e la gestione del Centro sono definiti da un apposito Regolamento predisposto dal Comune. Così pure tra il Comune di Ovada e la Scuola media Pertini viene stilata una convenzione relativa all'utilizzo delle attrezzature e dei locali del Centro.

### **La formazione**

Si rendono necessari, viste le attività ed i progetti sopra esposti, alcuni corsi di formazione per l'utilizzo delle apparecchiature e la gestione del software rivolti agli operatori che si avvalgono del Centro. In particolare: a) l'utilizzo degli ausili; b) la gestione della posta elettronica; c) la videoscrittura; d) la conoscenza di software specialistici; e) la creazione di ipertesti.

## **Tempi di utilizzo del Centro**

Essendo inteso il Centro come una struttura di servizio per le scuole ed i vari enti, anche il tempo di suo utilizzo é flessibile. È possibile, con apposito calendario, che più utenti frequentino il Centro contemporaneamente.

## Un luogo per un possibile incontro

□ La parola “integrazione” è presente anche nella titolazione di questo nuovo Centro. È un fatto sicuramente positivo perchè si sottolinea una caratteristica imprescindibile del rapporto da instaurarsi tra la persona con disabilità psicofisiche o sensoriali e le altre persone. Ma nel momento stesso in cui si ribadisce il concetto di integrazione non si può non avvertire il limite, l’urgenza che si vada ben oltre.

Ci sono “parole - simulacro” che nate sulla base di una profonda spinta innovativa finiscono ad un certo punto per trasformarsi in grandi raccoglitori di significati molto diversi tra loro quand’anche non contrapposti. Da tante parti infatti si parla di integrazione ma c’è il pericolo che in effetti si intendano cose molto diverse tra loro.

□ Integrazione di chi? Con chi? La risposta sottintesa è: la persona disabile con il resto della società. L’esperienza condotta nella scuola come insegnante di sostegno, ed anche l’impegno esterno alla scuola nell’ambito dell’associazionismo e del volontariato, mi spingono invece a non accogliere questa risposta come scontata: la maggioranza “non-handicappata” vuole integrare (ammesso che lo voglia) a sè “l’handicappato” sulla base di criteri di uguaglianza e di giustizia sociale. E se ipotizzassimo la controprova? La maggioranza abile si integra alla minoranza disabile? Ci è difficile metterci nei panni della persona disabile, della sua specifica disabilità; cambiare il nostro punto di osservazione sulla società.

Il problema posto da Franco Basaglia e da altri dell’esistenza di una “maggioranza deviante” resta pienamente attuale, nonostante molte cose siano cambiate negli ultimi decenni; ricordiamo due eventi essenziali:

- nella scuola (1977) soppressione delle classi speciali e differenziali e creazione della figura dell’insegnante specializzato per il sostegno;
- nella società (1978) chiusura dei manicomi e avvio dei servizi di salute mentale sul territorio.

Superare il concetto di diversità, nel suo aspetto diffusissimo che classifica in realtà un superiore e un inferiore; accogliere invece come arricchimento e differenze personali poste con i soggetti sullo stesso piano: sono queste esigenze fondamentali che le persone disabili, anche le più gravi, avvertono subito, quasi epidermicamente, quando vengono a contatto con insegnanti, operatori, specialisti.

□ C'è un luogo per un possibile incontro? La società pone alcuni elementi economici e culturali alla sua base che non solo non sembrano favorire "un'integrazione oltre la diversità" ma, tendenzialmente, allontanano di molto questa possibilità e creano maggiore emarginazione:

- \* il denaro;
- \* l'uso della forza;
- \* la bellezza come immagine;
- \* la normalità.

Con il *denaro* si stabiliscono gerarchie sociali, modelli di vita, livelli di prestigio: la persona disabile, spesse volte già in grave difficoltà a sbarcare il lunario, è sottoposta alla pressione di un tenore di vita da rincorrere, all'emulazione modelli di consumismo da cui non può sottrarsi.

La *forza* è la principale regolatrice dei rapporti tra le persone: sia al semaforo della strada sia quando si decidono i palinsesti delle televisioni, sia nei rapporti uomo-donna, nei rapporti tra gli stati e così via.

Nella quotidianità la persona disabile, pur spesso contornata da atteggiamenti comprensivi e disinteressati, si trova a subire questa diffusa violenza: nell'ambiente circostante che vuole persone sempre più abili e veloci e fisicamente prestanti; con le barriere architettoniche; con l'assenza del disabile dalle sedi decisionali; con la vita di molti in istituti e centri chiusi all'esterno.

Nella società dell'immagine la *bellezza* fisica ha assunto i caratteri di una selezione sociale; dell'apparenza fine a se stessa; di relazioni tra le persone che mettono in secondo piano i sentimenti, fino a giungere alla mercificazione dei corpi.

In questa situazione la persona disabile vive una pesantissima emarginazione, una solitudine diffusa anche se talora mascherata dall'assunzione dei modelli di vita dominante.

Viene messa in discussione la sua autonomia nell'operare scelte fondamentali per la propria vita.

Il concetto di *normalità*, tra il sociologico e il culturale, fonda il vivere associato, fornisce la sicurezza e la stabilità necessari alla maggioranza. Si stabiliscono regole, si decidono i parametri, si creano tendenze all'omologazione. La solidarietà verso il diverso, in questo quadro, è una variabile della normalità.

Le persone disabili avvertono la pesantezza di tanti discrimini ed anche l'ipocrisia della tanto osannata "solidarietà". Molte volte non lo esprimono, per opportunismo e per poter sopravvivere nel contesto sociale, ma il sentirsi

“anormali” è una delle discriminazioni più sottili e difficili da superare.

□ Si sono elencati i luoghi del non-incontro; più difficile indicare quelli positivi, anche perchè le categorie enunciate sopra coprono l'intera vita delle persone e ben poco resta fuori della loro portata.

Quello di costruire nuovi modelli e una nuova cultura riguarda tutti, non solo le persone disabili. Su questa strada in tanti stanno operando con risultati rilevanti. La scuola può essere il terreno formativo ideale per creare esperienze di integrazione innovative, aldilà della diversità. Il Centro Hanna, con la sottolineatura delle nuove tecnologie, si propone proprio come luogo di incontro e laboratorio di sperimentazione

**p.m.**

# *Software*

\* Il software presentato nel catalogo é interamente disponibile per la consultazione presso il Centro.

Per quello della Scuola Media "Sandro Pertini" e per quello del Liceo Scientifico "Pascal" occorre rivolgersi alle rispettive scuole.

\* Per molti programmi sono disponibili guide, manuali e documentazione aggiuntiva.

\* Si elencano anche i titoli disponibili riferiti alle pubblicazioni ed al materiale didattico su carta presenti presso il Centro: un primo piccolo nucleo di quello che intende essere il futuro Archivio Esperienze didattiche.

Centro Hanna

*Software didattico*

Titolo	<b>A computer Christmas</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	22 Hanna
Sommario	<p>Vuole semplicemente creare un'atmosfera natalizia con le possibilità di grafica, suoni, colori e movimenti del computer.</p> <p>Si susseguono varie scene con <b>soggetti tipici del Natale</b> (il caminetto con l'albero, la slitta trainata dalle renne, ecc...). Le figure sono in movimento, accompagnate da melodie tradizionali, con colori vivaci. Utile per dialoghi e riflessioni.</p>

Titolo	<b>Al supermercato</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (3)
Lingua	Italiano
Collocazione	10 Hanna
Sommario	<p>Il programma si rivolge ad utenti che ancora non padroneggiano i concetti di classificazione, ordinamento e corrispondenza, prerequisiti necessari per i successivi apprendimenti matematici.</p> <p>Si segnala una grafica accurata e vivace, completata dall'audio. Prima di entrare nel programma si devono impostare le consegne per il bambino che andrà a fare la spesa nel market.</p>

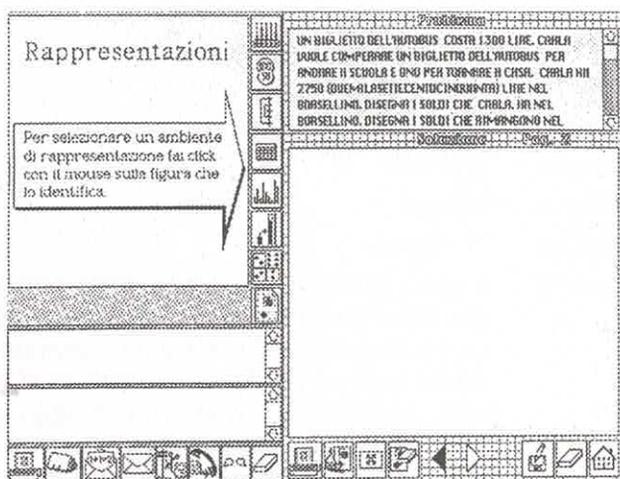
Titolo	<b>Albert, multimedia quiz show</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom - richiede QuickTime 2.0
Lingua	Italiano (comprende Guida)
Collocazione	47 Hanna
Sommario	<p>È la simulazione di un telequiz e si svolge dentro uno studio televisivo. Si può giocare con uno o due concorrenti ed a due livelli diversi di difficoltà. Sono contenute 1140 domande suddivise in <b>38 differenti argomenti</b>.</p> <p>In ogni partita vengono scelte a caso 90 domande su 10 argomenti, casuali pure questi. Tra le aree nuove: musica, pittura, scultura; poi fiabe, fumetti, rumori...</p>

Titolo	<b>Amazing Animation</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	74 Hanna
Sommario	È possibile creare <b>filmati ed immagini</b> a colori con tanti personaggi, sfondi e suoni. Il livello di base si intitola "Racconta una storia": prevede l'uso di stampini, scene, personaggi e suoni già pronti. Il livello intermedio è dedicato agli strumenti della fantasia. Il livello avanzato, intitolato "Effetti da regista", consente di creare storie di tipo cinematografico.

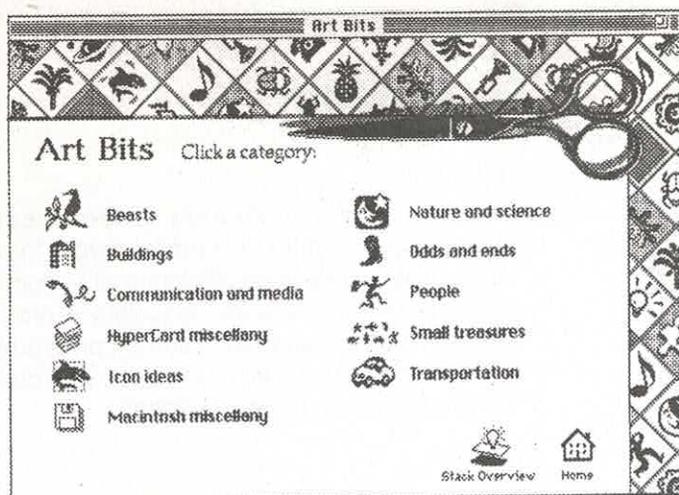
Titolo	<b>Ancient lands</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese
Collocazione	67 Hanna
Sommario	Il vasto ipertesto riguarda la <b>storia antica</b> con particolare riguardo all' <b>Egitto</b> ed alla <b>Grecia</b> . Immagini molto ricche di particolari vengono commentate via audio in lingua inglese. Dall'Egitto dei faraoni si passa agli animali; dalla Grecia di Alessandro Magno alla vita domestica. Trasversali ai vari popoli sono: panoramiche sugli artisti antichi, le battaglie, le città, a partire da <b>Roma</b> .

Titolo	<b>Animita</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	24 Hanna
Sommario	È un programma di <b>matematica elementare</b> che ha quale obiettivo l'introduzione al concetto di numero ed ai sistemi base di calcolo. I numeri sono sempre collegati a colorate immagini di animali e gli esercizi gioco sono accompagnati da un sottofondo musicale. Si possono eseguire: conteggi, sequenze, somme e sottrazioni. Può essere utilizzato anche nella scuola dell'infanzia.

Titolo	<b>Ari-Lab</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (2) richiede Hypercard
Lingua	Italiano (comprende manuale d'uso)
Collocazione	31 Hanna
Sommario	È un sistema ipermediale e di comunicazione per il <b>problem solving in aritmetica</b> . Ideato dall'Istituto di Matematica Applicata del CNR, punta attraverso la gestione di micromondi a stimolare i processi di risoluzione dei problemi anziché la parte del calcolo. È particolarmente adatto per le scuole elementari, il sostegno e il recupero nelle scuole medie.



Titolo	<b>Art Bits</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1) - richiede Hypercard
Lingua	Inglese
Collocazione	36 Hanna
Sommario	Costituisce un <b>archivio di immagini</b> molto ricco, suddivise per undici categorie: dagli animali, agli edifici, alla scienza ai trasporti, ecc... Possono essere importate in testi su cui l'utente sta operando arricchendoli per la parte iconica. Può essere utilizzato da alunni con gravi disabilità associando alle immagini fonemi e grafemi, passando poi alle parole e alle frasi.



Titolo	<b>Basic</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto
Lingua	Italiano e inglese
Collocazione	65 Hanna
Sommario	Questo software di <b>informatica</b> propone alcune istruzioni per programmare secondo il linguaggio Basic. Vengono presentate esercitazioni per scrivere, per indicare definizioni appropriate, ecc... Ci troviamo in ambiente DOS; programmi simili sono disponibili anche per ambienti Commodore o per Macintosh. L'attività viene personalizzata e archiviata.

Titolo	<b>Billo &amp; il progetto Scuola sicura</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (2)
Lingua	Italiano (comprende guida)
Collocazione	34 Hanna
Sommario	Sotto forma di gioco vengono posti numerosi quesiti riferiti all' <b>anti-infortunistica</b> e alle misure <b>anti-incendio</b> . Giocando da soli o in gruppo é possibile dimostrare di essere esperti nella prevenzione a casa, a scuola e nel territorio. Molti quesiti riguardano gli incendi, con una parte sui Vigili del fuoco. La sistemazione degli oggetti negli ambienti é importante per la sicurezza.

Titolo	<b>Bliss</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1) - richiede installazione su HD
Lingua	Italiano
Collocazione	25 Hanna
Sommario	Il sistema Bliss é un <b>metodo di comunicazione</b> attraverso simboli, fornito di semplici regole "grammaticali". Viene utilizzato nella riabilitazione di soggetti con grave disabilità verbale, spesso associata a problemi motori dovuti a paralisi cerebrali infantili. Il programma prevede la costruzione di tabelle individuali per ciascun utente del Bliss in cui sistemare i simboli.

Titolo	<b>Carotino</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	4 Hanna
Sommario	Il programma è stato realizzato per favorire l'apprendimento e la formulazione delle <b>frasi di denominazione e nucleari</b> ; Carotino attraverso un dialogo diretto, insegna a formulare correttamente frasi composte da soggetto, predicato verbale e complemento oggetto, attraverso esercizi di difficoltà crescente. Inoltre permette di tener traccia del lavoro svolto da ogni singolo allievo.

Titolo	<b>Cartesio</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto
Lingua	Italiano
Collocazione	14 Hanna
Sommario	Si tratta di una introduzione allo studio della <b>rappresentazione cartesiana</b> . Si possono disegnare punti, segmenti, figure geometriche; particolare attenzione al piano cartesiano e agli esercizi realizzabili. Il programma risale al 1987 e presenta una certa rigidità e lentezza nell'impostazione delle varie attività: ad esempio non è previsto l'uso del mouse.

Titolo	<b>Cartoonia e Val Bisagno</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (3) - richiede Hpercard
Lingua	Italiano
Collocazione	38 Hanna
Sommario	E' un ipertesto sulla <b>raccolta differenziata della carta</b> realizzato dalla Scuola elementare Anna Frank di Genova in collaborazione con il Laboratorio Sanna; disponibile anche un video che presenta il progetto. Vi é pure compreso un secondo ipertesto sulla <b>Val Bisagno</b> , che illustra i principali problemi ambientali, specie le <b>alluvioni</b> .

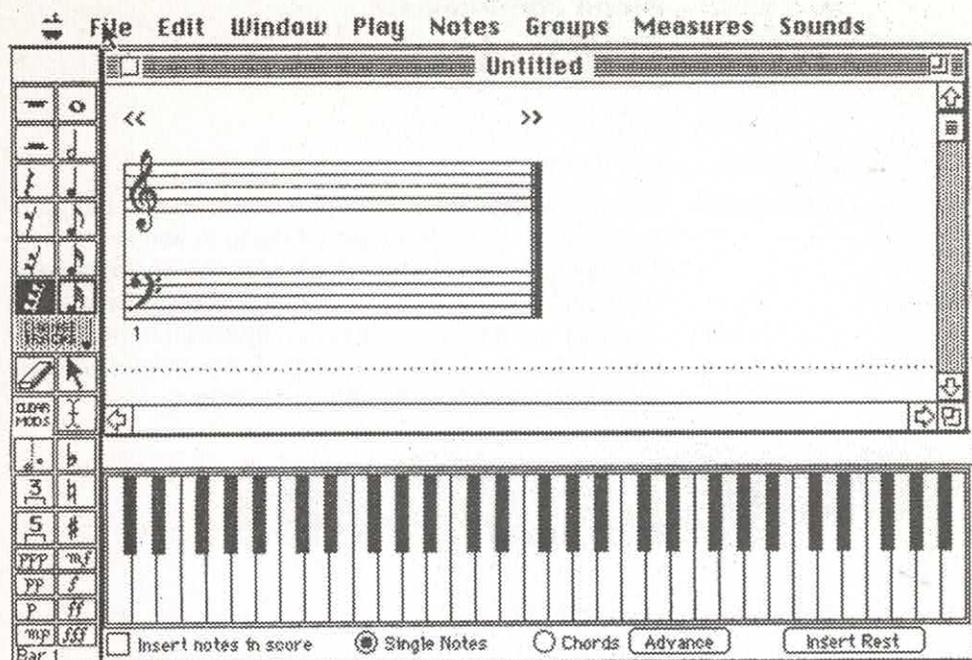
Titolo	<b>Comic creator</b>
Sistema operativo	Macintosh e Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano (comprende guida)
Collocazione	46 Hanna
Sommario	Si possono scrivere, disegnare e stampare tutti i <b>fumetti</b> che si creano, inventando fantastiche storie. A disposizione vi é un'ampia serie di strumenti: gli sfondi dei paesaggi e personaggi di tutti i tipi, la grafia e i segni tipici dei fumetti. Vi sono anche esempi per costruire sceneggiature. Prevede eroi e cattivi. Si possono importare immagini create con alcuni programmi di grafica.

Titolo	<b>Comics' Planet</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	72 Hanna
Sommario	Si tratta di un corso interattivo di <b>fumetto</b> . Contiene 1000 immagini a colori di personaggi, vignette ed esempi utili, oltre 20 minuti di filmati didattici per una completa comprensione delle tecniche di disegno. Presenta un gioco interattivo per costruire dieci personaggi del mondo dei fumetti; "Le avventure di Robocchio" con quiz interattivo.

Titolo	<b>Conta con Blob</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	9 Hanna
Sommario	È un programma ideato per aiutare soggetti, che partono da un livello elementare dello sviluppo cognitivo, ad imparare a <b>contare</b> e a fare esperienza coi numeri in situazioni differenti. Il programma può essere gestito con uno o due pulsanti e pertanto può essere usato anche da utenti con disabilità motorie.

Titolo	<b>Dagli insiemi ai gruppi</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto
Lingua	Italiano
Collocazione	66 Hanna
Sommario	Il menù principale prevede: Premessa, Cenni storici, Dagli insiemi ai gruppi, Glossario, Stampa testo. Questo software di <b>matematica</b> è rivolto studenti delle medie e del primo biennio delle superiori: vuole illustrare i concetti essenziali della struttura algebrica. Interessanti sono le numerose definizioni su aritmetica, algebra e geometria (stampabili).

Titolo	<b>Deluxe music</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	35 Hanna
Sommario	Fornisce sul computer un prezioso <b>pentagramma</b> per costruzione di <b>musiche</b> . E' presente il pianoforte, gestibile con il mouse. L'attività può essere semplificata come pure può raggiungere alti livelli di difficoltà. I testi musicali composti possono essere trattati con il riascolto, con la memorizzazione, con la stampa.



Titolo	<b>Demosost-Demomat</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (2)
Lingua	Italiano (con catalogo)
Collocazione	28 Hanna
Sommario	

Dimostrativi che presentano due collane di software:  
**Sostegno; Matematica.**

Nel Sostegno alcuni titoli sono: Alfabetiere, Doppie, Ricomponi, Iniziali, Inserisci, Cruciverba, Ortografia, Articoli, Verbi, Relazioni, Sequenze, Memoria.

Nella Matematica i programmi seguono quelli previsti per la scuola media, dalle tabelline alle equazioni.

Titolo	<b>Diario Multimediale</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	82 Hanna
Sommario	È possibile creare tanti libri personalizzati con procedure molto semplici. Non tanto il diario in senso scolastico, quanto il diario personale: si possono costruire pagine e pagine con il disegno, con archivi di immagini, con stampini colorati. È dotato di un elaboratore testi completo, con correttore ortografico. È possibile stampare, archiviare, importare da altre applicazioni.

Titolo	<b>Dolls house</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	41 Hanna
Sommario	Costruire una casa, dall'edificio alle singole stanze, arreararla con un consistente patrimonio di mobili e di oggetti: è quanto questo software ci consente di simulare, con rinforzo delle <b>abilità spazio-temporali</b> . Le icone sono accompagnate da parole in <b>inglese</b> , per cui si può dar vita ad un piccolo vocabolario inglese-italiano. Salvando si creano riferimenti per verifiche.

Titolo	<b>Edusex</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	45 Hanna
Sommario	Attraverso otto personaggi diversi viene presentato l'argomento <b>sessualità</b> con testi, commenti audio, foto, disegni, filmati. Psicologo, professore, dottoressa, ragazza, ragazzo, mamma e papà, baby, nonna guidano in un percorso che ha livelli differenti di difficoltà. Dizionario, fax, giochi completano l'ipertesto. La gestione didattica è del tutto affidata all'operatore.

Titolo	<b>Enciclopedia del mare Balene</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	76 Hanna
Sommario	Balene e Capodogli conduce nel mondo dei grandi cetacei. Il programma comprende 800 schede, 1000 immagini, 20 minuti di video, 1 ora di audio, decine di animazioni. Con la consulenza di esperti vengono presentate le specie, l'evoluzione biologica, la caccia, l'estinzione, la protezione, i musei del mare. Dai grandi mammiferi marini viene un contributo alla conoscenza del mare.

Titolo	<b>Firenze</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano, inglese, francese, spagnolo
Collocazione	43 Hanna
Sommario	Nella serie "Italia bella" il percorso didattico e turistico che viene proposto prevede: <b>Firenze</b> ieri e oggi; personaggi famosi; storia della città; cartine e vie di comunicazione. L'utente può navigare in questo ipertesto anche attraverso filmati, fotografie, musiche. Prima di iniziare occorre scegliere una tra le quattro lingue possibili.

Titolo	<b>Flags of every nation</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	13 Hanna
Sommario	Il programma mostra a tutto schermo <b>le bandiere</b> esistenti nel mondo, comprese quelle antiche: sono raggruppate per continenti, stati, regioni, città. Sono comprese anche schede informative di tipo geografico. I colori sono intensi. Sono possibili giochi sotto forma di quiz, con livelli differenziati di difficoltà. Il programma é aggiornato al 1993.

Titolo	<b>Football encyclopedia</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	54 Hanna
Sommario	Viene presentata la Storia della Coppa del mondo di <b>calcio</b> . Il menù principale: campionati 1930-1990; il campionato 1994; quiz. Vi sono foto, filmati, audio che presentano i più grandi calciatori della storia, le squadre e le partite. I quiz possono essere scelti per gruppi più o meno numerosi. È possibile la ricerca dettagliata.

Titolo	<b>Frase</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (2)
Lingua	Italiano
Collocazione	6 Hanna
Sommario	È un programma di riflessione sui processi mentali che regolano la comprensione e la produzione del linguaggio. Riguarda la grammatica del pensiero e si sviluppa attraverso tre fasi cognitive: esplorare, riconoscere e produrre. Fa parte del software curato dall'ASPHI di Bologna per la rieducazione del linguaggio.

Titolo	<b>Frase possesive - Fantasmino</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1-1)
Lingua	Italiano
Collocazione	7 Hanna
Sommario	Si tratta di due programmi per lo sviluppo della competenza verbale in bambini con problemi di comunicazione. Fanno parte della collana "ASPHI". <b>Frase possesive:</b> riconoscimento, comprensione ed uso delle frasi possesive. <b>Fantasmino:</b> eserciziario per aiutare a conseguire abilità morfo-sintattiche di costruzione e analisi della frase.

Titolo	<b>Genova: Piazza delle Vigne</b>
Sistema operativo	Macintosh - richiede Hypercard
Supporto	Dischetto (5)
Lingua	Italiano - comprende documentazione
Collocazione	57 Hanna
Sommario	Nell'ambito delle tecnologie didattiche per l' <b>educazione ambientale</b> é stato realizzato da tre classi del Liceo artistico Paul Klee di Genova un <b>ipertesto</b> con lo scopo di conoscere e far conoscere meglio un luogo caratteristico del centro storico di Genova; al tempo stesso di sensibilizzare al suo recupero. Si é seguito il metodo della progettazione per moduli a distanza.

Titolo	<b>Giochiamo con le immagini</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	5 Hanna
Sommario	È un programma realizzato per fornire stimoli adeguati per individuare, esplicitare e rinforzare quelle abilità di ordine espressivo, semantico e sintattico che determinano la comprensione e la produzione di <b>immagini locative</b> . Rientra nella collana dell'ASPHI di Bologna, specializzata in software di tipo cognitivo.

Titolo	<b>Gioco della papera</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	8 Hanna
Sommario	Mirato al recupero di difficoltà di <b>lettura e scrittura</b> con risalto al gioco. Contiene quattro gruppi di esercizi orientati al recupero di abilità di tipo visivo, fonologico, sintattico ed una esercitazione globale. Il software è stato, realizzato con la collaborazione dell'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR

Titolo	<b>Gli animali della Savana</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano (comprende Guida didattica)
Collocazione	26 Hanna
Sommario	È un'esplorazione multimediale interattiva: conoscere gli animali della <b>Savana</b> vuol dire giocare e imparare. Centinaia di disegni e figure, 35 minuti di filmati avvincenti, schede e ricerche, domande e risposte: è applicazione per bambini e ragazzi dai 6 ai 14 anni. I numerosi filmati nella Lingua Italiana dei Segni la rendono molto adatta per l'educazione dei sordi.

Titolo	<b>Grande atlante del corpo umano</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	61 Hanna
Sommario	L'argomento del <b>corpo umano</b> viene affrontato con tre grandi suddivisioni: la macchina uomo; tutti gli organi; apparati e sistemi. È possibile navigare verso argomenti specifici ed approfondimenti. Un bottone consente sempre collegamenti con altre pagine. Ci sono molte immagini, con la lettura dei testi; è possibile la ricerca con indice alfabetico; si stampa.

Titolo	<b>Grande atlante della scienza</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	62 Hanna
Sommario	Quattro sono i grandi settori: <b>Matematica, Fisica, Chimica, Scienze biologiche</b> . Ciascun settore è suddiviso in molti argomenti, sempre presentati con animazione e audiolettura dei testi. Si può consultare una ampia rassegna di scienziati; sono anche proposti quiz: si viene guidati nella ricerca della risposta. Un settore è riservato agli animali.

Titolo	<b>Il mondo degli animali</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	73 Hanna
Sommario	Vengono presentati oltre cento animali, con fotografie, filmati, versi e commenti musicali. Ogni scheda è corredata da una voce enciclopedica che descrive e spiega la specie selezionata. Gli animali sono raggruppati secondo il loro habitat. Il Cd contiene anche un piccolo glossario, una breve storia dell'evoluzionismo e un gioco di associazione.

Titolo	<b>Il pescatore</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	11 Hanna
Sommario	Il programma consente di sperimentare attraverso il gioco le attività di analisi fonologica e fonografica delle parole, fondamentali nell'apprendimento della scrittura. Richiede codici per poter essere attivato, consistenti in figure geometriche di colori diversi. Efficace il pescatore che cerca di tirare su dal mare le lettere dell'alfabeto.

Titolo	<b>Imparo a leggere</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (5)
Lingua	Italiano
Collocazione	2 Hanna
Sommario	Ha la finalità di fornire gli strumenti primari che permettono di attivare un'abilità determinante <b>come la lettura</b> per l'avvio di competenze anche complesse di carattere cognitivo. Il programma è incentrato sul raggiungimento delle capacità di lettura e trascende dai contenuti semantici. È stato sviluppato considerando con particolare attenzione i bambini Down.

Titolo	<b>Italia</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	52 Hanna
Sommario	<p>Contiene informazioni generali sull'<b>Italia</b> e approfondisce due regioni: <b>Piemonte</b> e <b>Lombardia</b>.</p> <p>Si opera con i tasti funzione muovendosi per raccogliere notizie sia sulle caratteristiche economiche che su quelle fisiche. Non aggiornato, il programma é comunque adatto all'acquisizione di semplici informazioni a livello elementare.</p>

Titolo	<b>Italia: stradario</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese e italiano
Collocazione	33 Hanna
Sommario	<p>Per la geografia dell'<b>Italia</b> é possibile ricercare le vie di collegamento tra tutti gli oltre ottomila comuni. Con lo zoom e con windows é possibile ridurre o ingrandire la cartina così da mettere a fuoco le parti che maggiormente interessano. Si definiscono le coordinate cartesiane, si utilizzano le scale. È utile per individuare i comuni di un territorio circoscritto.</p>

Titolo	<b>Kid pix</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (2)
Lingua	Italiano e inglese
Collocazione	15 Hanna
Sommario	<p>È un ambiente per l'elaborazione libera e creativa di grafica ed animazione. Si hanno a disposizione molti tools, strumenti con cui disegnare, produrre anche personaggi animati e pagine sonore. Si segnala un "timbro" che può riprodurre decine di immagini a colori.</p> <p>Il programma rientra sia nell'<b>area artistica</b> che in quella musicale; si salva e si stampa, creando archivi.</p>

Titolo	<b>Kid pix, Morse e giochi vari</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	42 Hanna
Sommario	Kid Pix é la versione piú vecchia, in bianco e nero, di uno tra i piú famosi programmi di <b>disegno</b> e grafica per bambini e non. Morse é una sorta di questionario per imparare l' <b>alfabeto Morse</b> , come codice linguistico ancora in uso, anche se in buona parte superato dalle telecomunicazioni. Tra i giochi vi sono HangMan e Word search, fondati sulla memoria di grafemi.

Titolo	<b>Kit scuola 1 (20 programmi vari)</b>
Sistema operativo	Commodore
Supporto	Dischetto (1) grande
Lingua	Italiano (comprende Guida)
Collocazione	59 Hanna
Sommario	Con grafica semplificata e monocromatica, i programmi sono tutti interattivi e fondati molto sulle esercitazioni: <b>Logo, 4 operazioni, Magik desk, Sintetizzatore, Tabelline, Snoopy, Le 4 operazioni, Poligoni su assi, Multibase, Espressioni, Equazioni, Scopri la legge, Percentuali a tempo, Decimali, Frazioni, Matematica.</b>

Titolo	<b>Kid scuola 2 (20 programmi vari)</b>
Sistema operativo	Commodore
Supporto	Dischetto (1) grande
Lingua	Italiano (comprende Guida)
Collocazione	60 Hanna
Sommario	I programmi sono tutti interattivi, con molte esercitazioni, prevalentemente legati allo studio della lingua italiana: <b>Easy script, Simon's basic, Biblioteca, Cappuccetto rosso, Sinonimi, Sillabe, Geografia, Crea il volto, Primo ciclo, Analisi lessicale, Coniugazione, Vocabolario, Analisi logica, Labirinto a due, Indovina la nota</b> e altri.

Titolo	<b>La mia prima enciclopedia</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano (comprende Guida)
Collocazione	63 Hanna
Sommario	Non c'è un modo prefissato di consultare questa enciclopedia: occorre esplorare liberamente questo ambiente secondo i propri interessi. Il grande albero comprende varie stanze: <b>Geologia, Animali, Cibi, Trasporti, Lavori e sport, Costruzioni e città, Arti, Anatomia e medicina, Geografia, Astronomia.</b> Si interagisce con risposte e disegni; si stampa.

Titolo	<b>La pasta</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	49 Hanna
Sommario	Nel panorama dei programmi dedicati all' <b>alimentazione</b> è questa la prima opera multimediale interattiva dedicata all'elemento più caratteristico della cucina italiana: la pasta. Raccoglie oltre cento ricette della cucina regionale: 2000 fotografie originali, 3 ore di audio; 600 pagine di testo. Il tutto è condito con aneddoti e storie antiche.

Titolo	<b>Leggere con il computer</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (2)
Lingua	Italiano
Collocazione	1 Hanna
Sommario	Programma adatto al recupero di semplici <b>abilità di lettura.</b> È organizzato per lezioni così intitolate: discriminazione delle forme; figure geometriche; oggetti vari; per la scuola; in aula. Le procedure sono piuttosto lente, così da consentire l'utilizzo del programma a livelli molto semplici. I due dischetti funzionano anche disgiuntamente.

Titolo	<b>Leonardo</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	16 Hanna
Sommario	È un programma a scansione che consente di disegnare e memorizzare su disco i lavori. La parte alta del foglio presenta una serie di funzioni che vengono utilizzate tramite l'uso della barra spaziatrice: misura e precisione del cursore-penna, penna su e giù per tracciare linee o muoversi senza disegnare, un astuccio di colori, gomma o penna, ...

Titolo	<b>Lettura</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	3 Hanna
Sommario	L'obiettivo del programma è quello di aiutare ad apprendere i simboli grafici al fine di ricevere messaggi completi tramite la lettura, partendo da esercitazioni sui prerequisiti. È uno dei primi software realizzati dall'ASPHI di Bologna, molto utilizzato a livello logopedico. È possibile creare un archivio per ciascun utente dove registrare gli esercizi via via svolti.

Titolo	<b>Lettura veloce</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1) - video monocromatico
Lingua	Italiano
Collocazione	23 Hanna
Sommario	Il programma presenta parole e numeri da <b>leggere</b> velocemente, memorizzare e digitare sulla tastiera. Prima di iniziare l'esercitazione occorre impostare alcune opzioni: 1 scelta difficoltà; 2 scelta velocità; 3 scelta scrivo; 4 scelta modo; 5 inizio lettura. Si interagisce con il programma, che ha anche una modalità prescolare: non parole intere ma solo lettere o singoli numeri.

Titolo	<b>Mac Draw</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	37 Hanna
Sommario	Simula un tavolo per <b>disegno geometrico</b> molto semplificato. Fornisce un foglio suddiviso in piccoli quadrati: é possibile costruire tutte le forme geometriche, anche quelle irregolari, attraverso uno strumento specifico. Sono inseribili testi tra le figure; così pure disegnare a mano libera. Rilevanti sono le "azioni": incollare, ruotare, primo piano, invertire.

Titolo	<b>Mac Tuberling</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	40 Hanna
Sommario	Un simpatico tubero é a nostra disposizione per essere travestito con molte parti del viso e del corpo ( <b>schema corporeo</b> ): é disponibile anche ad essere trasformato in qualcosa di mostruoso, secondo la nostra fantasia. Giocando non ci si può però esimere dall'ascoltare, in corretta pronuncia <b>inglese</b> , il nome delle cose che via via vengono incollate.

Titolo	<b>Math castle</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	12 Hanna
Sommario	È un gioco per esercitarsi nelle quattro <b>operazioni aritmetiche</b> . Chi gioca deve difendere un castello rispondendo correttamente e nel più breve tempo possibile alle richieste di calcolo che il computer propone. Si possono stabilire all'inizio del gioco regole con difficoltà di livello differenziato. La velocità di risposta é connessa al guadagno di energia.

Titolo	<b>Max e Maria fanno compere</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano - Inglese - Francese
Collocazione	83 Hanna
Sommario	È un <b>gioco</b> per la scoperta della grande città. Dappertutto c'è qualcosa di nuovo da scoprire e da imparare giocando. I due bambini Max e Maria sono a bordo di un autobus: possono scendere su nostra indicazione, in qualunque momento, percorrere strade, entrare in negozi dove cercare di fare gli acquisti che zia Lisa ha scritto nella lista. Animazione, audio e dialoghi.

Titolo	<b>Mediamat</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	69 Hanna
Sommario	Si tratta di esercizi allegati ad un testo di <b>matematica</b> curricolare per la scuola media. Nell'algebra, ad esempio, si parte dai numeri relativi, si passa al calcolo letterale, alle equazioni, al Piano cartesiano; l'aritmetica va dalle equivalenze alle potenze, alle frazioni; la geometria piana dall'angolo, a Pitagora al cerchio; la geometria solida dal prisma al cilindro.

Titolo	<b>Memory</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano e inglese
Collocazione	29 Hanna
Sommario	Dimostrativo, all'interno di un programma più ampio che prevede prove di lettura e scrittura a livello di scuola media. Sotto forma di gioco con carte che si scoprono e si coprono, occorre con la <b>memoria</b> formare coppie con singolare e plurale; con parole sinonime; con parole contrarie. Alcuni giochi sono in inglese. Si può giocare contro il computer o tra due persone.

Titolo	<b>Musica</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	79 Hanna
Sommario	Questo CD, molto interattivo, vuol farci conoscere i grandi <b>musicisti del passato</b> , ascoltare i loro brani più belli registrati, vedere e sentire gli strumenti dell'orchestra, imparare a suonare ed a comporre utilizzando il computer come un vero e proprio strumento musicale. Contiene 110 brani musicali; tutti gli strumenti dell'orchestra classica, tre ambienti di editing musicale.

Titolo	<b>Myst</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese
Collocazione	50 Hanna
Sommario	Si tratta di una <b>avventura surrealistica</b> . Attraverso il mouse si entra in mondi fantastici, con percorsi spesso ignoti e lunghi. Tante sono le difficoltà da superare per procedere oltre nel proprio cammino. Supportato da una grafica molto bella, questo gioco può essere utile per sviluppare le abilità di immaginazione, di osservazione e di memorizzazione.

Titolo	<b>Nella fattoria - Paperella</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Dischetto (1 + 1)
Lingua	Italiano
Collocazione	68 Hanna
Sommario	Si tratta di due dimostrativi riferiti alle <b>competenze del linguaggio e prerequisiti dell'apprendimento</b> . Nella fattoria: si può costruire, scoprire un oggetto, collocare immagini, piazzare parole. In Paperella si usano i colori per "riempire" con il comando del mouse le varie parti della immagine di una papera; supporto di suoni.

Titolo	<b>News</b>
Sistema operativo	MS-DOS - non richiede video a colori
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	55 Hanna
Sommario	È un programma di <b>videoscrittura e grafica</b> un po' vecchio ma di facile utilizzo, nonostante la lingua inglese. Con i tasti funzione, infatti, associati a semplici icone consente di gestire con facilità sia la parte della creazione dei testi sia l'archivio con numerosi disegni. Consente anche l'ingrandimento dei grafemi per ipovedenti. Si gestisce con livelli diversi di difficoltà.

Titolo	<b>Omnia Junior</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	71 Hanna
Sommario	È la versione per bambini e ragazzi dell'omonima <b>enciclopedia</b> . Contiene 3.000 voci trattate in modo semplice e chiaro, attraverso cui acquisire le conoscenze di base nelle diverse discipline. A tutte le voci sono associate immagini, disegni, foto e tabelle. Contiene un'animazione per porre i contenuti in modo divertente. Così pure vi è una sezione per il gioco. Contiene dizionario.

Titolo	<b>Orologio</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	21 Hanna
Sommario	È uno strumento utile all'apprendimento dell'uso dell' <b>orologio</b> . Sullo schermo viene riprodotto un grande orologio con le lancette mobili. L'utente svolge i diversi tipi di esercizi proposti posizionando le lancette correttamente: dal semplice esercizio di riconoscere le ore, alle mezz'ore, ai quarti d'ora, ai minuti. Si tratta di un demo; è presente una seconda versione più vecchia.

Titolo	<b>PC-Uomo</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	32 Hanna
Sommario	<b>Il corpo umano:</b> il programma fornisce immagini e didascalie sulle parti del corpo; sui sistemi come scheletro, muscolatura, apparato respiratorio, organi genitali, vascolari e di senso. Presenta una parte di test e consigli attraverso cui é possibile personalizzare l'attività inserendo i dati relativi all'utente. Occorre il mouse, i tempi sono regolati dall'operatore.

Titolo	<b>Pitagora</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	20 Hanna
Sommario	È un programma che permette di disegnare <b>figure geometriche</b> piane, descrivere brevi frasi, eseguire semplici calcoli sullo stesso foglio. Piuttosto lento e laborioso, può costituire un aiuto per rappresentare e risolvere problemi geometrici. Pitagora é pensato per disabili motori di scuola media: può servire per esercizi di matematica e geometria.

Titolo	<b>Prince of Persia</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1) - richiede scheda audio
Lingua	Inglese - comprende Guida
Collocazione	64 Hanna
Sommario	Storia orientale sotto forma di gioco, é utile per sviluppare i <b>prerequisiti spazio-temporali</b> dell'apprendimento: sopra e sotto, alto e basso, avanti e indietro, grande e piccolo, dentro e fuori, ecc... Si esplorano oltre 250 ambienti con molti combattimenti, avventure e trappole impreviste. È disponibile anche la versione più vecchia per Apple II.

Titolo	<b>Progetto Rete</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	30 Hanna
Sommario	Software realizzato dall'Istituto di Matematica applicata del CNR di Genova in collaborazione con IRSSAE Liguria: si propone di favorire attività didattiche di <b>comunicazione a distanza</b> con il computer e il telefono. Presenta una scrivania molto ricca di opzioni, graficamente ben chiare; può essere utilizzato da persone con differenti disabilità, attraverso dialoghi in diretta.

Titolo	<b>Puzzle</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	19 Hanna
Sommario	È un <b>gioco</b> che equivale al tradizionale puzzle; per ciascun disegno può essere variato il livello di difficoltà. Sullo schermo vengono presentati contemporaneamente: il disegno da riprodurre (in formato ridotto), la griglia di costruzione del puzzle, il tassello da collocare. Il programma propone la scelta tra soggetto "classico" (oggetti concreti) e moderno (disegni astratti).

Titolo	<b>Question mark</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	58 Hanna
Sommario	Con QM è possibile creare questionari nell'ambiente Docente e farli eseguire in ambiente Studente. Le materie per cui è già predisposto sono <b>Informatica di base, Lingua scritta, Esercizi di italiano, Test di geografia Polinomi e altro, Test attitudinale, Sondaggio di opinione</b> . L'insegnante può preparare in precedenza domande e modalità di risposta.

Titolo	<b>Sapere</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (3)
Lingua	Italiano
Collocazione	53 Hanna
Sommario	E' un sistema di analisi e programmazione educativa del ritardo evolutivo. Attraverso la gestione di un semplice data base é possibile creare una <b>anagrafe</b> riferita ai disabili presenti sul territorio; le <b>osservazioni funzionali</b> diventeranno la base per la predisposizione, sempre al computer, della diagnosi funzionale e della programmazione didattica. Salva e stampa.

Titolo	<b>Strike commander e giochi vari</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese e multilingue
Collocazione	56 Hanna
Sommario	Si tratta di 4 <b>giochi di simulazione</b> contenuti in un unico Cd-Rom, da installare ancora su DOS. <b>Strike commander</b> ci porta a giochi spaziali e apocalittici; <b>Syndicate</b> tratta di missioni "economiche"; <b>Wing commander 2</b> gioca con aerei, astronavi e piattaforme spaziali; <b>The chronicle of Pagan</b> ci riporta in epoche storiche del passato e della fantasia.

Titolo	<b>Tachistoscopio</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Italiano
Collocazione	18 Hanna
Sommario	Il programma prevede la veloce presentazione di parole sulla scrivania. Si possono definire i tempi e tutta una serie di parametri che regolano l'apparizione della parola sullo schermo, es. la dimensione del carattere. Le liste di parole possono essere modificate e inserite autonomamente. Si può quindi disporre di uno strumento di <b>osservazione</b> sulle disabilità del linguaggio.

Titolo	<b>The Rosetta Stone</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Multilingue
Collocazione	48 Hanna
Sommario	È una collana di corsi multimediali di lingue: <b>inglese, spagnolo, francese, tedesco, olandese, russo</b> . Il presente Cd denominato "Spectrum" raccoglie gli esercizi minimi introduttivi a tutte le sei lingue, come livello principiante. Esistono altri due livelli: intermedio e avanzato. Gli esercizi sono sotto forma di gioco e partono dall'acquisizione di facili vocaboli.

Titolo	<b>Tillo il primo giorno di scuola</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano
Collocazione	81 Hanna
Sommario	Il primo giorno di scuola è un'esperienza di <b>socializzazione</b> molto importante nella vita di un bambino. Tillo, un orsetto simpatico e pasticcione, vuole accompagnare chi non frequenta ancora la scuola elementare a preparare insieme lo zainetto, la colazione e altre cose. Chi invece è più grande potrà aiutare Tillo ad affrontare con grinta il suo primo giorno di scuola.

Titolo	<b>Titi</b>
Sistema operativo	MS-DOS
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	17 Hanna
Sommario	Presenta una sequenza di <b>figure geometriche</b> colorate che si ripete e che deve essere completata scegliendo tra due alternative che compaiono al centro della scrivania. La scelta avviene digitando la lettera posta in corrispondenza delle figure. Se la scelta è corretta la figura va a collocarsi nella riga superiore con un bip acuto di approvazione, altrimenti disapprova.

Titolo	<b>Trash (i rifiuti ad Ovada)</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Cd-Rom - richiede Hypercard
Lingua	Italiano
Collocazione	51 Hanna
Sommario	

**La raccolta e lo smaltimento dei rifiuti:** l'argomento è stato affrontato da tre classi a tempo prolungato della Scuola Media Pertini di Ovada (AL) nell'ambito del Progetto di educazione ambientale Medea, coordinato dall'ITD del CNR di Genova (1996-1997). Pur con limiti tecnici, l'ipertesto è stato progettato e costruito in prima persona dagli alunni e dalle alunne.

Titolo	<b>UltraPaint</b>
Sistema operativo	Macintosh
Supporto	Dischetto (1)
Lingua	Inglese
Collocazione	39 Hanna
Sommario	

Programma di **disegno** dotato di molte opzioni. La scrivania si presenta come uno stimolante tavolo di lavoro, con attrezzi rappresentati da icone e con un menù a barra ricco di possibili attività. Sono previste figure geometriche tridimensionali; l'uso del colore; la facilità di ingrandimenti e riduzioni; la disponibilità di un foglio di lavoro doppio. Si archivia, stampa, modifica.

Titolo	<b>Venezia</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Italiano, inglese, francese, spagnolo
Collocazione	44 Hanna
Sommario	

La storia di **Venezia** dalla fondazione ai giorni nostri è corredata da stampe e disegni d'epoca. Vi sono filmati con sottofondo musicale e commento audio sui principali monumenti. Viene ricreata l'atmosfera del Carnevale e degli angoli caratteristici. Numerose biografie illustrano la vita dei personaggi più famosi. Una cartina permette di spostarsi facilmente in città.

## Altro software disponibile

Titolo	<b>A Silly Noisy House</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	CdRom
Lingua	Inglese
Collocazione	80 Hanna
Argomento	Le stanze di un'abitazione e scene quotidiane

Titolo	<b>Art Studio</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese
Collocazione	87 Hanna
Argomento	Creazione di immagini con colori e giochi

Titolo	<b>Arthur's Bitrhday</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese
Collocazione	90 Hanna
Argomento	Corso di inglese interattivo

Titolo	<b>Arthur's Teacher Trouble</b>
Sistema operativo	Macintosh - Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese
Collocazione	91 Hanna
Argomento	Corso di inglese interattivo

Titolo **Color Paint**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 86 Hanna  
Argomento Gestione creativa delle immagini con colori

Titolo **Fireball Arcade**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Dischetto (2)  
Lingua Inglese  
Collocazione 75 Hanna  
Argomento Gioco di animazione tridimensionale

Titolo **Guinness disc of Records**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 85 Hanna  
Argomento I vari "guinness" in multimedia

Titolo **Harry and the Haunted House**  
Sistema operativo Macintosh - Windows  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 89 Hanna  
Argomento Corso di inglese interattivo

Titolo **Just Grandma and Me**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 88 Hanna  
Argomento Corso di inglese interattivo

Titolo **Prehistoria**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 70 Hanna  
Argomento La vita nella Preistoria

Titolo **Prof.Tim's (invenzioni)**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 93 Hanna  
Argomenti Tecnologie e invenzioni attraverso il gioco

Titolo **Science Fiction**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 84 Hanna  
Argomento Enciclopedia della fantascienza

Titolo **The New Kid On The Block**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 92 Hanna  
Argomento Corso di inglese interattivo

Titolo **Venus Explorer**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Inglese  
Collocazione 77 Hanna  
Argomento Esplorazione del pianeta Venere

## **Altri titoli in via di catalogazione**

### **Aladdin**

La bottega dei giochi

### **Allacciate le cinture - Esploriamo l'Oceano**

Gioco-avventura alla scoperta dei misteri della scienza

### **Annuario Software didattico**

Presentazione del principale software didattico disponibile in Italia

### **Cds/ISIS**

Gestione di Biblioteche - Archivi

### **Descent**

Gioco di animazione alla scoperta di Plutone

### **Encarta 98**

Enciclopedia multimediale con collegamenti ipertestuali

### **Erica**

Programma di videoscrittura per ipovedenti

### **Il pianeta terra**

Esplorare il pianeta dal punto di vista geografico

### **Il Re leone**

Libro animato interattivo

### **Il tesoro dell'isola dei giochi**

Giochi, percorsi di conoscenza, viaggi e avventure

### **Indiana Jones**

Gioco di avventura

### **L'alta Langa**

Iper testo sulla cultura ambientale

### **La vita delle stelle**

Viaggiare tra le stelle e astronomia

### **Le lettere**

Gestione di archivi, indirizzi e modelli di corrispondenza

### **Mondo**

Iper testo sull'ambiente - Scuola media Goltieri di Asti

### **Omnia '98**

Il laboratorio dell'autore multimediale (demo)

### **Piemonte - Montagne e cultura**

Guida alla Regione Piemonte

### **Planet Arizona**

Un corso di lingua inglese nella realtà virtuale

### **Sam**

Antivirus per Macintosh

### **Small Blue Planet**

Gioco planetario

### **Toy story**

Favola interattiva

### **Trimem**

Software per le abilità cognitive di base

Centro Hanna

*Applicazioni e cataloghi*

Titolo **BSD 96 - Biblioteca software**  
Sistema operativo Windows  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Italiano  
Collocazione 12 Applicazioni-Catalogo  
Sommaro Presentazione del software didattico all'ITD-Genova

Titolo **Dida\*EI per la scuola**  
Sistema operativo MS-DOS  
Supporto Dischetto  
Lingua Italiano  
Collocazione 12 Applicazioni-Catalogo  
Sommaro Demo con rassegna di software didattici

Titolo **FileMakerPro**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Dischetti (2)  
Lingua Italiano  
Collocazione 2 Applicazioni  
Sommaro Data base per archiviazione dati

Titolo **FrontPage 97**  
Sistema operativo Windows 95  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Italiano  
Collocazione 5 Applicazioni  
Sommaro Programmazione per rete telematica

Titolo **Guida alle applicazioni Macintosh**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Dischetto  
Lingua Italiano  
Collocazione 13 Applicazioni-Catalogo  
Sommaro Dimostrativi sui principali software MAC

Titolo **HyperCard**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Cd-Rom versione 2.3  
Lingua Inglese  
Collocazione 1 Applicazioni (2 copie)  
Sommaro Costruzione di ipertesti e archivi

Titolo **Internet Explorer**  
Sistema operativo Windows - Macintosh  
Supporto Cd-Rom (1) oppure dischetto (2)  
Lingua Italiano  
Collocazione 6 Applicazioni  
Sommaro Software per la navigazione in Internet

Titolo **Linux**  
Sistema operativo MS-DOS  
Supporto Cd-Rom (2)  
Lingua Inglese  
Collocazione 6 Applicazioni  
Sommaro Ambiente di programmazione

Titolo **Office 97**  
Sistema operativo Windows 95  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Italiano  
Collocazione 4 Applicazioni  
Sommaro Comprende Word, Excel, Access, Power Point

Titolo **Q.A. videoscrittura**  
Sistema operativo MS-DOS  
Supporto Dischetto (2)  
Lingua Italiano  
Collocazione 11 Applicazioni  
Sommaro Programma editoriale semplice, in bianco-nero

Titolo **Scenes - sports ... collection**  
Sistema operativo Windows  
Supporto Dischetto (2)  
Lingua Inglese  
Collocazione 9 Applicazioni  
Sommaro Presentazione delle immagini archiviate

Titolo **Sistema didattico multimediale**  
Sistema operativo Windows  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Italiano  
Collocazione 14 Applicazioni-Cataloghi  
Sommaro Progetti nuove tecnologie del Ministero P.I.

Titolo **Text Bridge**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Dischetto (3)  
Lingua Inglese-italiano  
Collocazione 7 Applicazioni  
Sommaro Manipolazione di testi importati con lo scanner

Titolo **Timbuktu pro**  
Sistema operativo Macintosh  
Supporto Dischetto (2)  
Lingua Inglese  
Collocazione 3 Applicazioni  
Sommaro Attività didattica in rete locale

Titolo **Videoguida per l'uso Windows 95**  
Sistema operativo Windows  
Supporto Cd-Rom  
Lingua Italiano  
Collocazione 15 Applicazioni-Cataloghi  
Sommaro Istruzioni per l'utilizzo di Win '95

Titolo	<b>VR Workshop - animation kit</b>
Sistema operativo	Windows
Supporto	Cd-Rom
Lingua	Inglese
Collocazione	10 Applicazioni
Sommario	Animazione di immagini e filmati

Media Pertini

*Software didattico*

Titolo **Ace of cards**  
Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
Argomento Giochi con le carte (in lingua inglese)  
Collocazione 20 Media

Titolo **Africa selvaggia**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento I tre più famosi parchi della Tanzania  
Collocazione 39 Media

Titolo **Alone in the dark - 3**  
Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
Argomento Gioco interattivo con percorsi di fantasia  
Collocazione 43 Media

Titolo **Aritmetica: operazioni e varie**  
Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
Argomento Molti esercizi con i numeri  
Collocazione 8 Media

Titolo **At Home with Casey**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Impariamo a leggere e scrivere l'inglese  
Collocazione 25 Media

Titolo **Bob Dylan, greatest hits**  
Note tecniche Macintosh - Cd Rom (3)  
Argomento Musica: avventure interattive nei brani famosi  
Collocazione 2 Media

Titolo **Cinenciclopedia**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento La banca dati del Cinema mondiale  
Collocazione 35 Media

Titolo **Compton's ... encyclopedia**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Oltre 35.000 voci con sistemi di ricerca - 1996  
Collocazione 45 Media

Titolo **Da Monet a Picasso**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Il gioco della grande pittura dal Museo Puskin  
Collocazione 21 Media

Titolo **Dante PC Talk**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Divina Commedia: Inferno  
Collocazione 26 Media

Titolo **Esploratori del nuovo mondo**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Storia delle esplorazioni geografiche  
Collocazione 34 Media

Titolo **Flight simulator**  
Note tecniche Macintosh - dischetto (1)  
Argomento Simulazione di avventure con volo aereo  
Collocazione 18 Media

Titolo **Gadget (gioco interattivo)**  
Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
Argomento Invenzioni, viaggi, avventure tridimensionali  
Collocazione 42 Media

Titolo **Gerusalemme**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Storia antica e moderna di Gerusalemme  
Collocazione 32 Media

- Titolo **Grammatica italiana: giochi**  
 Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
 Argomento Ortografia, nomi, verbi, e altro giocando  
 Collocazione 5 Media
- Titolo **Greg Norman (golf)**  
 Note tecniche Windows - Cd Rom  
 Argomento Simulazione del gioco del golf  
 Collocazione 46 Media
- Titolo **Grolier multimedia encyclopedia**  
 Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
 Argomento Enciclopedia contemporanea (34.000 articoli)  
 Collocazione 33 Media
- Titolo **Il dizionario della lingua italiana**  
 Note tecniche Windows - Cd Rom  
 Argomento Devoto - Oli con ricerca su computer  
 Collocazione 22 Media
- Titolo **Impiccato e altri giochi**  
 Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
 Argomento Prove di ortografia italiana  
 Collocazione 6 Media
- Titolo **Invenzioni & inventori**  
 Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
 Argomento Viaggio alle radici della tecnologia  
 Collocazione 38 Media
- Titolo **Klik - vocabolario multimediale**  
 Note tecniche MS-DOS - Cd Rom (in 7 lingue)  
 Argomento Scuola, viaggi, cielo, città-campagna, scienze  
 Collocazione 19 Media

- Titolo **Grammatica italiana: giochi**  
 Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
 Argomento Ortografia, nomi, verbi, e altro giocando  
 Collocazione 5 Media
- Titolo **Greg Norman (golf)**  
 Note tecniche Windows - Cd Rom  
 Argomento Simulazione del gioco del golf  
 Collocazione 46 Media
- Titolo **Grolier multimedia encyclopedia**  
 Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
 Argomento Enciclopedia contemporanea (34.000 articoli)  
 Collocazione 33 Media
- Titolo **Il dizionario della lingua italiana**  
 Note tecniche Windows - Cd Rom  
 Argomento Devoto - Oli con ricerca su computer  
 Collocazione 22 Media
- Titolo **Impiccato e altri giochi**  
 Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
 Argomento Prove di ortografia italiana  
 Collocazione 6 Media
- Titolo **Invenzioni & inventori**  
 Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
 Argomento Viaggio alle radici della tecnologia  
 Collocazione 38 Media
- Titolo **Klik - vocabolario multimediale**  
 Note tecniche MS-DOS - Cd Rom (in 7 lingue)  
 Argomento Scuola, viaggi, cielo, città-campagna, scienze  
 Collocazione 19 Media

- Titolo **L'alba dell'era atomica**  
 Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
 Argomento Energia atomica e bomba su Hiroshima  
 Collocazione 4 Media
- Titolo **Leonardo**  
 Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
 Argomento Le invenzioni di Leonardo Da Vinci  
 Collocazione 17 Media
- Titolo **Lost Eden**  
 Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
 Argomento Gioco di avventura in ambiente preistorico  
 Collocazione 44 Media
- Titolo **Musica - giochi**  
 Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
 Argomento Giochi, sintetizzatore, compositore  
 Collocazione 9 Media
- Titolo **Musical instruments**  
 Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
 Argomento Gli strumenti musicali del mondo intero  
 Collocazione 23 Media
- Titolo **Ocean Life: Hawaiian Islands**  
 Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
 Argomento I pesci nell'arcipelago delle Hawaii  
 Collocazione 29 Media
- Titolo **Ocean Life: the Great Barrier...**  
 Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
 Argomento La grande barriera corallina  
 Collocazione 30 Media

Titolo **Parliamo e giochi vari**  
Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
Argomento Acquisizione di grafemi attraverso il gioco  
Collocazione 11 Media

Titolo **Picasso**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Arte: vita, opere e fama di Pablo Picasso  
Collocazione 31 Media

Titolo **Pompei**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Storia: un giro tra gli scavi romani  
Collocazione 12 Media

Titolo **Question mark**  
Note tecniche MS-DOS - dischetto (1)  
Argomento Questionario sulla patente di guida (demo)  
Collocazione 3 Media

Titolo **Self Gym**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Ginnastica in casa e in palestra  
Collocazione 16 Media

Titolo **Stati Uniti e vari**  
Note tecniche Macintosh - dischetto (1)  
Argomento Geografia (lingua inglese)  
Collocazione 1 Media

Titolo **Stelle, pianeti e dintorni**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Astronomia con foto e filmati  
Collocazione 28 Media

Titolo **Storia delle civiltà**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Storia, scienze, arte, musica, filosofia, letteratura  
Collocazione 15 Media

Titolo **Storia - giochi**  
Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
Argomento Sintesi storiche per la scuola elementare  
Collocazione 7 Media

Titolo **The Horde festival**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom (2)  
Argomento Musica: Rock Festival USA  
Collocazione 40 Media

Titolo **Totò**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Il principe della risata, l'uomo, l'artista  
Collocazione 37 Media

Titolo **Tutto Fellini**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Filmografia completa, con foto e filmati  
Collocazione 36 Media

Titolo **Tuttoscienze**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Gli articoli pubblicati da La Stampa 1992-1996  
Collocazione 13 Media

Titolo **Van Beethoven n. 9**  
Note tecniche Macintosh - Cd Rom  
Argomento La nona sinfonia di Beethoven interattiva  
Collocazione 24 Media

Titolo **Vocabolario e giochi vari**  
Note tecniche Commodore - disco da 360 k  
Argomento Ricerca di parole attraverso il computer  
Collocazione 10 Media

Titolo **Wine games**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom  
Argomento Un viaggio tra i più famosi vini del mondo  
Collocazione 14 Media

Titolo **World Atlas**  
Note tecniche Macintosh e Windows - Cd Rom (2)  
Argomento Geografia: atlante mondiale e immagini  
Collocazione 27 Media

Titolo **World Atlas**  
Note tecniche Windows - Cd Rom  
Argomento Geografia: esplorazione del globo terrestre  
Collocazione 47 Media

Liceo Pascal

*Software didattico*

Titolo	<b>3D-Body</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Scienze: il corpo umano
Titolo	<b>Atlante storico multimediale</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Storia: supporto per ricerche
Titolo	<b>Civiltà antiche</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Storia, con apporto multimediale
Titolo	<b>Gli Uffizi</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Storia dell'arte - visita al museo
Titolo	<b>Grande atlante della Natura</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Scienze
Titolo	<b>I Greci in Occidente</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Storia
Titolo	<b>Inglese/Italiano Garzanti</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Dizionario
Titolo	<b>Navigando in alimenti e nutrizione</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Alimentazione
Titolo	<b>Pagine gialle per Internet</b>
Note tecniche	Windows e Cd-Rom
Argomento	Telematica: guida per indirizzi www

Centro Hanna

*Biblioteca  
ed Archivio  
esperienze didattiche*

Autore Alberto Tronconi (a cura di)  
Titolo **Informatica, didattica, disabilità V**  
Luogo e anno di edizione Pisa, 1997 (Atti V Convegno di Bologna)  
Editore Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Collocazione 3 Biblioteca

Autore Autori vari  
Titolo **Informatica, didattica, disabilità III**  
Luogo e anno di edizione Pisa, 1993 (Atti III Convegno di Torino)  
Editore Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Collocazione 1 Biblioteca

Autore Autori vari  
Titolo **Informatica, didattica, disabilità IV**  
Luogo e anno di edizione Pisa, 1995 (Atti IV Convegno di Napoli)  
Editore Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Collocazione 2 Biblioteca

Autore Autori vari - rivista  
Titolo **Psicologia e scuola**  
Luogo e anno di edizione Firenze, 1993 e anni seguenti  
Editore Giunti - Organizzazioni speciali  
Collocazione 8 Biblioteca

Autore Goodman Danny  
Titolo **HyperCard 2 - il grande manuale**  
Luogo e anno di edizione Vignate, 1992  
Editore Apogeo  
Collocazione 4 Biblioteca

Autore Regione Piemonte  
Titolo **Handicap - notiziario bibliografico**  
Luogo e anno di edizione Torino, 1997  
Editore Consiglio Regionale del Piemonte  
Collocazione 7 Biblioteca

Autore Romeo Orazio  
Titolo **Dizionario dei segni**  
Luogo e anno di edizione Bologna, 1991  
Editore Zanichelli  
Collocazione 6 Biblioteca

Autore Wechsler David  
Titolo **WISC-R scala di intelligenza [...]**  
Luogo e anno di edizione Padova, 1985  
Editore Giunti - Organizzazioni speciali  
Collocazione 5 Biblioteca

\* \* \*

## Archivio esperienze didattiche

Autore Autori vari  
Titolo **Medea**  
Luogo e anno di edizione Ovada, 1995  
Tipologie del testo fotocopie con videoscrittura  
Argomento Corso di educazione ambientale a distanza  
Collocazione 1 Didattica

Autore Cazzulo Maura Ottavia  
Titolo **Videoscrittura e disortografia**  
Luogo e anno di edizione Alessandria, 1996  
Tipologie del testo dattiloscritto - tesi  
Argomento Computer e linguistica: metodologie  
Collocazione 7 Didattica

Autore Moretti Pietro  
Titolo **Attività in rete locale Apple talk**  
Luogo e anno di edizione Ovada, 1997  
Tipologie del testo fotocopie con videoscrittura  
Argomento Materiale di lavoro per insegnanti  
Collocazione 4 Didattica

Autore Moretti Pietro  
Titolo **Un PEI per un'alunna sorda**  
Luogo e anno di edizione Ovada, 1993-1996  
Tipologie del testo Registri, fotocopie e documentazione varia  
Argomento Programmare per 3 anni le attività didattiche  
Collocazione 5 Didattica

Autore Moretti Pietro  
Titolo **Osservazione sul disadattamento**  
Luogo e anno di edizione Ovada, 1992  
Tipologie del testo Dattiloscritto  
Argomento Una griglia per osservare il disagio sociale  
Collocazione 6 Didattica

Autore Peruzzo Paola  
Titolo **Osservare l'integrazione**  
Luogo e anno di edizione Alessandria, 1997-1998  
Tipologie del testo Fotocopie con videoscrittura  
Argomento Relazioni per Corso polivalente di specializ.  
Collocazione 3 Didattica

Autore Praglia Luciana  
Titolo **Musicoterapia?**  
Luogo e anno di edizione Ovada, 1997  
Tipologie del testo Album con cartoncini e fotografie  
Argomento Un'esperienza presso la Scuola Media  
Collocazione 2 Didattica

*Servizi  
e centri operanti  
ad Ovada*

## **Centro diurno per disabili “Lo zainetto”**

via XXV aprile - 15076 OVADA (AL)  
tel: 0143-81698

**Orario:** 8-16

### **Referenti:**

Rebecchi Milena - coordinatrice  
Nervi Raffaella - educatrice

### **Attività e servizi forniti:**

riabilitazione disabili; progettazione educativa; sviluppo abilità di base;  
potenziamento dell'autonomia.

### **Tecnologie disponibili:**

computer dotato di software specifici per disabili

\*\*\*\*\*

## **Divisione di recupero e rieducazione funzionale Ospedale civile di Ovada**

via Ruffini, 22 - 15076 OVADA  
tel: 0143- 826308 oppure 826242

**Orario:** dal lunedì al venerdì  
ore 8.30-16.15

### **Referenti:**

Laura Caratti - medico fisiatra  
Nadia Balani - logopedista  
Milena Monti - logopedista

**Attività e servizi forniti:**

valutazione e rieducazione disturbi comunicativi e cognitivi; consulenza su ausili per disabili, compresi i comunicatori alternativi (valutazione, prescrizione ed addestramento all'uso).

**Tecnologie disponibili:**

hardware e software specifici per la valutazione e rieducazione dei disturbi comunicativi e cognitivi.

\*\*\*\*\*

## **Neuropsichiatria infantile - ASL 22 servizio di psicopedagogia**

presso ex Ospedale S. Antonio  
via XXV Aprile - 15076 OVADA (AL)  
tel. 0143 - 826206

**Orario:** lunedì 9-13 e 13.30-18  
mercoledì 9-13 e 13.30-18

**Referenti:**

Carnevale Carlino Rita  
Gaeta Raffaella

**Attività e servizi forniti:**

screening disturbi dell'apprendimento; riabilitazione cognitiva; stesura piano trattamento; collaborazione con la scuola; avvio allo strumento informatico, in particolare per soggetti con gravi disabilità fisiche, psichiche e cognitive.

**Tecnologie disponibili:**

personal computer; presso la sede di Novi la tastiera espansa.

**Progetto S.O.L.E**  
**Comune di Ovada**  
**(da ottobre 1998: Consorzio dei Servizi Sociali)**  
**Gestione educativa: Cooperativa sociale "Azimut"**

via Novi 21 - 15076 OVADA (AL)  
tel. 0143-835007 (segreteria telefonica)

**Orario:**

lunedì 14-18; martedì 14-18; mercoledì 14-18; giovedì 9-13; venerdì 9-13 e 14-18.

**Referenti:**

Castellaro Maurizio - coordinatore  
Sciamé Monica - educatrice  
Minetti Paolo - tecnico informatico

**Attività e servizi forniti:**

formazione rivolta a disabili e finalizzata alla loro integrazione sociale e lavorativa.

**Tecnologie disponibili:**

postazioni informatiche multimediali utili per applicazioni lavorative.

Da ottobre '98:

- laboratorio di gestione del verde e di florovivaistica;
- modulo formativo polivalente

*ausili*

\* Tutti gli ausili presentati sono disponibili presso il Centro.

\* Ringraziamo l'Auxilia - via Giardini 10 - 41100 Modena per l'autorizzazione a pubblicare alcune schede illustrative tratte dal catalogo generale "Ausili e sussidi per la comunicazione e l'apprendimento".

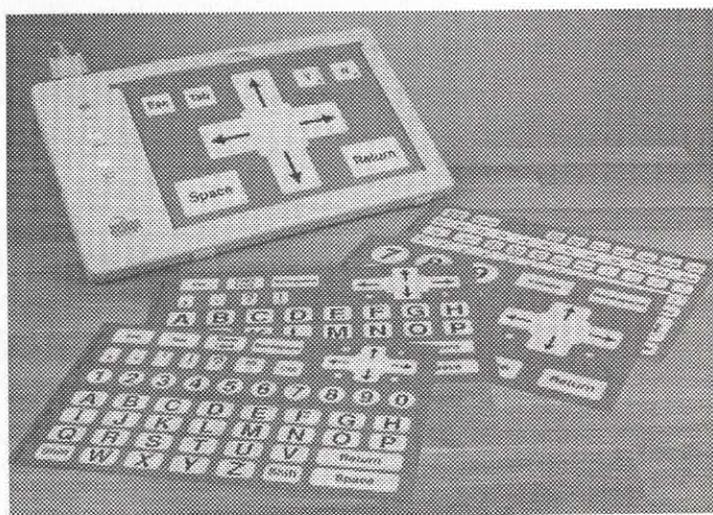
# Intellikeys



Tastiera per bambini disabili motori e non, configurabile attraverso un set di 6 diversi overlays (forniti in dotazione).

La configurazione di INTELLIKEYS avviene semplicemente posizionando i vari overlays sulla superficie sensibile della tastiera, lungo le guide apposite, senza ulteriori operazioni.

La estrema versatilità di INTELLIKEYS permette un facile adattamento alle esigenze di ciascun bambino, sia in relazione alle difficoltà di movimento che al grado di apprendimento raggiunto o ai programmi con cui la tastiera deve essere utilizzata.



*Gli overlays di INTELLIKEYS*



*INTELLIKEYS con overlay scrittura-base.*

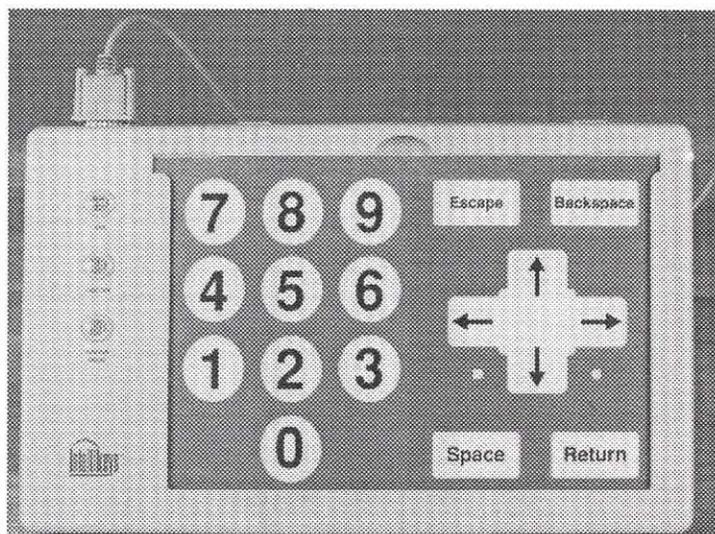
Attraverso un ulteriore overlay sono regolabili: soglia, autoripetizione, bistabilità dei tasti seconda funzione, feedback acustico sulla pressione dei tasti.

Può essere collegata in parallelo la tastiera standard del PC.

INTELLIKEYS consente la emulazione di mouse.

Dimensioni della superficie sensibile: cm. 31x21.

Dimensioni complessive: cm. 44x26.



*INTELLIKEYS con overlay numerico.*

## Mouse Mover



Dispositivo che permette di utilizzare joystick o sensori al posto del normale mouse, con programmi Dos, Windows e Macintosh.

All'emulatore di mouse è possibile collegare cinque sensori singoli, corrispondenti alle quattro direzioni di spostamento più il "click" di conferma; in alternativa, con l'Adattatore C A 6 (opzionale), possono essere impiegati i seguenti sensori multipli:

JOYSTICK WITH PAD

WAFER

MINIJOYSTICH WITH PUSH

STAR

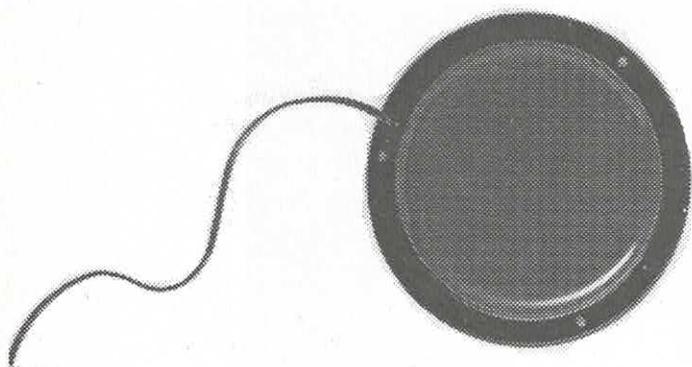
L'emulatore si collega all'elaboratore mediante la porta seriale RS-232 e permette la connessione contemporanea del normale mouse.

Mouse Mover offre le seguenti facilitazioni:

- regolazione della velocità iniziale di spostamento, per aggiustamenti fini della posizione del cursore;
- regolazione della velocità finale, per ampi spostamenti del cursore a video;
- funzione drag-and-drop facilitata, con blocco del tasto di "clik".

## Sensori singoli

### *BIG*



Sensore a pressione di grandi dimensioni attivabile premendo la superficie superiore. Base larga predisposta con fori per il fissaggio tramite viti.

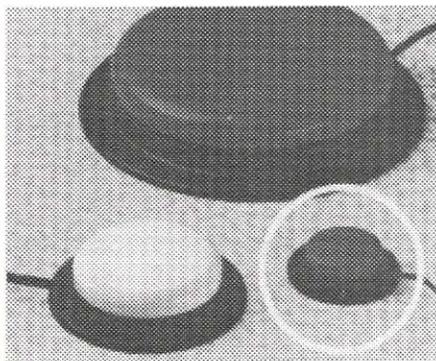
Disponibile in quattro colori.

Diametro: cm. 13.

Spessore: cm. 3.

Forza di scatto: gr. 160

### *SPECS*



Sensore a pressione di dimensione ridotta. Base larga predisposta con fori per il fissaggio tramite viti.

Diametro: cm. 3.

Spessore: cm. 2.

Forza di scatto: gr. 40.

# Big Mack



*La registrazione dei messaggi e la personalizzazione di BIG MACK sono semplici e rapide.*



BIG MACK, semplicissimo ed immediato, è stato creato per le prime esperienze di comunicazione con uscita in voce.

È un ausilio dedicato particolarmente a bambini piccoli, che iniziano un programma di comunicazione alternativa. Il funzionamento è assai semplice: un messaggio può essere registrato e riascoltato ogni qualvolta l'utente preme la superficie.

In pochi secondi è possibile creare un nuovo messaggio e sostituire l'icona sul sensore.

BIG MACK dispone di una regolazione del volume per adattare l'intensità del suono alle varie circostanze.

Una attivazione del sensore determina l'emissione dell'intero messaggio; per ripeterlo occorre attivare nuovamente BIG MACK.

È possibile anche collegare un sensore esterno per particolari esigenze motorie.

Disponibile in quattro colori.

Diametro della superficie: 12 cm.

Funzionamento a batterie.

## Speak Easy



Ausilio per la comunicazione alternativa con uscita in voce, per bambini. Permette di accedere a dodici messaggi pre-registrati utilizzando una tastiera incorporata, personalizzabile con simboli corrispondenti ai messaggi. La selezione, in alternativa, può avvenire impiegando fino a dodici diversi sensori esterni. La sostituzione dei simboli e la registrazione dei messaggi corrispondenti è molto semplice e rapida. Disponibile lo scudo per la tastiera. Tempo di registrazione complessivo: 120 secondi Funziona con batterie ricaricabili. Dimensioni: cm. 21x15 circa.



# Magnum

Con MAGNUM telefonare è un gioco da ragazzi, o comunque meno difficile.

Con la tastiera gigante, i numeri grandi, i caratteri Braille, il grande indicatore luminoso di chiamata, vedere i tasti e individuare le funzioni diventa più facile.

Con la regolazione del volume di ascolto nella cornetta si sente forte e chiaro.

Colore: bianco.

Distribuzione: Telecom.



## SpeechViewer II



Lo SpeechViewer II è studiato per migliorare le procedure tradizionali nel trattamento e nella diagnosi dei disturbi relativi alla voce-parola, al linguaggio ed all'udito. Utilizzando lo SpeechViewer II, i logopedisti ed i loro pazienti, gli insegnanti ed i loro alunni possono controllare i vari parametri della parola come l'emissione sonora, l'altezza tonale, l'intensità sonora, l'accuratezza nella pronuncia di fonemi sostenuti e di segmenti di emissione verbale ed il tempo occorrente per produrre l'emissione verbale.

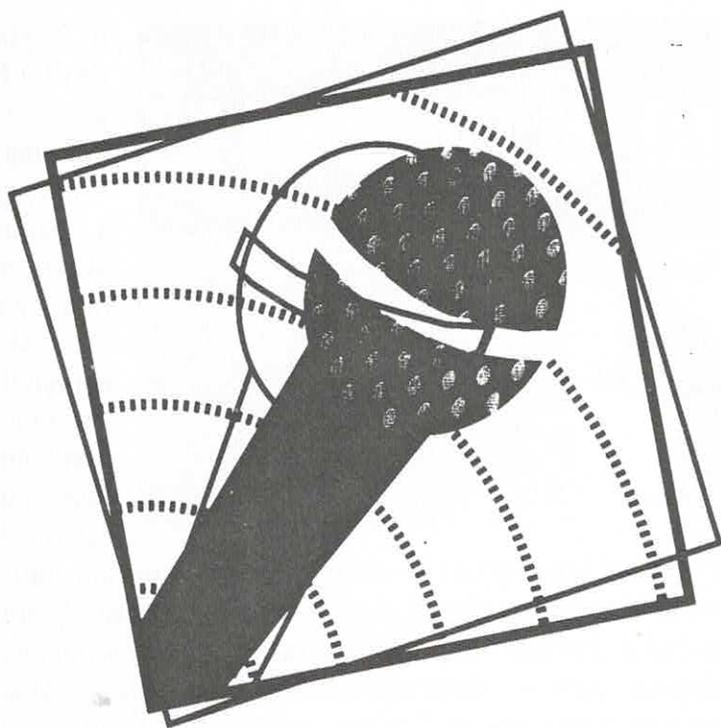
Prevede una gamma completa di attività clinico-logopediche dalla creazione della consapevolezza dei parametri dell'emissione verbale all'acquisizione dell'esperienza nell'utilizzo di tali parametri.

Stimola gli utenti attraverso l'uso di grafici e di attività sotto forma di gioco. Ogni modulo è costituito da una serie di disegni grafici che rendono più interessante e divertente l'esercizio.

In molti moduli è possibile creare e salvare disegni di schermate, avendo in questo modo un ausilio per la personalizzazione della procedura di rieducazione.

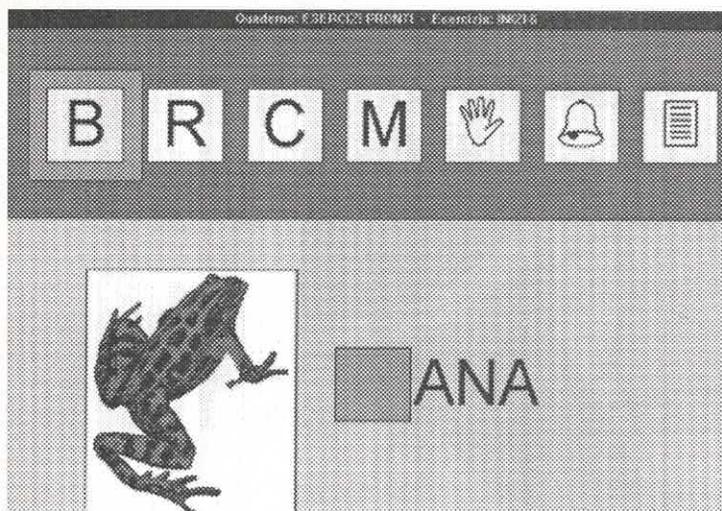
È possibile creare e salvare dei profili "paziente" in cui vengono registrate le impostazioni dei parametri relativi al singolo paziente, per un uso successivo.

## Dragon Dictate



DRAGON DICATE è uno strumento di utilità che consente di compiere con la voce tutte le operazioni che normalmente sono eseguite tramite mouse e tastiera: dalla gestione completa del sistema operativo Windows e delle più moderne applicazioni, alla dettatura di testo (e trascrizione immediata) in qualsiasi programma. La tastiera ed il mouse rimangono sempre utilizzabili dando libertà di scelta fra un uso a mani libere o misto, in base alle esigenze. È pensato per tutti coloro che presentano gravi difficoltà motorie nell'utilizzo della tastiera. È indispensabile un breve addestramento, in cui l'utente deve pronunciare una o più volte una serie di parole e comandi, per tarare il programma a riconoscere la propria voce; poi si procede, alternando tre modalità: modo comando (per gestire menù e comandi delle finestre), modo dettatura (per inserire testi e dati), modo ortografia (per correggere errori e incrementare il vocabolario).

## Parole scandite

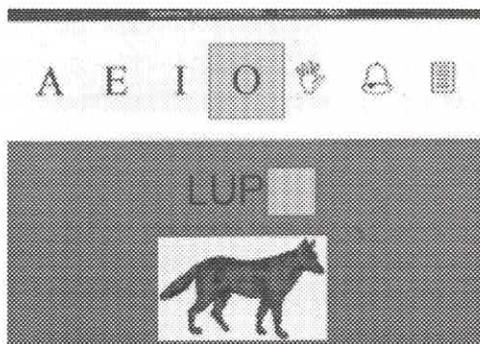


Il programma PAROLE SCANDITE è un programma per Windows rivolto a bambini con gravi difficoltà motorie e dedicato ai primi apprendimenti di lettura e scrittura. Mediante l'uso di uno o due sensori esterni, il bambi-

no può lavorare con singole lettere (tutto l'alfabeto o un suo sottoinsieme), sillabe o parole in relazione al tipo di esercizio predisposto e potrà disporre di matrici lineari o crociate a vari livelli di complessità, a seconda del grado di abilità raggiunto nell'uso della scansione. In ogni esercizio lo schermo è diviso in due zone: una contiene la riga o la matrice delle opzioni a disposizione ed una con gli spazi "bersaglio" sui quali il bambino può muovere la propria scelta. Decidere quale oggetto muovere e dove spetta al bambino; poichè in PAROLE SCANDITE non sono previsti meccanismi automatici di controllo della correttezza di esecuzione degli esercizi, egli rimane libero di sbagliare, verificare i propri errori, correggere, riflettere sulle proprie ipotesi e sull'esito delle scelte compiute.

PAROLE SCANDITE è un programma aperto per l'insegnante che può preparare esercizi personalizzati di lettura e scrittura, ciascuno con la propria particolare matrice di scansione.

Una biblioteca di oltre 300 disegni a colori, ulteriormente ampliabile con immagini nei formati standard BMP



e XMF, completa la dotazione del programma. P A R O L E SCANDITE è dunque uno strumento estremamente flessibile, utile per seguire il bambino fino al passaggio a modalità di scrittura a scansione complesse.

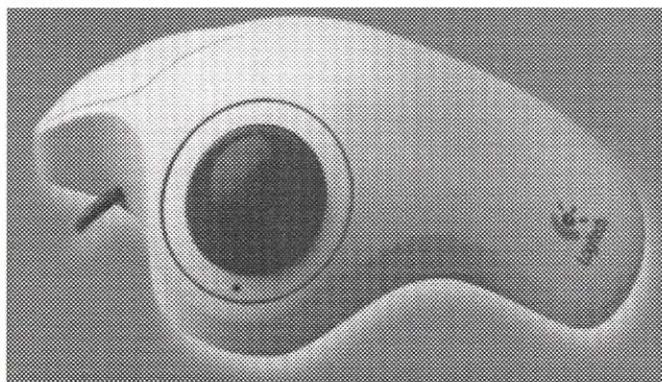
Requisiti tecnici:

personal computer IBM o compatibili, processore 486 o superiore, 4 Mb di memoria centrale, monitor a colori, mouse, 1 porta seriale libera, 20 Mb disponibili su disco fisso, Windows 3.1 o successivi.

Per il collegamento di sensori esterni è necessario disporre dell'adattatore seriale per tre sensori.



## Track ball



È un dispositivo che modifica il tradizionale mouse, rendendo più preciso e affidabile il dispositivo di puntamento per le persone che hanno problemi di motricità negli arti superiori.

# *progetti didattici*

Vengono presentati cinque progetti elaborati e sperimentati o in corso di sperimentazione presso la Scuola media Pertini di Ovada:

- \* progetto Iper testo
- \* progetto Compito a casa
- \* progetto Edusex
- \* progetto Una postazione a maggioranza sorda
- \* progetto Dis (disabilità del linguaggio)

L'intento é quello di far entrare l'informatica e la telematica pienamente all'interno delle attività didattiche. Superando l'approccio al computer inteso come "momento" per l'intervento specialistico, si tende a viverne la presenza sia come strumento permanente che come vero e proprio nuovo linguaggio, capace di aumentare di molto le potenzialità di apprendimento. Ecco allora derivare il grande impegno nel coniugare informatica e disabilità, per la possibilità di fornire occasioni di apprendimento, di elevazione culturale, di autonomia personale, di riscatto sociale.

Si tratta di progetti tutti strettamente legati all'operatività: le carenze di riferimenti teorici più generali possono essere bilanciate dalla certezza della effettiva realizzabilità di ciascuno dei progetti.

Il Centro Hanna è disponibile a collaborare con chi voglia realizzare qualcuno di questi progetti; come pure si è interessati a conoscere altre esperienze simili.

# *progetto Ipertesto*

## **Finalità**

La costruzione di ipertesti, da quelli di poche pagine a quelli di maggiore consistenza, può risultare estremamente utile all'alunno o alunna disabili per:

- utilizzare la pluralità dei canali comunicativi attraverso la multimedialità, potenziando così le abilità intellettive;
- acquisire un metodo di ricerca, selezione e classificazione dei contenuti;
- potenziare le abilità mnestiche, sempre attraverso l'utilizzo contestuale dei canali comunicativi;
- realizzare "prodotti" e attraverso questo approccio attivo al sapere ampliare le proprie conoscenze;
- stabilire collegamenti tra contenuti particolari, rinforzando l'interdisciplinarietà delle conoscenze.

Queste attese così impegnative possono trovare riscontri anche parziali nelle attività svolte in presenza di disabilità gravi: è però essenziale percepire l'insieme del progetto.

## **Strumentazione tecnologica**

La realizzazione di ipertesti risulta, al momento, dal punto di vista tecnico abbastanza complessa e di difficile praticabilità da parte del disabile che voglia operare nella completa autonomia.

Anche se questa è la strada da perseguire, occorre oggi prevedere la presenza dell'insegnante o dell'operatore per:

- trasmettere le indicazioni principali per la costruzione di ipertesti;
- predisporre griglie di card-pagine già collegate tra loro, in cui inserire testi, foto, disegni, musiche, animazioni;
- svolgere attività di monitoraggio per favorire l'autocorrezione e collaborare al superamento di difficoltà, soprattutto se impreviste.

Aldilà della parte tecnica, la presenza dell'insegnante resta invece fondamentale per la predisposizione del progetto didattico, da adattare alla specifica disabilità perché abbia più efficacia.

A livello di strumenti questo progetto é ipotizzato in ambiente Macintosh con l'applicazione Hypercard (versione colore).

Esistono altre applicazioni piú recenti e maggiormente professionali per la costruzione di ipertesti sia in ambiente Macintosh che in ambiente DOS-Windows: Hypercard ha il pregio però di procedure che possono essere molto semplificate, assicura la memorizzazione istantanea di tutto quanto viene prodotto, unite ad una sperimentazione consolidata nel tempo.

In analogia per l'ambiente Windows si può segnalare l'applicazione Tool books. Con il diffondersi della comunicazione telematica si é ampliato enormemente l'utilizzo di "siti", con la consultazione di pagine che altro non sono che veri e propri ipertesti costruiti per la rete. Tra i linguaggi piú usati in questo momento in rete vanno segnalati HTML e Front page.

Insieme ad un computer di buona potenza e memoria, con video a colori, occorre disporre di uno scanner a colori e di un lettore di CD; così pure di strumenti per immettere la musica e la voce come registratore e microfono; un videoregistratore nel caso si vogliano inserire filmati; una stampante per riprodurre su carta le varie card via via costruite.

Nel caso si intenda conservare l'ipertesto non solo sul disco rigido del computer, o allorquando sia difficoltoso trasferirlo su dischetti (ad esempio con l'uso di foto a colori la quantità di memoria necessaria aumenta tantissimo) in quanto ne occorrerebbero varie decine, si può trasferire su compact disk attraverso il masterizzatore.

## **La griglia dell'ipertesto**

La costruzione del "contenitore" é già attività didattica: sia perché l'insegnante deve stabilire preventivamente quale sarà il livello di coinvolgimento dell'alunno/alunna disabili già in questa fase del progetto; sia perché la pluralità delle forme comunicative che si attivano inizialmente determina l'ampiezza maggiore o minore delle successive ricerche riferite ai contenuti.

Per semplicità si possono fissare queste tappe:

- a) avvio di Hypercard;
- b) stack e card;
- c) button e field;
- d) foto e disegni dallo scanner;
- e) musica e voce;
- f) altre funzioni (animazione, filmati).

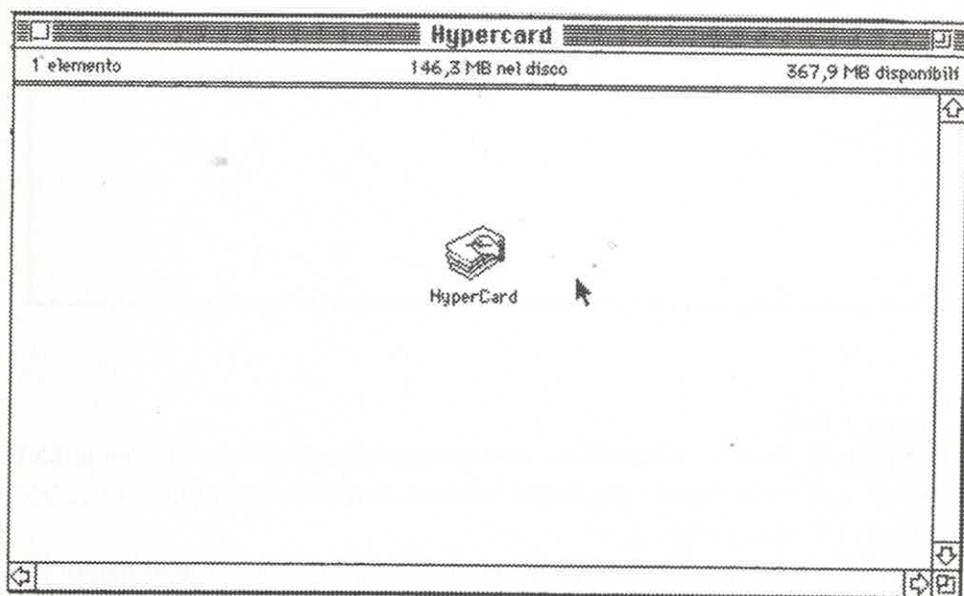
Appunti in fotocopia o lucidi sulle procedure essenziali per il funzionamento di Hypercard sono disponibili presso il Centro Nuove tecnologie per l'integrazione Hanna di Ovada.

Per una conoscenza più ampia dell'intero programma, con tutte le sue potenzialità, si rimanda al volume: Goodman Danny, *Hypercard 2 il grande manuale*, Apogeo edizioni, Milano, 1992.

#### a) avvio di Hypercard

È consigliabile installare sul disco rigido la versione a colori di Hypercard. L'operazione di lancio del programma può essere anche insegnata all'alunno, purché siano evitabili confusioni con icone simili che si presentano nella stessa finestra. È consigliabile creare una nuova cartella nella finestra del disco rigido: ad esempio con il nome dell'alunno o dell'alunna, e qui mettere tutti i vari lavori attinenti l'ipertesto.

Entrati nel programma è utile mettere la paletta con i Tools (strumenti) sulla scrivania per averli pronti in ogni occasione.



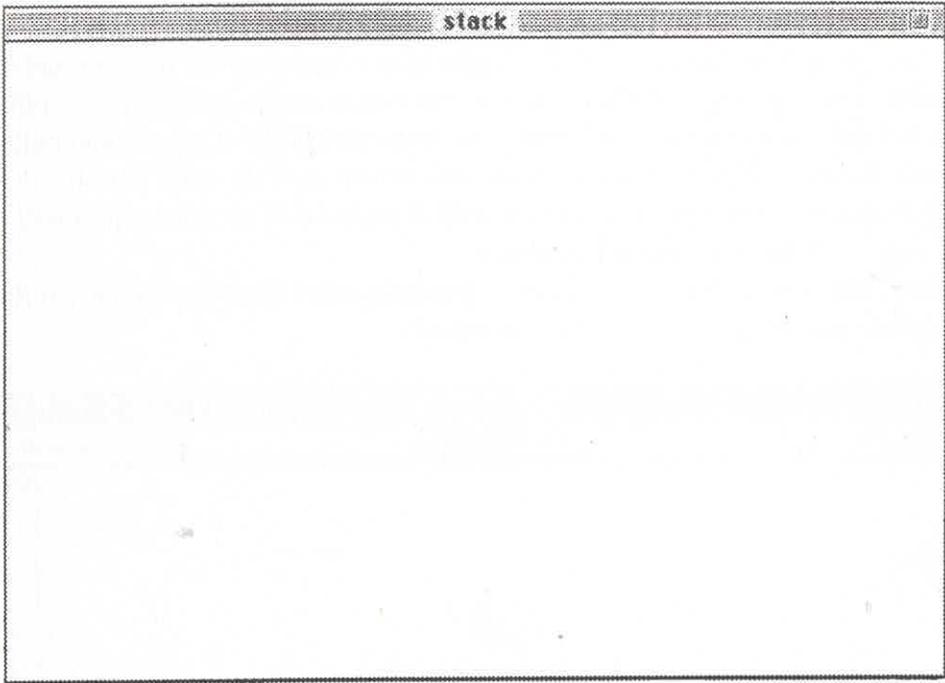
#### b) stack e card

C'è una pagina principale e iniziale (stack) a cui si collegano le pagine successive (card) in numero imprecisato: se le card diventano però numerose è

più funzionale raccoglierle con stack diversi.

Il progetto pone le card secondo una semplice sequenza progressiva, fatta salva la possibilità di tornare indietro.

In progetti più impegnativi é possibile costruire una rete tra le card, con collegamenti incrociati, con card che si dipartono “a caduta” da una card iniziale.



### *c) button e field*

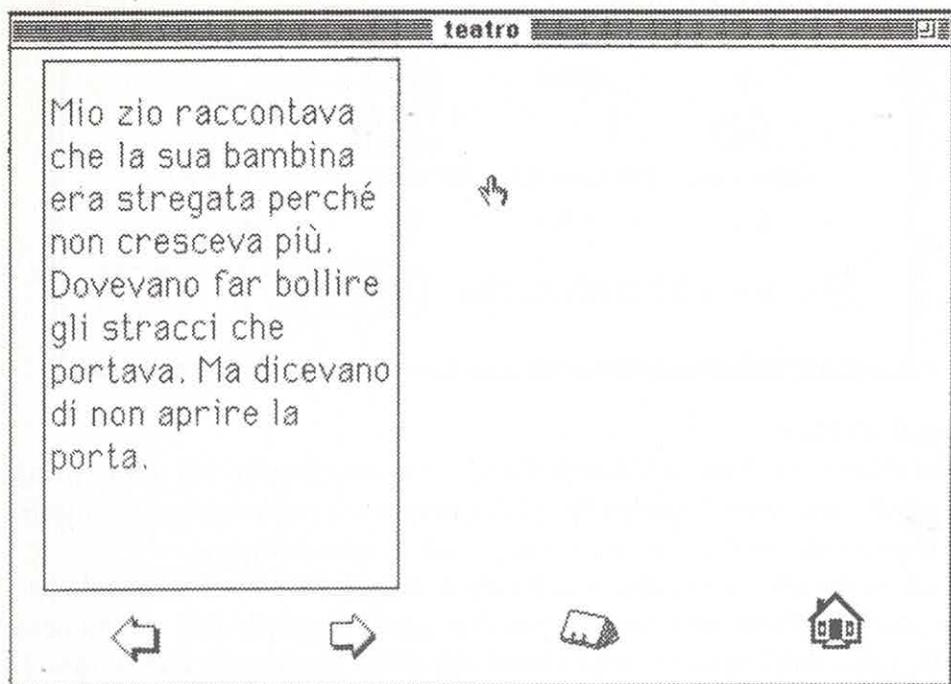
Con i bottoni (button) realizziamo collegamenti tra stack e card e tra le card stesse. È utile coinvolgere gli alunni nella definizione della grafica dei bottoni (icone, bordi, colori...).

Con i campi (field) si creano spazi per la scrittura (e conseguentemente lettura) di testi da associare a immagini e suoni.

In questo senso si possono ipotizzare interventi riferiti a persone disortografiche o disgrafiche.

I button consentono di dare collegamento e dinamicità all'intero ipertesto valorizzando funzioni logiche; i field permettono di conservare il canale ver-

bale unito agli altri canali comunicativi.



#### *d) foto e disegni dallo scanner*

L'importazione di fotografie e disegni avviene attraverso la gestione dello scanner per la loro collocazione all'interno delle card dell'ipertesto.

L'immagine intreccia il linguaggio grafico-pittorico a quello verbale: nel computer anzi l'immagine prende quasi il predominio sulla parola. Insieme ai contenuti cognitivi che vengono introdotti si accompagna un atteggiamento attivo da parte del soggetto: si va alla realizzazione di un prodotto, con una tecnologia decisamente innovativa rispetto alle interrogazioni o ai compiti in classe tradizionali.

#### *e) musica e voce*

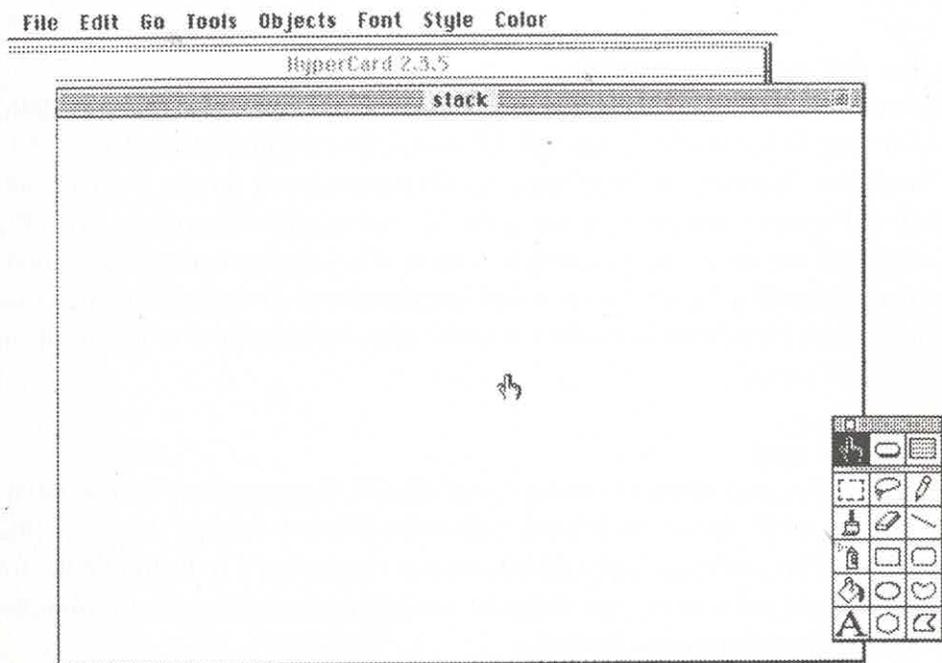
Da microfono, registratore o direttamente da CD si possono introdurre musiche e voce negli stack e nelle card. Attraverso l'uso di "script" si adotta una vera e propria grammatica per dialogare con Hypercard e indurlo alle nostre scelte. I suoni si associano ai button accompagnando anche le varie dinamiche che si stabiliscono tra le card.



*f) altre funzioni*

L'animazione e l'introduzione di filmati non sono previsti nel primo livello di sperimentazione di questo Progetto Ipertesto. Si potrà valutare se inserirli in un secondo anno di sperimentazione con lo stesso alunno.

Tra le molte altre funzioni possibili ricordiamo gli "Art bits": archivi di disegni già pronti con un ampio raggio di soggetti da importare direttamente nelle card. Altre opzioni sono fornite dai Tools (strumenti) con le loro 18 icone.



## La metodologia

La fase che precede la realizzazione dell'ipertesto é anch'essa molto importante:

- **scelta dell'argomento:** può essere l'insegnante che valuta l'argomento da affrontare; oppure può chiederlo all'alunno; in alternativa può cercare di interpretare al meglio le volontà dell'alunno e farle collimare con necessità didattiche (es. un argomento motivante; un argomento più o meno conosciuto; con un livello di difficoltà maggiore o minore). Si possono usare tecniche diverse per far emergere l'argomento: ad esempio "Scrivi un tema su... che preferisci"; "Rispondi al questionario..."; "Disegna..."; "Dialoga con... registrando la voce";

- **osservazione specifica** prima dell'avvio del progetto: individuato l'argomento generale occorre predisporre modalità di osservazione iniziale sia rispetto alle conoscenze sia rispetto a specifiche abilità, tenendo presente la disabilità particolare della persona interessata. Si pensi alla memoria, all'attenzione, all'autonomia, ai prerequisiti spazio-temporali e così via;

- **scopi e comportamenti:** dalla sintesi-riflessione sull'argomento collegato all'osservazione specifica si può definire una vera e propria lista di scopi da assegnare al progetto; così pure una seconda lista di comportamenti da proporre e possibilmente da far assumere. Queste due liste risulteranno quasi sempre abbondanti rispetto alle verifiche finali, ma é utile che restino ampie per fornire punti di orientamento iniziali;

- **modello grafico dell'argomento:** è importante anzitutto delimitare in modo particolare l'argomento. Quanto più sarà possibile restringere il tema, tanto più sarà possibile sviluppare con efficacia approfondimenti e collegamenti.

Insegnante ed alunno o alunna ragionano e discutono insieme su come sia possibile sviluppare l'argomento. Via via che procedono in questa riflessione tracciano su un grande foglio con pennarelli colorati una rappresentazione grafica dei principali contenuti: cerchi, frecce, quadrati, rettangoli e così via con scritti i nomi dei soggetti, delle relazioni che si stabiliscono tra loro, delle azioni che si effettuano.

Emerge così un modello grafico generale, uno schema molto abbozzato di quella che sarà la struttura portante dell'ipertesto; si potrà affiggere nell'aula così da avere sempre ben visibile la traccia dell'attività;

- **molteplicità dei canali comunicativi e interdisciplinarietà:** compito specifico dell'insegnante a questo punto é individuare le modalità, in relazione

ai contenuti, attraverso cui i diversi canali comunicativi possono concorrere al progetto; al tempo stesso evidenziare anche apporti specifici che possono essere dati da singole materie curriculari o comunque contenuti del progetto che possono riferirsi a specifiche discipline. Se ne parla al Consiglio di classe. Può essere tracciato un elenco-schema da parte dell'insegnante che lo presenta all'alunno confrontandosi con lui per quanto possibile.

## **Il progetto e la sua realizzazione**

È opportuno esistano due stesure del progetto, una completa per l'insegnante ed una sintetica (potrebbe bastare il modello grafico) come traccia di lavoro per l'alunno o alunna.

Il progetto/versione insegnante comprende:

- la parte metodologica
- la raccolta e selezione dei materiali
- la costruzione dell'ipertesto
- eventuali altri prodotti.

Per la **parte metodologica** si veda l'intero paragrafo precedente.

Per la **raccolta e la selezione dei materiali** sono ipotizzabili più modalità:

- all'interno della scuola (libri, compagni di classe, insegnanti di varie materie...);
- visite esterne attinenti ai contenuti del progetto;
- interviste con registratore o con telecamera;
- biblioteca;
- edicola;
- fotografie;
- video;
- ecc...

Si procede via via alla selezione del materiale raccolto: qui l'alunno o l'alunna deve assumere un ruolo preponderante. L'attuazione del progetto può portare molte modifiche alla sua iniziale impostazione: una fotografia significativa, un'intervista ricca di novità, la visita a una realtà sconosciuta possono portare a introdurre nell'ipertesto nuove card, sostituirne altre precedentemente ipotizzate. È molto importante che ad operare queste scelte non sia l'insegnante.

## La costruzione dell'ipertesto

Si può procedere almeno in due modi: preparare prima tutto il materiale, suddividendolo (con raccoglitori) card per card e successivamente iniziando l'operazione di "caricamento" dentro le card; oppure procedere contestualmente, via via che alcune card hanno materiale per essere preparate immetterlo, mentre si prosegue la preparazione di altro materiale. È consigliabile comunque preparare subito almeno il materiale per qualche card per dare la sensazione iniziale del lavoro che si dovrà poi svolgere.

Insieme alla definitiva raccolta e selezione dei materiali, in questa fase si procede alla produzione di disegni e di testi. Ogni card va pensata nella sua impostazione grafica, vanno preparati i testi, le immagini e i suoni che ne devono far parte.

Quindi si opera al computer immettendo nella griglia dell'ipertesto i vari materiali.

È sicuramente questa la fase più innovativa, per certi versi più difficile e sicuramente laboriosa. L'alunno o l'alunna dovrà, usando il mouse, entrare in Hypercard o meglio nella griglia già predisposta di ipertesto; quindi muoversi con i button; definire i campi per i testi; scrivere i testi; gestire il colore; immettere foto e disegni con lo scanner; inserire musiche e voci; correggere gli errori.

Via via che l'ipertesto prenderà consistenza sarà utile navigare ripercorrendo le card via via preparate, per verificare anche che tutti i collegamenti funzionino e che non emergano inattesi problemi tecnici.

Al termine occorrerà rivedere tutto l'ipertesto anche più volte, nel lavoro più noioso ma prezioso: la correzione degli errori e le eventuali modifiche alle singole card. Va tenuto presente che l'ipertesto costruito con Hypercard é sempre modificabile ed aggiornabile: questo sistema aperto (può però anche essere messo in sicurezza per evitare che venga danneggiato) consente di riprendere e aggiornare il proprio lavoro in momenti diversi con la possibilità di percepire le modifiche che si introducono nella realtà con l'acquisizione di nuove conoscenze da parte degli alunni e con il succedersi del tempo.

Riprendere l'ipertesto per aggiornarlo dopo mesi o anni può avere interessanti risvolti didattici, oltre a costituire una verifica preziosa.

## **Altri prodotti**

Mentre si realizza l'ipertesto l'eventuale abbondanza dei materiali raccolti e delle esperienze svolte può favorire la realizzazione contestuale di altri prodotti:

- cartelloni per l'esposizione di foto, disegni e testi;
- giornalini scolastici, composti anche da poche pagine;
- videotape con interviste o visite a realtà esterne alla scuola;
- ...

È essenziale che l'alunno o l'alunna restino protagonisti e che il risultato corrisponda alle effettive attività svolte e capacità espresse. L'aggiunta di altri prodotti comporterà tempi più lunghi da prevedere per la realizzazione del progetto.

## **Verifiche e presentazione conclusiva**

La realizzazione di osservazioni iniziali consente alla conclusione delle attività di riproporre le stesse prove così da poter registrare oggettivamente la minore o maggiore presenza di progressi.

Altra verifica può essere effettuata rispetto agli scopi ed ai comportamenti ipotizzati: possono essere rilette le due liste scritte inizialmente; vengono quindi riscritte le liste finali sulla base degli effettivi risultati conseguiti.

Ma la verifica che più può motivare l'alunno o l'alunna e che unisce anche aspetti psicologici rilevanti è la presentazione dell'ipertesto ad altri:

- alla classe e comunque in ambito scolastico;
- ai genitori o famigliari;
- in un luogo pubblico;
- attraverso la masterizzazione su CD anche ad altre persone non conosciute;
- con l'immissione nella rete telematica.

# progetto *Compito a casa*

## **Finalità**

Spesso le alunne e gli alunni disabili non utilizzano al meglio il tempo extra-scolastico per esercitazioni, studio, ripasso, ricerche in quanto vengono a trovarsi in difficoltà a causa di:

- a) mancanza di ausili protesici per la scrittura e la lettura;
- b) assenza di una metodologia di lavoro chiara e semplice da perseguire;
- c) carenza di motivazioni.

Il diffondersi delle nuove tecnologie informatiche e telematiche può fornire risposte molto efficaci all'esigenza di rinforzare i processi di apprendimento. Con l'esecuzione di compiti al di fuori dell'ambiente scolastico si può creare un circuito maggiormente dinamico e costruttivo tra la scuola e la famiglia; la persona disabile può utilizzare al meglio quel tempo pomeridiano che nell'orario scolastico è quasi sempre carente, per tenere testa ai ritmi di apprendimento che vengono proposti alla classe.

## **Strumenti necessari**

Si presuppone che l'alunno o l'alunna dispongano a casa di un Personal computer con un sistema operativo compreso tra DOS, Windows 95 o Macintosh. Preferibilmente è opportuno disporre di una stampante in bianco e nero, ma non necessariamente: è possibile anche stampare a scuola. Occorrono dischetti HD per creare archivi dei file di testo ed un raccoglitore per i fogli con i testi via via stampati.

## **Attività**

La dinamica prevista è la seguente:

### *Prima fase*

L'insegnante assegna un compito scrivendolo (o facendolo scrivere) al com-

puter con un programma di videoscrittura. Quindi lo memorizza sul dischetto assegnando a questo file un nome.

È consigliabile dare un nome da cui emergano con facilità la materia e la data. Ciò consentirà, giunti a casa, una ben più facile ricerca del documento desiderato per operarvi successivi trattamenti.

Ad esempio per DOS: AR26DI98

dove AR = aritmetica; 26 = giorno; DI = mese dicembre; 98 = anno 1998.

Ad esempio per Windows e Macintosh: Aritmetica 26 dic.1998.

Sul diario scolastico é opportuno che siano scritti i nomi dei file da aprire per effettuare i compiti.

### *Seconda fase*

A casa l'alunna o l'alunno, con lo stesso programma di videoscrittura con cui é stato preparato a scuola, apre il documento del compito dal dischetto.

Effettua l'esercitazione con i tempi necessari e le varie modalità indicate dall'insegnante.

Quindi memorizza il compito sul dischetto, con modalità differenti in rapporto al sistema operativo ed all'applicazione di videoscrittura utilizzate.

Può anche stampare il testo, conservandolo nell'apposito raccoglitore e, se richiesta, stamparne anche una copia da consegnare all'insegnante.

### *Terza fase*

A scuola riapre il file con il compito: si potrà così procedere a visionarlo ed a correggerlo. L'insegnante curerà l'archiviazione dei vari compiti sia su dischetti sia con stampe su carta.

## **Procedure e sistemi operativi**

Di seguito si propongono alcune semplici procedure da seguire passo per passo, riferite ai diversi sistemi operativi. Si sono scelte alcune applicazioni di videoscrittura semplici ed al tempo stesso sufficientemente ricche da consentire funzioni quali l'ingrandimento o l'impaginazione.

### **MS DOS**

Si propone l'utilizzo di *News*, un software un po' vecchiotto ma efficace e con poche esigenze di tipo tecnico: funziona anche su video in bianco e nero; é contenuto in un solo dischetto di facile installazione; opera attraverso icone

ben evidenziate (quasi non ci si accorge che il programma é in lingua inglese). Possiede inoltre un consistente archivio di disegni e di segni grafici. Non richiede l'uso del mouse.

a) formattare il dischetto

b) assegnare il compito

- andare in C
- digitare cd news (invio)
- news (invio)

Entrati nel programma digitare un tasto qualsiasi per andare avanti.

- Quando la barra evidenziata si trova su Start... dare invio
- Definire i requisiti del testo (a casa aprendo un documento preparato a scuola, questi requisiti si troveranno già impostati, semplificando così le procedure):

\* F1; F2 (per visualizzare la pagina)

\* F2 (abilita il cursore)

\* F2 (per selezionare il carattere): eseguita la selezione del carattere con le frecce direzionali, dare "invio"

\* F3 (fornisce quattro opzioni per l'impaginazione del testo): si consiglia F3 per i titoli; F1 per i testi

\* F4 (per decidere su colonne e su intestazione): si consiglia di "pulire" il foglio con F2, F4

\* ESC per tornare alla posizione di scrittura

A questo punto viene scritto il compito da assegnare.

c) registrare su dischetto

\* inserire il dischetto formattato nel floppy A

\* con ESC far scorrere lentamente (una videata alla volta) le icone che compaiono nella finestra di News: cercare l'icona di "Dischetto"

\* digitare F2 (freccia diretta verso l'interno del dischetto)

\* scorrere con le freccette direzionali l'elenco dei file memorizzati in precedenza fino a raggiungere PATH C: news;

\* cancellare C: news ed al suo posto digitare A:

\* scendere sotto, vicino a FILE e digitare il nome da attribuire al file che si intende salvare. Non deve essere superiore alle otto lettere (compresi gli eventuali spazi bianchi)

\* invio

\* aspettare che la luce del floppy si spenga e quindi estrarre il dischetto

d) aprire il compito dal dischetto

- andare in C
- digitare cd news (invio)
- news (invio)

Entrati nel programma digitare un tasto qualsiasi per andare avanti.

- inserire il dischetto in A
- quando la barra evidenziata si trova su Start... dare invio
- cercare tra le icone della finestra principale quella F1 con il dischetto che ha la freccia rivolta all'esterno
- con le freccette direzionali muoversi fino ad evidenziare il file con il compito da svolgere
- dare invio
- entrati nel file svolgere il compito

e) registrare il compito svolto sul dischetto

Vedere gli stessi comandi forniti con il sopraelencato punto C.

*(È possibile richiedere copia gratuita del software free "NEWS" al Centro Nuove tecnologie per l'integrazione Hanna, presso Scuola media statale "Pertini", piazza Martiri della Libertà 17, 15076 Ovada (AL) con relative istruzioni per l'installazione. Occorre fornire un dischetto da 720 byte)*

## WINDOWS 95

Si propone di utilizzare il programma WORD PAD, consistente in una versione semplificata del più impegnativo software di videoscrittura Word.

Questo programma viene fornito a chiunque installi Windows 95, indipendentemente dalle altre applicazioni di elaborazione testi acquisite.

a) formattare il dischetto

b) assegnare il compito

- accendere
- scrivania
- icona di Avvio
- programmi

- accessori
- Word Pad

A questo punto scrivere il compito da assegnare.

c) registrare con il nome

- aprire File
- scendere su Salva con il nome
- digitare il nome da assegnare al file
- assicurarsi di essere sul dischetto (floppy A) operando con il mouse sul triangolino alla destra della barra che indica il luogo ove si sta operando (es. desktop é la scrivania, C il disco rigido, A il dischetto)
- cliccare su Salva
- aspettare fino a quando la clessidra non sia scomparsa prima di effettuare altre operazioni.

d) aprire il compito assegnato per svolgerlo

- occorre arrivare dentro all'applicazione Word Pad (vedi il precedente punto b)
- inserire il dischetto
- File
- scendere su Apri
- assicurarsi di essere nel dischetto operando sul triangolino a fianco della barra che indica il luogo ove si sta operando e scendere sul Floppy 3,5 (A)
- entrati nel dischetto cliccare sull'icona con il nome del programma che si intende aprire

A questo punto svolgere il compito

e) registrare il compito svolto

Si ripetono gli stessi comandi elencati al precedente punto c).

f) uscire dal programma e spegnere

- chiudere tutte le finestre aperte, cliccando sulla X in alto a destra
- tornati alla scrivania aprire AVVIO
- chiudi sessione
- accertarsi che sia evidenziato il cerchietto accanto alla scritta "Arresta il sistema"
- cliccare su OK
- quindi spegnere

## MACINTOSH

Viene scelta l'applicazione SIMPLE TEXT, piuttosto scarsa di opzioni migliorative della videoscrittura ma assai semplice da utilizzare e apribile-leggibile su qualsiasi computer di tipo Macintosh.

### a) inizializzare il dischetto

#### b) assegnare il compito

- accendere
- scrivania
- icona di Disco rigido (solitamente il rettangolo basso e lungo)
- icona di Simple Text

A questo punto é già possibile scrivere il compito da assegnare.

#### c) registrare con il nome

- Archivio oppure File (se il programma é nella versione inglese)
  - trascinare su Registra con il nome
  - digitare il nome da assegnare al file
  - icona di Scrivania
  - nell'elenco di file che compaiono cliccare sull'icona del dischetto
  - apri
  - a questo punto, trovandoci all'interno del dischetto, cliccare su Registra.
- Se si operano registrazioni successive alla prima, ripetere la stessa procedura e quando il computer chiederà se "Annulla" o "Sostituisci" cliccare su "Sostituisci", se non si vogliono perdere le modifiche apportate.

#### d) aprire il compito assegnato e svolgerlo

- scrivania
- inserire il dischetto
- doppio clic sul dischetto stesso
- clic sull'icona con il nome del file su cui si intende operare.

A questo punto si può scrivere per effettuare il compito.

#### e) registrare il compito svolto

Si ripetono gli stessi comandi elencati al precedente punto c)

#### f) uscire dal programma e spegnere

- chiudere tutte le finestre aperte cliccando nel quadratino in alto a sinistra

- tornati sull scrivania aprire ALTRO dal menù a barra;
- trascinare su Smetti.

## La stampa

Ogni stampante ha propri requisiti sia di installazione che di produzione delle copie stampate.

In Windows 95 aprire "Stampanti" da Risorse del computer.

In Macintosh aprire Scelta risorse dall'icona della Mela.



*Cd Rom utile per i prerequisiti dell'apprendimento spazio-temporali; le classificazioni e seriazioni.*

# progetto *Edusex*

## **Finalità**

L'educazione sessuale come attività didattica nasce sia dalla necessità di maggiore informazione, sia da esigenze di carattere psicologico per una crescita armonica della personalità.

Per alunni ed alunne disabili si pongono esigenze di integrazione sociale che hanno nella sessualità una componente imprescindibile e di estrema importanza: la sua sottovalutazione o peggio ancora il suo accantonamento o negazione alimentano l'emarginazione, con situazioni che si pongono al limite del patologico.

Il computer può fornire attraverso la multimedialità, oltre alla navigazione nelle reti telematiche, possibilità di informazione sessuale svolta in modo originale, rapido, interdisciplinare, senza reticenze.

L'informazione va accompagnata dall'educazione alla sessualità: qui il compito per l'insegnante è ben delineabile ed anche gravoso, se si pensa a quanta necessità di educazione sessuale ci sia tra le persone adulte, ancor prima che nella popolazione scolastica.

Come si gestisce l'informazione, con quali atteggiamenti dell'adulto, come si riesce a tener ben presenti i principali problemi psicologici che ciascuna singola persona con disabilità ha nell'affrontare riflessioni che riguardano la propria sessualità: è qui che può emergere tutta la professionalità ed esperienza dell'insegnante a livello psicologico, nel saper interpretare la situazione dell'alunno o dell'alunna e nel saperla guidare verso nuove conoscenze e soprattutto verso nuovi atteggiamenti.

## **Strumenti**

Il progetto si basa sull'utilizzo dell'ipertesto EDUSEX, pubblicato su Cd-Rom dalla casa editrice Giunti (settore multimedia) di Firenze.

A livello tecnico il compact disk richiede Windows, con lettore di CD, video a colori, una buona RAM e la scheda audio. Va fatta una prima installazione ("setup") quando si intende usare il programma su un computer ove non è

mai stato utilizzato, seguendo le semplici indicazioni fornite con il CD stesso; per i successivi utilizzi sullo stesso computer é sufficiente aprire il programma dalla sua icona di avvio (GMM con il cerchio e la freccia).

Edusex é strutturato con diversi personaggi che si presentano all'inizio; scegliendo ciascuno di questi ci si potrà addentrare in differenti viaggi:

- lo psicologo;
- il professore;
- la dottoressa;
- la ragazza;
- il ragazzo;
- la mamma e il papà;
- il neonato;
- la nonna.

Accanto alla Famiglia di Edusex, i cui viaggi costituiscono la struttura portante del programma, vi sono alcune opzioni che ampliano i contenuti e rendono il programma maggiormente interattivo: il dizionario; le parole tascabili che spiegano in sintesi i termini più difficili; l'albero del banamelo che comprende quiz e che fornisce una mappa di esplorazione; i fax che trasmettono curiosità, frasi celebri di scrittori, cantanti, e altri.

## Metodologia

È necessario non procedere con improvvisazione lasciando ad esempio l'allunno o l'alunna liberi di spaziare con casualità, senza indicazioni, all'interno dell'ipertesto. Dopo qualche ora tutto sarebbe finito e le potenzialità didattiche di questo programma non verrebbero sfruttate che in minima parte. Di seguito si propongono alcune indicazioni metodologiche; altre potranno venire dalla sperimentazione.

**Suddivisione degli argomenti:** Edusex é già suddiviso per argomenti, corrispondenti ai viaggi da compiere con gli otto personaggi. Da dove cominciare? Dalla ragazza e dal ragazzo, senza alcun dubbio, nel caso si gestisca questo programma con ragazzi delle medie o delle scuole superiori. Da valutare é invece una diversa partenza se il programma viene gestito con persone adulte, in una prospettiva di educazione permanente.

Ogni viaggio é già suddiviso in cinque, sei o più argomenti: l'insegnante é quindi facilitato in quanto le suddivisioni sono sostanzialmente già proposte dall'ipertesto. Quali argomenti affrontare prima e quali dopo? Qui si può

lasciare spazio alle proposte degli alunni o comunque scegliere in base ad un eventuale filo logico che si vuole stabilire. È utile avere una traccia complessiva degli argomenti principali affrontati dagli otto personaggi (vedi allegato A) così da stabilire collegamenti tra un personaggio e l'altro;

**Incontri individualizzati o di gruppo:** entrambe le modalità presentano aspetti positivi. Nella gestione a livello individuale di questo programma l'alunno o l'alunna disabili possono trovare lo spazio per riflessioni più personali, per meglio esprimere dubbi e interrogativi. Nel gruppo vi è la possibilità di creare una situazione disinibente e soprattutto di stabilire il confronto tra persone coetanee. Contribuisce, ed è questa una necessità soprattutto per i maschi, a rendere la sessualità un argomento da affrontare con più naturalezza e serenità, con minori certezze ed aggressività;

**Periodicità:** si ipotizzano incontri di 1 ora alla settimana per una quarantina di settimane, in pratica un intero anno scolastico;

**Ruolo dell'insegnante:** è un ruolo non tanto di informatore in quanto a questo pensa il CD, pur se talvolta occorrono interventi di semplificazione o di traduzione di vocaboli e concetti. L'insegnante si pone come educatore: coordina e guida la ricerca, la discussione e le attività; collega i dati informativi alla reale esperienza dell'alunno o dell'alunna; propone, senza imporre, modelli di comportamento possibili di fronte a scelte che la sessualità pone; stimola un atteggiamento reattivo e realistico nella persona disabile che spesso coltiva illusioni, inibizioni al limite del patologico; con il suo atteggiamento sereno, disinibito ma al tempo stesso prudente, trasmette uno dei contenuti principali, cioè proprio il modo di riflettere e parlare della sessualità con le altre persone;

**Attività:** nella parte finale di ciascun incontro, oppure come compito a casa, è utile assegnare esercitazioni tese a consolidare la memorizzazione di alcuni contenuti; dare agli incontri un riscontro scritto o grafico come sintesi da riprendere anche in momenti successivi. Ad esempio:

“Scrivi al computer il riassunto degli argomenti principali di cui si è parlato nell'incontro di oggi”;

“Scrivi le domande tue personali che vorresti ancora fare per approfondire l'argomento...”;

“Fai un disegno riferito ad uno dei temi affrontati oggi”;

“Cosa pensi di...”;

“Intervista i tuoi genitori su...”;

“Fai una ricerca sui giornali riguardo a...”.

Tutto il materiale prodotto viene raccolto in un quadernone.

## Verifiche

Si ipotizzano alcuni strumenti per periodiche verifiche sia riguardo all'aprendimento delle informazioni sia sugli aspetti educativi e comportamentali:

- **questionario** a risposta chiusa, di facile compilazione, come riepilogo-verifica degli argomenti affrontati in un determinato periodo;
- **videoregistrazione** di alcuni incontri in periodi diversi e loro successivo monitoraggio a livello di insegnanti;
- **scheda dell'insegnante** da compilare al termine di ciascun incontro (vedi allegato B).

Trattandosi di una sperimentazione può essere utile una **relazione finale** che comprenda una valutazione analitica dell'esperienza condotta.



*Il menù principale con i personaggi di Edusex*

### **lo psicologo**

- differenze maschio-femmina
- sviluppo psicosessuale
- pratica sessuale

### **il professore**

- la violenza sessuale
- sesso in vendita
- origine della vita

### **la dottoressa**

- AIDS
- malattie veneree
- contraccezione
- aborto

### **la ragazza**

- igiene e cura del corpo
- risposta sessuale femminile
- innamoramento e amore
- apparato genitale
- ciclo mestruale
- la prima volta

### **il ragazzo**

- igiene e cura del corpo
- risposta sessuale maschile
- apparato genitale
- la prima volta
- innamoramento e amore

### **la mamma e il papà**

- formare una famiglia
- diventare genitori
- ruoli sessuali
- rapporto di coppia

### **il neonato**

- gravidanza
- nascita
- fecondazione

### **la nonna**

- allattamento
- pubertà
- percepire il corpo

## Sperimentazione Cd-Rom multimediale *Edusex*

Incontro n° .....

Data.....

Personaggio dell'ipertesto attraverso cui si é navigato:

.....

Argomenti affrontati:

.....

.....

Atteggiamenti, domande più significative, partecipazione, problemi posti dall'alunno o alunna:

.....

.....

Esercitazioni assegnate:

.....

Eventuali problemi tecnici:

.....

.....

progetto

## *Una postazione didattica a maggioranza sorda*

La proposta che segue é da intendere più come una strumentazione metodologica a disposizione dell'operatore anziché costituire un vero e proprio progetto didattico circostanziato. La convinzione di fondo é che alunni ed alunne sorde possono trarre dalle nuove tecnologie grande impulso rispetto all'apprendimento ed alla loro crescita culturale complessiva.

### **Prima di tutto *capire***

Comunicare per capire, capire per comunicare: difficile scindere temporalmente questi due elementi nel processo educativo riferito alla generica moltitudine della popolazione studentesca. L'insegnante udente con alunno o alunna sordi, stabilendo una relazione aperta e di reciproca comprensione, acquisisce dall'esperienza la consapevolezza che la precedenza assoluta spetti alla comprensione: pur senza trascurare le forme della comunicazione, risulta quasi tangibile che lettura labiale, Lingua dei segni, gestualità, canale grafico-pittorico, corporeità, ecc... sono strumenti finalizzati alla comprensione dei contenuti e non possono essere scambiati per obiettivi essi stessi, come talora avviene.

Sarebbe interessante verificare a livello quantitativo l'incidenza della comprensione dei contenuti sull'aumento conseguente delle abilità comunicative. In altri termini: il sordo profondo scrive di più e meglio non tanto perché impara le regole della grammatica e della sintassi o aumenta il suo bagaglio di vocaboli, quanto invece se riesce dal dialogo con le persone udenti (come l'insegnante o la sua classe) ad ampliare la comprensione dei contenuti.

Questa premessa ci permette di addentrarci nella quotidianità della scuola con un approccio di *total communication*: di un utilizzo contestuale di tutti i canali comunicativi, mai fini a se stessi, pur di favorire il processo di comprensione da parte della persona sorda.

## **Come costruire la postazione**

Il luogo per l'attività didattica individualizzata può essere allestito prevedendo tavoli spaziosi e armadi ove collocare:

- un computer di buona potenza e velocità, operante con il sistema delle icone;
- video a colori per l'importanza che i colori hanno nel processo di memorizzazione, oltre che per una più ricca espressione dei contenuti;
- stampante a colori;
- lettore di Cd Rom per ipertesti;
- modem e collegamento per la posta elettronica e per la navigazione in Internet;
- scanner per passare immagini, foto e disegni, o testi nel computer;
- scheda TV per ricevere i canali televisivi attraverso il computer;
- Dizionario della Lingua Italiana dei Segni;
- carte geografiche, mappe, atlanti;
- calendario e suddivisioni grafiche del tempo;
- archivio di immagini, foto tratte da riviste, disegni;
- diario scolastico;
- libri di testo, soprattutto le parti delle immagini e degli eserciziari;
- quaderni, quadernoni, cartelloni;
- videoregistratore con segnale immissibile nel computer;
- sottotitolatore;
- videocassette, sottotitolate e non;
- macchina fotografica collegabile al computer;
- telecamera;
- giornali;
- ecc...

## **Attività**

L'attività individualizzata può essere svolta in classe o in un laboratorio. La postazione ipotizzata, per la quantità dei materiali necessari e per la gestione piuttosto impegnativa e dinamica, si adatta meglio al lavoro individualizzato in laboratorio. La persona sorda non avverte, in linea generale, problemi psicologici nel lavorare disgiuntamente dalla classe; anzi lo preferisce, se in classe il livello di comprensione per lei é scarso, mentre nel lavoro indi-

vidualizzato può recuperare qualcuno dei tanti contenuti persi nel corso del suo iter scolastico.

Nella postazione sopra delineata si possono svolgere molte attività didattiche. Quelle maggiormente ricorrenti possono essere:

- dialogare con un repertorio di segni LIS che via via si amplia;
- usare l'alfabeto manuale per le parole più difficili e non traducibili in LIS;
- parlare guardando sempre in viso l'altra persona;
- elaborare testi al computer;
- produrre stampe dei testi stessi;
- creare un archivio dei lavori svolti al computer;
- leggere sul video;
- gestire ipertesti su argomenti collegabili alle materie curricolari;
- utilizzare strumenti permanenti come carte geografiche, mappe, foto, calendari e tutto quello che può accelerare i dialoghi e l'apprendimento;
- usare la multimedialità, dalla telecamera al videoregistratore, alla macchina fotografica collegabile al computer;
- stabilire collegamenti in rete telematica per la posta;
- navigare in Internet per svolgere ricerche su argomenti specifici;
- ...

Il computer può essere assimilato dalla persona sorda ad un soggetto pure esso sordo, capace di capire e comunicare anche senza orecchie. In realtà esistono programmi di riconoscimento vocale ove immettiamo voci e suoni nel computer con un microfono; ma la maggior parte dei programmi non richiede questo.

Il computer è in particolare:

- una lavagna su cui l'insegnante scrive le proprie spiegazioni;
- un notes su cui appuntare reciprocamente argomenti via via che il dialogo si fa più ricco;
- un fogliettino aperto su cui l'alunno o l'alunna sorda scrive i vocaboli di cui vuol sapere il significato; oppure abbozza disegni per chiederne il senso;
- un elaboratore di testi legato ai programmi curricolari;
- un comunicatore a distanza con altre persone sorde ed udenti;
- un trasformatore di suoni e rumori in immagini;
- un fornitore di conoscenze multimediali, attraverso la gestione di compact disk;
- un archivista delle attività svolte;
- un produttore editoriale;
- altro

## Uno schema per l'apprendimento pluricomunicazionale

Alla postazione di studio sopra delineata si vuole unire anche una proposta didattica utilizzabile in qualsiasi livello di scuola e con qualsiasi argomento curricolare si voglia affrontare. Solo per la scuola materna può risultare in alcune parti non adatto: si potrebbero ipotizzare in questo caso un maggior numero di attività con il canale mimico-gestuale.

Lo schema, che può anche essere mostrato visivamente alla persona sorda riproducendolo su un cartellone ed esponendolo nel luogo ove è ubicata la postazione con il computer, è suddiviso in due parti:

- a) comprensione;
- b) comunicazione.

### A) LA COMPRESIONE

**Argomento:** si parte dalla scelta di un argomento su cui si vuole sviluppare la comprensione nell'alunno o alunna sordi. L'argomento può riguardare qualsiasi materia e livelli diversi di difficoltà.

Si possono utilizzare almeno quattro modalità, che assumono la funzione di soggetti comunicativi, con cui procedere nell'attività didattica: i testi scritti; l'insegnante come animatore di dialoghi; le immagini; film, teatro e rappresentazioni. Altre modalità quali ad esempio quella corporea, possono essere collegate a specifici argomenti che ne consentano la gestione anche con gruppi e non solo individualmente.

**I testi scritti:** si può muovere dal riferimento ai *libri di scuola*. Per la stragrande maggioranza di alunni ed alunne sorde occorre procedere a stralci di brani e sintesi di pagine, non essendo realistico procedere ad una lettura integrale dei testi in adozione.

Più che alla quantità occorre puntare alla qualità: leggere brevi brani anche su fotocopie, evidenziare i vocaboli non capiti, ricercare vocaboli sul dizionario e creare un vocabolario specifico legato a quel brano. *Giornali e riviste* consentono una costante attualizzazione dell'argomento: si può partire dalla lettura dei titoli; le didascalie alle fotografie e alle immagini consentono una associazione testo-immagine assai utile. *Posta elettronica e navigazione in Internet* consentono attività di lettura e di scrittura: si possono ricercare testi e notizie riguardanti l'argomento, stamparli e memorizzarli; si possono inviare messaggi per avere informazioni da esperti o più semplicemen-

te da altre persone che si ritengono interessate all'argomento.

**L'insegnante:** assume un ruolo di animatore dei dialoghi, produce commenti, spiegazioni, collegamenti tra temi diversi. Per fare questo adotta la tecnica della *total communication*, con un atteggiamento disponibile ad utilizzare tutte le possibilità comunicative, dal verbale al gestuale, alla LIS al grafico. Nei dialoghi utilizza anche la *Lingua dei segni*: in realtà si tratta di Italiano Segnato, in quanto difficilmente l'insegnante udente sarà anche interprete LIS. Si possono decidere anche traduzioni di vocaboli in segni utilizzando il dizionario LIS.

Tiene costantemente acceso e coinvolge nella relazione educativa il *computer* su cui scrive appunti e sintesi riferite ai dialoghi. In questo modo resta visibile una traccia scritta che fornisce alla persona sorda un costante riferimento. Bastano anche poche parole, purché siano quelle maggiormente emblematiche e sintetiche rispetto all'argomento su cui si sta dialogando. E' il computer a consentire stampe, archiviazioni, possibili rielaborazioni a casa come compito.

**Le immagini:** si può contribuire alla comprensione dell'argomento attraverso la ricerca e selezione di *fotografie* da accompagnare con didascalie esplicative. Questo può essere fatto anche con la produzione di *disegni*. I materiali si possono sistemare su carta (quadernoni, cartelloni,...) oppure con lo scanner portarli dentro a cartelle nel computer, dando vita anche a veri e propri ipertesti. In aggiunta alle didascalie si può procedere alla elaborazione di testi più complessi collegandoli alle immagini.

**Film, teatro e rappresentazioni:** per molti argomenti l'uso di *videocassette* tematiche può contribuire con notevole efficacia alla comprensione. Occorre disporre di video non tanto consistenti in lunghe spiegazioni "parlate" bensì ricche di immagini ben correlate tra loro. Servono i sottotitoli, ma fondamentale resta la capacità di sintesi dell'insegnante e la sua disponibilità al dialogo. L'ingresso della *televisione nel computer* consente di gestire i contenuti di qualsiasi trasmissione televisiva collegandoli all'argomento che si sta trattando; importante è l'utilizzo del videoregistratore per registrare spezzoni di film, creare archivi, fare montaggi. La televisione per le persone sorde è una ricca miniera di informazioni e stimoli.

Per il *teatro* si possono ipotizzare sia la partecipazione a rappresentazioni attinenti all'argomento; oppure la *produzione di pezzi teatrali* da parte dell'alunno o alunna sordi con la loro classe. Per la preparazione di questi spettacoli occorre un'attività di ricerca, di preparazione di copioni, di traduzione di concetti con più canali comunicativi. La *gestualità* può contribuire alla

comprensione dell'argomento anche attraverso la visione di filmati senza audio, di teatro del mimo, di tutte le rappresentazioni in cui il verbale non abbia un ruolo preponderante.

Accanto a queste modalità-veicolo di apprendimento, occorre prevederne una intitolabile **strumenti permanenti**: si tratta di disporre sul tavolo di lavoro in modo funzionale cartine geografiche, calendari e grafici con periodizzazioni storiche, foto di personaggi, rassegne di foto su argomenti ricorrenti. Ogni dialogo o spiegazione sarà di molto facilitata e abbreviata nei suoi tempi di svolgimento da riferimenti facilmente rintracciabili in questi strumenti visivi.

## B) COMUNICAZIONE

Si prevedono forme di comunicazione alla classe e/o ad altri insegnanti rispetto all'argomento affrontato che costituiscono al tempo stesso momenti di verifica sul livello di apprendimento realizzato dall'alunno o alunna sordi:

- questionario per immagini;
- questionario scritto - orale;
- memorizzazione e dialoghi bimodali su quanto memorizzato;
- elaborati liberi con videoscrittura;
- collegamenti bimodali con altri argomenti già trattati;
- riepilogo dei principali segni LIS imparati in relazione all'argomento.
- ...

Tali prove di comunicazione possono essere effettuate distribuendole durante tutto il periodo in cui si tratta l'argomento e non solo nella fase finale.

## **Sperimentazione**

Questo progetto é stato già sperimentato con una alunna sorda profonda nella scuola media. Si sono confermati risultati positivi. E' emerso un problema relativo ai tempi: per affrontare uno specifico argomento applicando lo schema sopraesposto si richiedono tempi piuttosto lunghi, quasi sempre incompatibili con i ritmi della didattica curricolare.

La postazione con insegnante di sostegno, persona audiolesa e computer può

essere ritenuta a *maggioranza sorda* (in quanto anche il computer può essere in buona misura considerato sordo alla pari della persona audiolesa); ha rivelato una efficacia quotidiana capace di motivare e di moltiplicare le occasioni di apprendimento. I ritmi di attività realizzati nella postazione possono risultare assai intensi per l'insegnante a tutto beneficio della persona sorda.

PC  
Multimedia PC  
CD-ROM

Gli animali della  
**Savana**  
Un'esplorazione multimediale interattiva

6-14 anni

ITALIANO  
(E Lingua dei Segni)  
Italiana

ISTITUTO DI  
PSICOLOGIA  
**CNR**

*Uno dei software interattivi che prevedono anche la traduzione in Lingua Italiana dei Segni*

# Progetto *DIS*

## (*disortografia*)

### *Finalità*

Tante sono le disabilità del linguaggio, dalla disgrafia alla dislessia, alla discalculia alla disortografia: il progetto interviene proprio su quest'ultima. Forse la meno grave ma sicuramente la più diffusa, la disortografia si intreccia ai disturbi dell'apprendimento, al ritardo scolastico, alla deprivazione culturale, al disagio sociale.

L'utilizzo del computer fornisce notevoli possibilità didattiche per correggere gli errori e migliorare la scrittura e la lettura. Questa è l'elementare finalità che è alla base della scuola stessa e che può riscontrarsi in diversi ordini di scuola. Le nuove tecnologie ci consentono di uscire da esercitazioni ortografiche che talora in passato sono risultate troppo fini a se stesse: con il computer si riesce a collocare l'esercizio correttivo della disortografia all'interno di attività di apprendimento con contenuti più ampi, motivanti e collegabili alle varie materie.

### *Strumenti*

Occorre disporre di un personal computer di buona potenza, con video a colori, lettore di CD, scheda audio, stampante.

La strumentazione deve prevedere:

- programmi di videoscrittura (meglio semplici);
- software specialistici per lettura e scrittura;
- Cd-Rom interattivi;
- collegamento telefonico per la posta elettronica.

### *Metodologia*

Il progetto può essere sviluppato sia in attività individuale sia con piccoli gruppi. Questa scelta è legata soprattutto ai problemi degli utenti. Ad esempio se la disortografia si accompagna, come spesso succede, ad una situazione di disagio sociale potrebbero esserci aspetti psicologici che consigliano un intervento individuale.

Presentano livelli di difficoltà differenti: dal riconoscimento dei singoli grafemi alla costruzione delle frasi.

A livello metodologico è utile accompagnare la gestione di ogni software con una scheda su cui registrare le principali notizie.

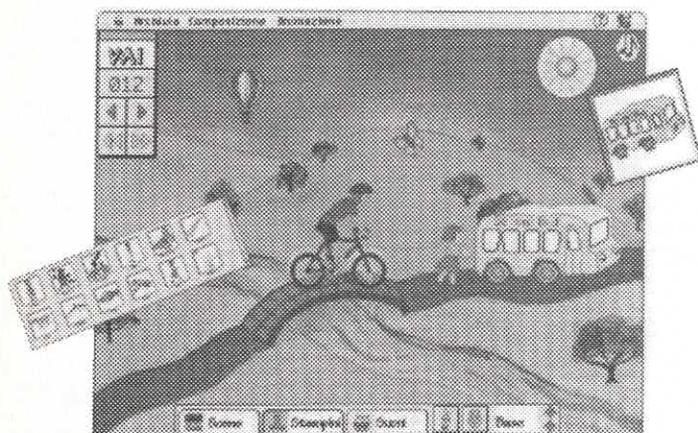
### *C) Cd Rom interattivi*

Può essere utile per la correzione ortografica utilizzare i Cd Rom che prevedono un'interazione; dove l'utente può intervenire con la scrittura di parole, di testi, con la risposta a questionari, con didascalie e immagini. Va citato come esempio "Savana", un ipertesto pensato anche per alunni sordi, ove l'interazione comprende varie forme di scrittura. Validi sono anche i creatori di fumetti.

Nel caso dei Cd Rom sono ipotizzabili sia un accrescimento della motivazione sia la percezione di una attività maggiormente interdisciplinare, ove la letto-scrittura si intreccia da vicino ai contenuti specifici proposti dall'ipertesto.

### *d) posta elettronica*

La videoscrittura si unisce qui alla comunicazione a distanza. Questo consente di finalizzare la scrittura di testi sia alla produzione di lettere; sia alla partecipazione a progetti più ampi che utilizzano la posta elettronica come forma di comunicazione. È possibile anche il dialogo in diretta, molto utile anche per i risvolti psicologici e l'autocorrezione che induce nello scrivente.



*Amazing Animation:  
Cd Rom interattivo  
per la creazione di  
fumetti con l'inseri-  
mento di testi*





# Centro Nuove tecnologie per l'integrazione *Hanna*

promosso dal Comune di Ovada con il contributo della Regione Piemonte  
in collaborazione con la Scuola Media "Sandro Pertini" di Ovada (AL)

## SCHEDA DI CONSULTAZIONE

Cognome ..... Nome .....

nato/a a ..... prov. .... il .....

residente in (via/piazza) .....

Comune ..... CAP .....

telefono ..... fax .....

professione .....

recapito luogo di lavoro .....

eventuale indirizzo di posta elettronica: .....

interessato/a alla consultazione di: .....

Se vuoi ricevere future informazioni sull'attività del Centro segna i settori:

- pubblicazioni
- seminari, incontri, convegni
- corsi di aggiornamento
- progetti didattici
- progetti riabilitativi
- altro .....

Ovada, .....

Firma .....

Se vuoi restare in contatto  
o stabilire una collaborazione  
compila la scheda qui a fianco  
e spedisce a:

## ***Centro Hanna***

**presso Scuola Media "S. Pertini"  
piazza Martiri della Libertà, 17  
15076 OVADA (AI)**

tel. 0143 - 80135

fax 0143 - 821477

e mail: [ovadamed@mediacomm.it](mailto:ovadamed@mediacomm.it)