



www.retecivica.mi.it/didacta.htm

PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI SPAROLE

AREA Logico-Linguistica - Attività di recupero: abilità cognitive, abilità motorie.

REQUISITI DI SISTEMA il programma funziona in modalità DOS e non richiede installazione, è adatto a qualsiasi sistema Windows, anche datato: per avviarlo è sufficiente lanciare il file **Sparola.exe** contenuto nel file compresso **sparola.zip**.

SCHEDA

Sparole 1988 è un piccolo software didattico per bambini e ragazzi dai 6 anni in poi, utilizzabile per affinare il coordinamento oculo-manuale e l'utilizzo della tastiera.

Può essere utilizzato per attività curriculari e di recupero, anche con bambini portatori di handicap.

E' efficace per sviluppare la capacità di lettura rapida e l'identificazione rapida delle lettere sulla tastiera, potenziando abilità di osservazione e previsione nell'elaborare strategie risolutive di un problema pratico.

UTILIZZO

Premendo la barra spaziatrice si avvia il programma di gioco, strutturato per livelli progressivi, che richiede di scrivere rapidamente le parole man mano che compaiono sullo schermo, digitandole sulla tastiera.

All'inizio propone gli obiettivi attraverso un breve racconto: *un network per la diffusione di notizie ha mancato clamorosamente il bersaglio, quindi le parole si rincorrono come impazzite per il cosmo, rimbalzano su Giove e ricadono sulla Terra. Per tenere lontani gli invasori il più a lungo possibile, è necessario scrivere le parole sulla tastiera appena cominciano a scendere nella finestra. Così si distruggono automaticamente.*



Al primo livello compaiono sillabe brevi e veloci; la lunghezza delle parole cresce con il procedere del gioco. Si ha disposizione tre vite, quando si mancano i bersagli se ne perde una.

Giocando è possibile affinare sia la rapidità nel digitare (abilità che sarà utile nella scrittura dei testi), sia la capacità di scrivere correttamente le parole proposte, con caratteri minuscoli e maiuscoli. Premendo il tasto funzione F2 si disattivano o attivano i suoni, F8 chiude il programma.



Registando i punteggi ottenuti, sarà possibile organizzare delle partite a gruppi, curando di formare squadre miste, che comprendano alunni veloci nella digitazione e bambini più lenti.

