

DIDACARE, produce e commercializza soluzioni innovative in grado di migliorare l'autonomia, la comunicazione e l'apprendimento delle persone disabili.

Questo catalogo vuole essere uno strumento di approfondimento per tutti gli operatori che si occupano principalmente della "didattica speciale" al fine di agevolare il loro lavoro rispetto alla scelta di soluzioni semplici ed efficaci.

DIDACARE da molti anni è responsabile della localizzazione e della traduzione in lingua italiana delle seguenti case editrici: *Laramera Program AB (Svezia)* - *Softogram AB (Svezia)* - *Lifetool (Austria)* - *Irdem (Svezia)*.

DIDACARE è inoltre responsabile della distribuzione in Italia dei titoli CDW ed è rivenditore autorizzato dei principali produttori di SW riabilitativo/didattico.

Per la prima volta in questo catalogo abbiamo introdotto alcuni semplici strumenti per favorire l'accesso al PC considerando la complementarità di questi con le soluzioni SW proposte nel catalogo.

Un occhio di riguardo è stato come sempre tenuto per l'accessibilità ai contenuti dei programmi, una semplice ma efficace legenda iconica indica chiaramente le modalità di accesso per ogni titolo.

I programmi presenti nel catalogo sono compatibili con tutti i sistemi operativi della piattaforma *Windows* se non altrimenti dichiarato nel loro testo descrittivo.

Per chi desidera approfondire e conoscere soluzioni hardware più specifiche, vi rimandiamo al nostro catalogo HELPICARE "Tecnologie Assistive per la disabilità".

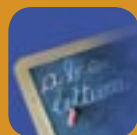


indice



prescolare

2



letto-scrittura

7



logica-matematica

11



speciali

14

legenda

Utilizzabile con mouse



Utilizzabile con tastiera



Utilizzabile con sensori





prescolare

abrakadabra



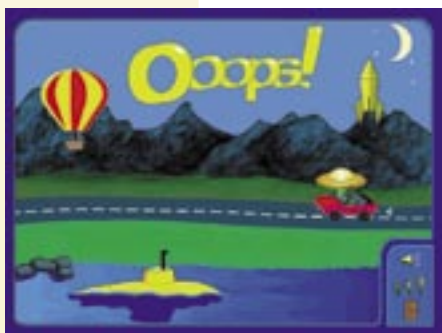
ABRAKADABRA è un software prescolare, pensato per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione “causa-effetto”.

È stato progettato per essere utilizzato anche da parte di persone con disabilità motorie gravi; è infatti prevista la possibilità di controllare tutti gli esercizi a scansione utilizzando un sensore esterno.

ABRAKADABRA è diviso in tre livelli di difficoltà. Ogni livello ha dieci scenari diversi con i quali esercitarsi. È concepito come un sistema chiuso ad opzioni variabili dove l'utilizzatore può creare configurazioni personalizzate. L'approccio grafico di tipo visuale e molto gradevole garantisce un facile ed intuitivo utilizzo.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.

oops!



OOOPS! è un divertente gioco pensato per migliorare il coordinamento oculo-manuale e per allenare la capacità di attenzione.

Propone 4 attività nelle quali l'utilizzatore deve “catturare” punti centrando degli oggetti in movimento sullo schermo, evitando ostacoli indesiderati.

È un sistema chiuso strutturato su tre livelli di difficoltà; è stato progettato per essere utilizzato anche da parte di persone con disabilità motorie gravi, infatti è prevista la possibilità di svolgere tutti gli esercizi utilizzando un singolo sensore esterno.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.

due di due



DUE DI DUE è un software pensato per giocare a memory; puoi creare abbinamenti tra: immagine-immagine, immagine-parola, immagine-suono, suono-parola e molti altri ancora.

Si può giocare con le bandiere degli stati, gli animali, gli oggetti, i numeri e tante altre immagini, a carte coperte o scoperte.

DUE DI DUE è un sistema aperto con il quale puoi creare i tuoi abbinamenti personalizzati importando le immagini ed i suoni che vuoi.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



megamix



MEGAMIX è una collana composta da otto attività differenti:

1. Il treno del domino (Domino)
2. Raccogli le mele (videogioco interattivo)
3. Costruisci l'immagine seguendo i puntini (grafica)
4. Esci dal labirinto (videogioco interattivo)
5. Rendi la figura uguale (prescolare)
6. Disegna (grafica)
7. Concerto, prepara il palco (prescolare)
8. Scopri l'immagine (causa effetto).

L'utilizzo con i sensori non è previsto in tutti gli esercizi; dove possibile per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



hipp



HIPP è composto da 6 diverse attività "causa-effetto": *Colori e suoni, Immagini e note, Completa l'immagine, Colora le immagini, Animali e suoni, Oggetti in movimento*. È pensato per stimolare l'interesse su ciò che avviene sullo schermo, esercitare l'attenzione, prendere confidenza con il concetto di "causa-effetto" e l'utilizzo dei sensori.

Le immagini sono semplici e sono studiate per un utilizzo sia da parte dei bambini che degli adulti.

Nella parte del programma dedicata all'*editor* si possono aggiungere agli esercizi già presenti nuove immagini, foto, suoni per arricchire di nuovi contenuti le attività e personalizzare vari parametri presenti negli esercizi: scegliere lo sfondo, la velocità di esecuzione degli stessi, il tipo e la velocità di scansione, il tipo di feedback acustico, ecc..

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



passo passo



PASSO PASSO è un software prescolare pensato per bambini o per persone con gravi disabilità motorie/cognitive.

È un programma che aiuta a scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione "causa-effetto"; permette anche di eseguire semplici attività di previsione e di associazione figura-suono.

Idoneo anche per esercitare la capacità di discriminazione visuale.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.





prescolare

troll-lek



TROLL-LEK è un folletto che vive nel bosco; il software è concepito come un sistema chiuso nel quale l'utilizzatore gioca ed impara attraverso otto esercizi differenti. OBIETTIVI: esercitare e stimolare l'apprendimento di capacità logiche e di pensiero quali la percezione visiva ed uditiva, l'organizzazione spaziale, l'attenzione, intese come prerequisiti alla letto-scrittura e ad attività logiche più complesse.

Le attività di TROLL-LEK sono otto:

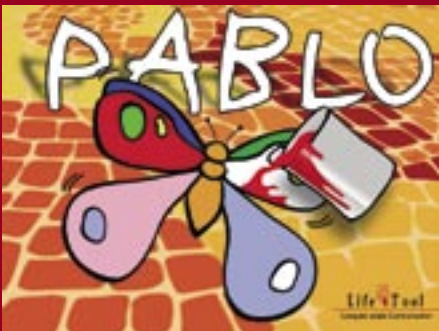
Distingui le attività del Troll, Scopri le immagine nello scenario, Trova l'oggetto che è di troppo, Ricostruisci l'immagine, Metti il tassello al posto giusto, Vesti il Troll, Ordina e classifica gli oggetti, Trova l'oggetto uguale, Scopri il collegamento logico tra le immagini e tra immagine e parola.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.

NOVITA'



pablo



PABLO è un programma pensato per colorare con varie modalità di accesso al PC; si compone di 6 esercizi che permettono di colorare delle immagini già presenti (350 disegni) con diversi gradi di difficoltà. È inoltre possibile importare con lo scanner disegni personali.

Il 1° esercizio si può effettuare con un sensore; gli esercizi 2 e 4 si possono effettuare con uno o due sensori; il 3° esercizio si può effettuare con uno o due sensori e prevede un particolare tipo di scansione che permette di discriminare le zone da colorare con la semplice attivazione del sensore; gli ultimi due esercizi si devono svolgere con il mouse.

È presente un *editor* che permette di modificare alcuni parametri degli esercizi come la velocità della scansione o la scelta dei colori che si possono utilizzare.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.

gioca con teddy



GIOCA CON TEDDY è concepito come un sistema chiuso nel quale l'utilizzatore gioca ed impara attraverso dieci esercizi differenti. L'approccio grafico di tipo visuale e molto gradevole garantisce un facile ed intuitivo utilizzo.

OBIETTIVI: esercitare e stimolare l'apprendimento di capacità logiche e di pensiero quali la percezione visiva ed uditiva, l'organizzazione spaziale, l'attenzione, intese come prerequisiti alla letto-scrittura e ad attività logiche più complesse.

Le attività di GIOCA CON TEDDY sono dieci: *Chi c'è dietro la porta, Trova la figura uguale, Anima la figura, Quali metà combaciano, Arreda gli spazi, Vesti l'orsacchiotto, Scarta l'intruso, Domino, Rendi le figure uguali, Ordina per colore.*

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



catchme



CATCHME è un programma pensato per l'apprendimento facilitato all'utilizzo del mouse o di altri strumenti che emulino il mouse (joystick o similari).

Le diverse opzioni facilitano la percezione visiva, così come è molto importante l'approccio "passo per passo" utilizzato dal programma al fine di ottenere movimenti corretti.

La pratica consiste nell'esercitarsi nel controllo del mouse e allo stesso tempo di trovare accoppiamenti fra colori, forme (combinazioni delle 2), lettere e figure.

Diverse attività (così come *La mongolfiera*, *Il labirinto*, *Colorare e Scoprire*) danno un'importante riscontro del progresso ottenuto utilizzando CATCHME.

Lo scopo è esercitare ed insegnare l'utilizzo delle fondamentali funzioni del mouse nelle comuni applicazioni di Windows (movimento, click sinistro, doppio click, click-drag-click, drag and drop).



jokus



JOKUS permette di fare due semplici attività:

1. Costruire animali e figure fantastiche ed allo stesso tempo ricostruire figure di oggetti conosciuti

2. Elaborare emozioni in rapporto alle espressioni dei vari elementi del viso.

E' stato progettato per essere utilizzato anche da parte di persone con disabilità motoria grave, è possibile infatti controllare tutti gli esercizi a scansione utilizzando un sensore esterno.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



impara giocando



IMPARA GIOCANDO è un programma che consta di 4 attività diverse:

1. *Colora le Immagini*: lo "scenario" che appare può essere colorato a piacimento, basta scegliere il colore desiderato in basso e l'area che si vuole "riempire".

2. *Puzzles*: lo scopo è comporre un puzzle e si può scegliere di quanti pezzi deve essere composto (da 6 a 30 pezzi).

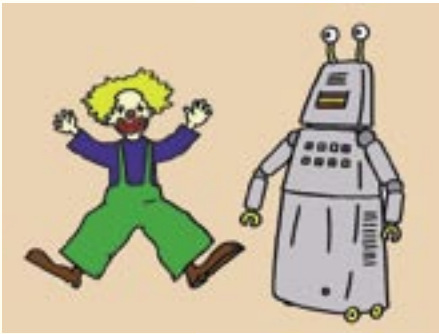
3. *Costruisci le figure*: si possono scegliere figure geometriche di varie dimensioni e colorarle per costruire un disegno con le stesse.

4. *Giochi di memoria*: si devono trovare le coppie d'immagini uguali, cliccando sulle carte "coperte" che appaiono sullo schermo.

Tutte le attività di IMPARA GIOCANDO sono "editabili", non tutte sono accessibili attraverso la scansione.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.





filiokus



FILIOKUS è un software pensato per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione “causa-effetto”.

È diviso in due livelli di difficoltà. Ogni livello ha dieci situazioni con le quali cimentarsi. È concepito come un sistema chiuso ad opzioni variabili dove l'utilizzatore può creare configurazioni personalizzate.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



paperella



PAPERELLA è un software prescolare pensato per bambini molto “piccoli” o per persone con disabilità motorie/cognitive gravissime.

È un programma pensato per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione “causa-effetto”; permette anche di eseguire semplici attività di previsione e di associazione figura-suono.

Sono previste due attività: *Colorare le figure*, *Scoprire e colorare le figure*.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



easygames



EASYGAMES è la prima raccolta di videogiochi “facilitati”.

Questa raccolta presenta 6 titoli “classici” rivisitati e semplificati: *Minibreak*, *Mini-Pacman*, *Minirabbit*, *Minispace*, *Minitetris*, *MiniAsteroids*.

I giochi sono editabili e si possono scegliere diversi livelli di difficoltà.

Utilizzo a scansione con due sensori o un sensore efficace solo in certi esercizi.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



happenings



HAPPENINGS è un programma pensato per lo sviluppo delle percezioni visive, per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione “causa-effetto”.

HAPPENINGS è strutturato in 32 scenari che vanno a “riempirsi” gradualmente fino ad animarsi.

Nella prima schermata si possono vedere 4 argomenti diversi (*Musica*, *Animali*, *Sport e Attività*) ognuno dei quali prevede 8 scenari diversi.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



letto-scrittura

gioca con le lettere



ISO 05.18.03

Pensato per rinforzare e stimolare la lettura in modo graduale e giocoso. È concepito come un sistema semi-aperto nel quale l'utilizzatore, attraverso un semplice editor, può aggiungere e/o modificare le immagini, i suoni ed i fonemi delle singole parole. Il programma è fornito con una lista di circa 250 parole già pronte da usare con le relative immagini e suoni.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



lettere e parole



ISO 05.18.03

LETTERE E PAROLE è una collezione di ben 21 attività diverse pensate per lavorare sullo sviluppo delle capacità di letto-scrittura. Per chi ha difficoltà motorie, tutte le attività si possono eseguire attraverso la scansione ad uno o 2 sensori.

Il programma è costituito da un database di 350 parole, 430 immagini e 370 suoni ma, può essere implementato aggiungendo nuove parole, immagini e suoni personalizzati. Si può installare LETTERE E PAROLE in diverse "Lingue"; si può "fare pratica" con: l'Inglese, il Tedesco, il Portoghese, il Danese, il Finlandese e lo Svedese.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



parole e frasi



ISO 05.18.03

PAROLE E FRASI è un software ad "accesso facilitato" pensato per esercitarsi alla letto-scrittura su vari livelli. E' costituito da 15 attività differenti:

1. Scegli l'articolo indeterminativo giusto
2. Chi sono io?
3. Si o no?
4. Associa la frase corretta all'immagine
5. Associa l'immagine alla frase
6. Colora l'immagine
7. Completa la frase
8. Scegli la parola giusta per completare la frase
9. Parole crociate
10. Giusto o sbagliato?
11. Costruisci una frase
12. Quale parola non c'entra?
13. Quanti sono?
14. Qual è la parola giusta?
15. Cattura le parole giuste

PAROLE E FRASI prevede anche un editor che permette di personalizzare e aggiungere facilmente i contenuti degli esercizi proposti.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



NOVITA'





letto-scrittura



di parola in parola



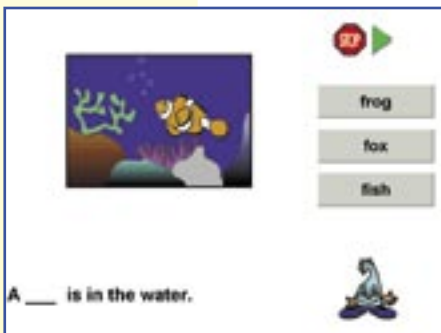
DI PAROLA IN PAROLA è un programma pensato per rinforzare e stimolare la lettura in modo graduale e giocoso; consiste nel completare degli schemi di parole crociate preimpostati. Il programma è editabile e gli esercizi sono personalizzabili; fornito con una lista di oltre 400 parole pronte all'uso con relative immagini e suoni. Per accedere al software con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



impara le parole



Pensato per rinforzare e stimolare la lettura in modo graduale e giocoso. È concepito come un sistema semi-aperto nel quale l'utilizzatore attraverso un semplice *editor* può aggiungere e/o modificare parole immagini e suoni. Fornito con una lista di circa 250 parole pronte all'uso e relative immagini e suoni. Le attività di IMPARA LE PAROLE sono sei: *Alfabeto, Parole e Immagini, Completa la parola, Ricerca la parola, Iniziali, Parole crociate*. Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



fun with words



FUN WITH WORDS è un programma pensato per imparare l'inglese in modo semplice. È concepito come un sistema semi-aperto nel quale l'utilizzatore attraverso un semplice *editor* può aggiungere e/o modificare parole immagini e suoni. Il programma è fornito con due liste di circa 150 parole già pronte all'uso con relative immagini e suoni. Fornisce una valutazione sintetica sulla velocità di esecuzione degli esercizi e sulla percentuale di risoluzione positiva dei quesiti. Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



studio wiz ita



È un programma aperto che consente di lavorare su qualsiasi tipo di testo. È un supporto all'attività di lettura e comprensione specificamente indirizzato ad allievi con difficoltà a leggere e a scrivere determinata da problemi di dislessia. Consente di importare ed organizzare i testi sui quali lavorare e permette di associare ad essi contenuti multimediali, di registrare il testo con voce digitale o di riprodurlo con il supporto di una sintesi vocale. Di seguito i possibili esercizi sul testo:
 1. *Mostra e nascondi testo* - 2. *Scopri testo* - 3. *Letture a scomparsa temporizzata*
 4. *Costruzione riassunto con parole chiave*.



wordwiz



ISO 05.18.03

← **NOVITA'**

Pensato per lavorare sull'apprendimento della lingua a vari livelli; permette di importare foto e immagini personali nella fase di *editor*. Comprende più di mille esercizi suddivisi in otto argomenti diversi. E' composto di due parti:

1. *La sezione di Apprendimento*, in cui si visualizza un'immagine, si ascolta la parola associata, si registra la propria voce e si esercita la pronuncia.
2. *La sezione di Pratica*, in cui si visualizzano sullo schermo tre immagini diverse, si ascolta una parole o una frase corrispondente ad una delle tre immagini ed infine si sceglie l'immagine giusta relativamente alla parola o alla frase ascoltata.



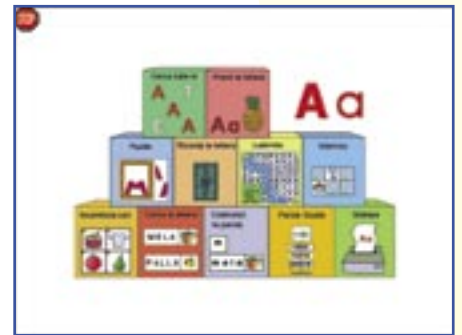
dalla a alla z



ISO 05.18.03

Pensato per rinforzare e stimolare la lettura in modo graduale e giocoso. È un abecedario multimediale nel quale, dopo avere scelto una lettera dell'alfabeto si possono fare 10 attività diverse: *Cerca la lettera, Premi la lettera, Puzzle, Ricorda la lettera, Labirinto, Memory, Incomincia con, Cerca la lettera, Costruisci le parole, Parole giuste e Stampa*.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



carlo II - carlo mobile



ISO 21.15.18

CARLO II è un editor di testi dotato di sintesi vocale LOQUENDO che si propone di facilitare i processi di scrittura o, più in generale di *text processing*, in soggetti affetti da diversi tipi di disabilità.

È utile per i dislessici, disabili motori e ipo-vedenti, ma anche per i gravi disgrafici o per i soggetti che non riescono ad automatizzare le procedure di scrittura.

Le funzionalità per la facilitazione sono: predizione ortografica, con glossario personale o tematico; facilita e velocizza il processo di scrittura; uso di voce digitalizzata e di sintesi vocale per lo spelling fonetico e la lettura delle parole digitate; ambiente di riascolto, possibilità di modificare la forma e le dimensioni dei caratteri, il colore del testo e dello sfondo, di inserire figure all'interno del testo e di stampare materiale cartaceo con caratteri ingranditi; il controllo ortografico e il registro degli errori.

CARLO II può essere acquistato nelle seguenti versioni: CARLO II V6 BASE non prevede la sintesi vocale; CARLO II V6 STANDARD prevede una sintesi vocale italiana femminile; CARLO II V6 STUDIO (due sintesi italiane, maschile/femminile e una inglese maschile).

CARLO MOBILE V6 è un coerente insieme di applicazioni raggruppate in un'unica interfaccia, ideate per aumentare il grado di autonomia di chi privilegia l'apprendimento attraverso il canale uditivo. Si rivolge pertanto sia a ragazzi e adulti con dislessia e più in generale a persone con difficoltà di lettura, a chi è impegnato nell'apprendimento orale delle lingue straniere, a persone di madrelingua estera che si avvicinano alla lingua italiana come seconda lingua ed anche a persone con ipovisione.

È possibile ascoltare la lettura di qualsiasi testo selezionato con il mouse.





letto-scrittura



cloze



ISO 21.15.18

Permette di creare ed eseguire *cloze*, testi "bucati" mirati con parola-chiave mancante. È utile per aumentare la comprensione del testo di un brano, dei problemi matematici, per esercizi di grammatica, matematica, per verifiche di storia, geografia, lingua. La selezione delle parole/numeri/simboli mancanti può avvenire da tastiera e/o mouse oppure a scansione manuale (frecche ed invio), o automatica (per disgrafici, per alunni con difficoltà nella manualità fine) con invio o sensore (uscita tastiera). CLOZE propone anche il gioco *Friggi l'uovo* per affinare il coordinamento oculo-manuale nell'utilizzo del mouse.

NOVITA'



multi speech-it



ISO 21.15.18

MULTI SPEECH-IT è un applicativo di scrittura che va ad installarsi sul foglio di *Word*, viene utilizzato attraverso una barra delle applicazioni visualizzata sullo stesso foglio. Dà la possibilità attraverso la sintesi vocale inclusa (sono disponibili 6 lingue: Italiano, Tedesco, Francese, Spagnolo, Olandese, Portoghese) di esercitare la lettura delle parole e dei testi.

L'utilizzo della sintesi può risultare molto utile anche per chi ha problemi di comprensione dei testi. Nella barra di MULTI SPEECH-IT sono presenti le seguenti possibilità di lavoro sul testo: *leggi la parola, leggi la frase, leggi il documento*.



babele



ISO 21.15.18

È un software pensato per favorire l'apprendimento della lettura per alunni della 1° classe elementare, per bambini con disabilità motorie, con difficoltà di apprendimento o stranieri.

Il programma permette di rinforzare la lettura in modo graduale e giocoso e la propone in 10 lingue più una personalizzabile: la selezione delle parole-immagini può avvenire da tastiera, da mouse oppure a scansione manuale.

BABELE è un programma editabile, possono essere memorizzate fino a 9.999 immagini, parole e suoni. È inoltre possibile stampare gli esercizi.



cdw collection



ISO 05.12.18

CDW COLLECTION è una collezione di 4 titoli *softwares* differenti:

OROLOGIO - È un programma pensato per rinforzare le conoscenze sull'orologio.

QUANTO FA - Rinforza e verifica l'apprendimento delle quattro operazioni in colonna.

LEGGI TU - Pensato per rinforzare la lettura in modo graduale e giocoso.

SCRIVI TU - Il programma permette la copiatura e la scrittura autonoma in modo graduale e giocoso di lettere, sillabe e parole.



logica-matematica

gioca con le cifre



È un software pensato per lavorare sulle prime nozioni di matematica, in particolare sul calcolo fino a 9. Le attività proposte sono 9:

Premi un numero; Conta gli oggetti; Quanti?; Unisci i punti; Domino; Quanti ne hai visti; Parcheggia l'automobile; Il libro da colorare; Caccia al numero.

È concepito come un sistema chiuso ad opzioni variabili dove l'utilizzatore può creare configurazioni personalizzate.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2.



uno due tre



Pensato per lavorare attraverso semplici e giocosi esercizi sulle operazioni di somma e sottrazione con valori numerici che vanno dallo 0 al 20.

Le attività proposte sono 10:

Conta gli oggetti, Conta gli oggetti in riga, Numeri animati, Palloncini volanti, Il gatto e il topo, Pinguini e foche, L'albero, L'orsetto, Conta e colora, Libera i pesci.

Per tutti gli esercizi è prevista, nella parte di personalizzazione, la possibilità di definire il valore massimo degli addendi, dei sottraendi e del risultato finale delle operazioni proposte nelle varie attività.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



impara la matematica



IMPARA LA MATEMATICA è un programma pensato per aumentare la rapidità di calcolo mentale, sviluppare una buona capacità di osservazione, acquisire una maggiore velocità di reazione, adottare strategie efficaci di risoluzione dei problemi.

È concepito come un sistema chiuso ad opzioni variabili dove l'utilizzatore può creare configurazioni personalizzate.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2.





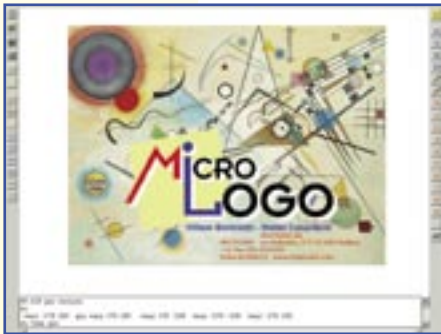
logica-matematica



da 1 a 100



È pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche complessive. Consente di stabilire il *range* dei numeri sui quali operare con i nove esercizi, è possibile creare report ed esercizi su carta da affiancare alla normale attività al computer. Concepito come un sistema chiuso ad opzioni variabili, prevede il controllo a scansione con sensori per le disabilità motorie gravi. Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2.



micrologo



Un semplice ma potente linguaggio di programmazione, un facile mezzo per esplorare il mondo della conoscenza mediante le procedure. Il LOGO fu ideato da Seymour Papert nei laboratori del M.I.T. (USA), prendendo come riferimento le teorie pedagogiche di Piaget. La geometria della tartaruga di MICRO-LOGO è un formidabile ausilio per comprendere e consolidare i concetti di spostamento, rotazione, angolo, poligono, piano cartesiano, isometrie, traslazioni, simmetrie... adatto alla scuola elementare e nella media inferiore.



pitagora



Il programma è pensato per gli alunni della scuola di base, normodotati o in difficoltà di apprendimento, nonché per tutti coloro che abbiano difficoltà nell'apprendimento dei concetti fondamentali della geometria piana oppure nel disegnare figure geometriche. Propone esercizi sui più comuni temi di geometria piana della scuola di base: classificazione delle figure geometriche regolari piane, perpendicolarità e parallelismo, perimetro, area. Per coloro presentano difficoltà operative, il programma offre un "disegnatore automatico" che aiuta a tracciare le figure relative agli esercizi proposti.



archimede



ARCHIMEDE è strutturato in base alle conoscenze psicologiche per l'insegnamento soprattutto del calcolo, secondo Jean Piaget. Nell'ambito dell'esercitazione "fino a 10" vengono ripetute le esercitazioni di base con i numeri, si hanno ulteriori possibilità come l'addizione e la sottrazione, selezionare il numero dei "giocatori", oppure l'esercitazione con le decine. Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 2 o similare.



conta con noi 1-2-3-4    ISO 05.15.03

Questa collana è stata ideata per imparare le basi della matematica. Rivolta in particolare modo agli allievi che hanno difficoltà ad assimilare gli elementi base del calcolo in generale e nel caso specifico di alunni che hanno problemi di discalculia.

CONTA CON NOI 1 prevede i seguenti esercizi: *Valore posizionale, Pari e dispari, Serie, Maggiore minore, Calcolo mnemonico, Dettato di numeri, Moltiplicazione, Risoluzione di problemi.*

CONTA CON NOI 2 prevede i seguenti esercizi: *Valore posizionale-decimali, Moltiplicazione Divisione, Numeri negativi, Frazioni, Percentuali, Giochi, Problemi.*

CONTA CON NOI 3 prevede i seguenti esercizi: *Funzioni lineari, Potenze, Radici quadrate, Equazioni, Algebra.*

CONTA CON NOI 4 prevede i seguenti argomenti di geometria: *Quadrato, Rettangolo, Triangolo, Parallelogramma, Quadrilatero, Trapezio, Rombo, Cerchio, Teorema di Pitagora, Cubo, Prisma regolare, Parallelepipedo, Cilindro, Piramide, Cono, Sfera.*



storie    ISO 05.12.18

Pensato per rinforzare la capacità di gestione delle sequenze temporali e logiche. Propone un unico esercizio nel quale il bambino deve riordinare sequenze di immagini e parole proposte dal computer; il programma prevede 5 livelli di difficoltà con esercizi di 3, 4, 5 steps per sequenza. È un programma semi-aperto nel quale si possono aggiungere o modificare gli esercizi.



matewiz    ISO 05.15.03

Ideato per imparare le basi della matematica, si rivolge agli allievi che hanno difficoltà ad assimilare la materia; sono previsti 146 tipologie di esercizi suddivisi in 19 argomenti del programma base di matematica della scuola dell'obbligo.

Un modulo statistico memorizza le performance per argomento e per allievo.

MATEWIZ prevede la possibilità di implementare facilmente il numero degli esercizi presenti nel software grazie ad un semplice editor.



pago pago    ISO 05.12.18

Il programma PAGO PAGO si rivolge a studenti della scuola secondaria inferiore e superiore in difficoltà nella comprensione e risoluzione di problemi. Gran parte delle attività proposte affrontano problemi inerenti alla "spesa" ed è possibile scegliere la moneta di pagamento. Può essere giocato singolarmente o da due giocatori, ciascuno con il proprio livello di difficoltà.





speciali

comunica



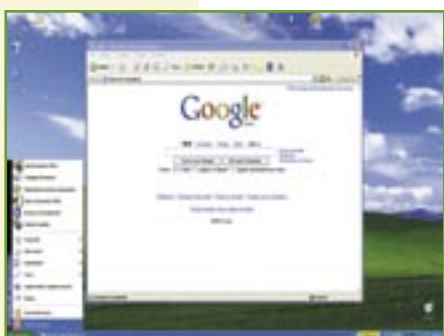
COMUNICA con simboli PCS è un software di comunicazione con uscita in voce. Include la libreria completa e sempre aggiornata dei 4800 simboli PCS, tradotti in italiano e con ordinamento per categorie e alfabetico.

Permette di creare tabelle di comunicazione personalizzate da usare dinamicamente sul computer con possibilità di uscita in voce digitalizzata; è stato ideato per persone con difficoltà nell'espressione verbale o totale assenza di linguaggio e con disabilità motorie, sensoriali o ritardo cognitivo.

Offre la possibilità di: costruire delle tabelle di comunicazione attraverso la creazione di celle modificabili per quantità, dimensioni e disposizione (facilità di modifica delle celle); inserire in ogni cella un simbolo PCS (Libreria PCS), un'immagine o una fotografia scannerizzata, un disegno e di associare un testo; associare ad ogni cella un file audio personalizzato; avere la predizione del contenuto di una cella/tabella (Anteprima audio) con un messaggio personalizzato; definire una struttura ad albero tra le varie tabelle di uno stesso file; avere illimitate possibilità di aggiunta di tabelle collegabili tra loro ed anche del numero di celle contenute nelle tabelle.

jaws

ISO 21.10.09



È un potente *screen reader* per *Windows 9X/ME/XP* che, sebbene sia nato come programma di sintesi vocale, supporta molto bene anche l'uso di *display Braille*.

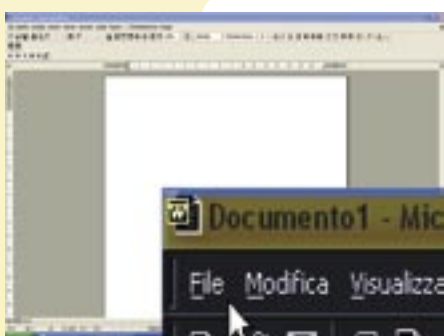
JAWS consente di esplorare in voce e in *Braille* il contenuto dello schermo del computer in ambiente *Windows*, permettendo all'utente di lavorare con le applicazioni più diffuse. Ecco alcune delle sue caratteristiche:

installazione da CD completamente guidata che offre al non vedente la massima autonomia; sintesi vocale software tramite scheda audio (*sound blaster*) o compatibile, presente ormai su tutti i computer.

Supporto per *Microsoft Internet Explorer 5.x* e superiore, che permette una agevole navigazione in rete anche con pagine grafiche complesse.

zoomtext

ISO 21.06.09



ZOOMTEXT MAGNIFIER ingrandisce tutto ciò che è presente sullo schermo da 2 a 16 volte (anche i testi). Consente a persone ipovedenti un ottimo utilizzo del computer in tutte le sue modalità, compresa la navigazione in Internet.

Si può scegliere il tipo di finestra ingrandente da utilizzare; le caratteristiche del puntatore e del cursore possono essere modificate e adattate per renderlo più visibile. Il tasto *scroll* del mouse (se presente) può essere utilizzato per fare lo zoom del testo.



contatto



CONTATTO 2 WIN è un software versatile, che si rivolge agli operatori dell'educazione e della riabilitazione che necessitano di proporre esercizi basati principalmente sui concetti di classificazione, causa-effetto, ordinamento, corrispondenza, memoria e sui prerequisiti alla lettura e scrittura.

Oltre ad una serie di esercizi inclusi nel programma a titolo di esempio, il software permette di accedere ad una modalità "autore" che consente la creazione di esercizi personalizzati, adeguati alle esigenze del singolo utente.

Gli esercizi possono essere svolti mediante un'interazione con il mouse, con la tastiera, con la possibilità di utilizzare la scansione a mono o bitasto, inoltre le attività possono essere svolte anche utilizzando uno schermo tattile; si può inoltre utilizzare come interfaccia la tastiera programmabile HELPIKEYS.



clicker 4 ita



CLICKER 4 ITA è un software aperto che permette di creare tabelle e griglie personalizzate per la comunicazione simbolica. È adatto per costruire attività didattiche e riabilitative oppure per creare tabelle per la comunicazione con l'uscita in voce digitale (suoni registrati) o sintesi vocale in italiano.

Le tabelle create possono essere programmate a scansione per essere utilizzate anche da utenti che presentano disabilità motorie gravi.

L'elemento minimo di comando della tabella è chiamato cella, la selezione delle celle può essere effettuata con il mouse, la tastiera o tramite sensori esterni.

È possibile programmare la scansione su ogni tabella regolando alcune caratteristiche: priorità, velocità e tipologia di scansione. Al passaggio della scansione si possono abbinare suoni digitalizzati. Per queste caratteristiche CLICKER è indicato anche per utenti che presentano gravi disabilità motorie. Una volta attivata, la cella può inviare il proprio "contenuto" ad un qualsiasi programma di Windows oppure al CLICKER WRITER dove il testo può essere letto con la sintesi vocale in italiano.

È inoltre disponibile un CD chiamato *Grigliata Mista* che prevede attività multimediali già "pronte all'uso"; si compone di 72 esercizi che toccano diverse tematiche.

Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia Helpibox 16 o similare.

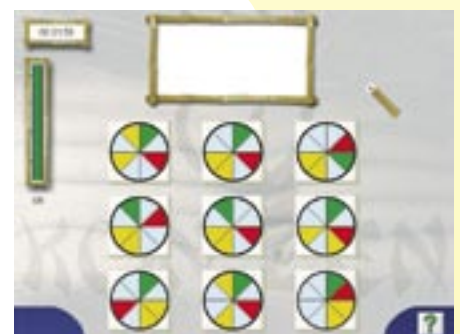


kozen



KONZEN è un programma pensato per sviluppare e potenziare le capacità di memoria e di concentrazione.

Il programma è composto da 3 attività differenti: *Costruzione di abbinamenti logici all'interno di un gruppo di immagini* (possono essere numeri, lettere, varie figure geometriche) - *Ricerca di un'immagine specifica all'interno di un gruppo proposto* - *Ricostruzione mnemonica di immagini*. Il programma è completamente editabile.





speciali

NOVITA' →

superquaderno



ISO 21.15.18



SUPERQUADERNO è un *editor* di testi con oggetti multimediali che facilita l'apprendimento della letto-scrittura; oltre alle funzioni di un normale programma di scrittura permette di illustrare il testo, anche in modo automatico durante la scrittura, traendo le immagini da un vocabolario figurato di oltre 1000 parole che ricorrono con maggior frequenza nei testi scritti dai bambini della scuola primaria. SUPERQUADERNO può essere potenziato con l'utilizzo opzionale della sintesi vocale LOQUENDO, permettendo il riascolto di ciò che viene scritto, favorendo e rinforzando in tal modo le abilità di lettura, l'elaborazione e la composizione del testo.

qualikey



ISO 24.10.03



QUALIKEY è una avanzatissima tastiera virtuale. Permette alle persone che non possono utilizzare il mouse e la tastiera standard di gestire tutti gli input testuali e controllare le applicazioni di *Windows*. Di seguito alcune caratteristiche: permette di creare infinite tastiere personalizzate; software e manuale in italiano; modalità di scansione automatica e manuale con uno o due sensori; predizione di parola intelligente in 6 lingue; editor di vocabolario con possibilità di importare parole da file di testo; ingrandimento dei tasti; *dwell click* automatico (funzioni del mouse ad attivazione temporizzata); gestione suoni, possibilità di abbinare alle funzioni della tastiera vari suoni. Compatibile con *Windows XP*. Per accedere al programma con la scansione attraverso i sensori è necessario, per connettere questi al PC, utilizzare l'interfaccia HELPICLICK o similare.

qualispeak



ISO 21.42.24



QUALISPEAK è un semplice e versatile programma di comunicazione verbale e/o simbolica. QUALISPEAK è un'applicazione che permette a persone impossibilitate ad esprimersi verbalmente o che parlano con difficoltà di comunicare in modo semplice e veloce; questo applicativo "legge" le parole, le frasi o i simboli selezionati dall'utente e "parla" al suo posto, dandogli così l'opportunità di esprimersi verbalmente. L'utente può creare e gestire diverse categorie dove inserire parole o frasi inerenti ad ogni categoria; ad esempio nella categoria "Saluti" si potranno inserire frasi di uso frequente del tipo "Buongiorno, come stai?" anche associati a simboli o immagini personalizzate. Si può utilizzare il campo di testo dove scrivere direttamente la frase da far leggere al computer attraverso una tastiera virtuale; si possono organizzare le frasi in ordine alfabetico, rispetto la frequenza d'uso o considerando quelle utilizzate più recentemente. QUALISPEAK non comprende la sintesi vocale ma è compatibile con qualsiasi motore vocale basato su *Sapi 4 e 5*.