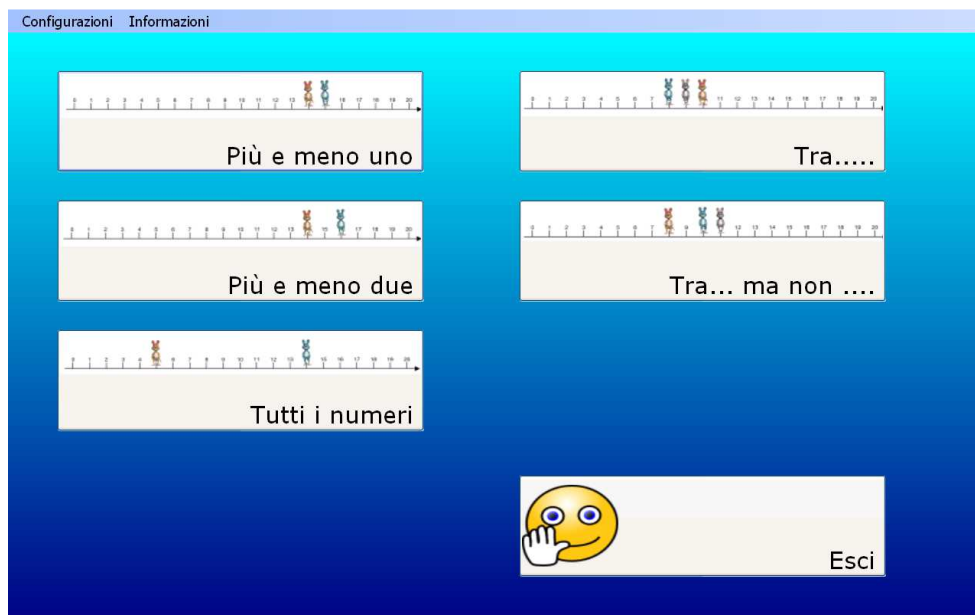


## PROBLEMINI SULLA LINEA 20



Il programma propone esercizi per rafforzare la comparazione e la riflessione sui numeri maggiori e minori, su numeri interposti e, al livello maggiore, comprende una riflessione logica indotta dalla negazione. Tutti gli esercizi prevedono lo spostamento sulla linea dei numeri fino a 20.

### Come si eseguono gli esercizi

Per eseguire gli esercizi, mediante la rappresentazione visiva, si trascinano le figure in base alla consegna data sui numeri corrispondenti, poi, i numeri della posizione risultante devono essere inseriti nei riquadri in corrispondenza di ciascun personaggio e confermare la risposta con il tasto verde.

E' altresì possibile inserire direttamente i numeri nelle caselle a fianco di ciascun personaggio, senza procedere al trascinamento degli stessi (rappresentazione visiva del risultato) e cliccare sul tasto verde.



## Esempio

*Livello minimo:*

L'esercizio propone una situazione: "Betta è sul numero quindici. Gino è sul numero che viene subito dopo. Dove sono i coniglietti?"

Posso scrivere direttamente i numeri 15 (Betta) e 16 (Gino) nelle caselle e premere il tasto verde di conferma, oppure, trascinare Betta sul numero 15 della linea dei numeri e Gino sul numero seguente (rappresentazione visiva), trascrivo i numeri nelle caselle e confermo con tasto verde.




The screenshot shows a digital interface for a math exercise. At the top, there are navigation buttons: "Azzera esercizi", "Esercizi completati", and "Esci". On the right side, a score display shows "Esatti 1" and "Errati 0". The main area features a number line from 0 to 20. A small rabbit character is positioned at the number 15. Below the number line, there is a text box containing the question: "Betta è sul numero quindici. Gino è sul numero che viene subito dopo. Dove sono i coniglietti?". To the right of the text box, there are two rabbit characters, "Betta" and "Gino", each with a corresponding input field. The number "15" is entered in the field for Betta, and "16" is entered in the field for Gino. At the bottom right, there are three buttons: a yellow smiley face, a green checkmark, and a grey eraser.

Tutti gli esercizi sono configurati allo stesso modo; nel livello massimo si prevedono più personaggi e la richiesta è più complessa e comprende la negazione.

The screenshot shows a digital interface for a more complex math exercise. At the top, there are navigation buttons: "Azzera esercizi", "Esercizi completati", and "Esci". On the right side, a score display shows "Esatti 0" and "Errati 0". The main area features a number line from 0 to 20. Three rabbit characters are shown at the top left. Below the number line, there is a text box containing the question: "Gino è tra Osvaldo e Betta che sono sui numeri sedici e diciannove. Osvaldo è sul numero minore. Gino non è sul numero diciotto. Dove sono i coniglietti?". To the right of the text box, there are three rabbit characters, "Betta", "Gino", and "Osvaldo", each with a corresponding empty input field. At the bottom right, there are three buttons: a yellow smiley face, a green checkmark, and a grey eraser.

## La barra degli strumenti



	Ripete la consegna verbale. Si può cliccare più volte per comprendere bene il compito.
	E' il tasto di conferma della risposta. Dopo aver immesso il risultato si preme questo tasto per avere il feedback.
	E' il tasto di avanzamento dei compiti. Diventa verde quando confermato e risposto correttamente all'esercizio. Una volta verde deve essere premuto per avanzare.

## Feedback

L'esercizio prevede che il personaggio sia collocato nella giusta posizione e quindi è impossibile collocarlo diversamente. In caso di inserimento sbagliato dei numeri nelle caselle a fianco dei singoli personaggi, oltre ad un suono negativo, le caselle vengono colorate di arancione e, per proseguire con gli esercizi, è necessario cancellare il numero e scrivere quello corretto. Qualora fossero stati immessi i numeri senza l'utilizzo del posizionamento dei personaggi, per individuare i numeri corretti si può intervenire utilizzando il rinforzo visivo (cioè spostando i personaggi).

Gli esercizi proposti:

- **Più e meno uno**  
Gli esercizi prevedono avanzamento o retrocessione di un numero
- **Più e meno due**  
Gli esercizi prevedono avanzamento o retrocessione di due numeri
- **Tutti i numeri**  
Riepilogo misto degli esercizi precedenti
- **Tra ...**  
Esercizi di numeri compresi fra numeri
- **Tra ... ma non ...**  
Esercizi di numeri compresi fra numeri distanti fra loro con la negazione

## Fine programma

Per terminare il programma si clicca su Esci nella barra degli strumenti in alto sulla schermata.

Azzerà esercizi   Esercizi completati   Esci

## Registrare i dati

Per ciascuna sessione di lavoro è possibile salvare e stampare i dati relativi a tutti gli esercizi svolti. Per tenere traccia sia del lavoro svolto, sia delle modalità di svolgimento, si procede come segue: Prima di uscire dall'esercizio con il tasto Esci, si clicca su Esercizi completati nella barra degli strumenti in alto sullo schermo.

Esercizi completati   Esci  
Apri foglio OpenOffice  
Salva PDF

Cliccando su Esercizi completati si apre una tendina con: Apri foglio OpenOffice e Salva PDF.

Si consiglia la seconda opzione Salva PDF. L'applicazione richiede l'inserimento di un nome del file (es: Giovanni).

Compare un file o schermata simile a questa, che riporta, nel dettaglio tutte le risposte agli esercizi:

gg  
11/6/2013

**Più e meno uno**

Esatti: 3   Errati: 1

Gino è sul numero otto. Betta è sul numero che viene subito prima. Dove sono i coniglietti?  
Betta: 7   Gino: 8

Trascinamento	Errori nel trascinamento	Errori num. Betta	Errori num. Gino	Tempo
				0"32'

Gino è sul numero dieci. Betta si mette sul numero subito prima di lui. Dove sono i coniglietti?  
Betta: 9   Gino: 10

Trascinamento	Errori nel trascinamento	Errori num. Betta	Errori num. Gino	Tempo
				0"7'

Betta e Gino sono su numeri vicini. Gino, che è sul numero maggiore, è sul numero uno. Dove sono i coniglietti?  
Betta: 0   Gino: 1

Trascinamento	Errori nel trascinamento	Errori num. Betta	Errori num. Gino	Tempo
		X		0"25'

Salvare la pagina nella cartella del bambino o in una cartella che possa essere successivamente identificata.

Suggerimento: se il bambino utilizza più programmi è consigliato creare una cartella identificativa del bambino sul Desktop e inserire lì tutti i risultati dei diversi software che utilizzano la stessa modalità di registrazione dati.