eDigital Box - autismo e disabilità - primaria

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI193

Galleria Immagini

Il percorso *eDigital Box autismo e disabilità primaria* propone **5 Software:** dalle **difficoltà pragmatiche** alle **competenze cognitive ed emotive**, dall'**automatizzazione del riconoscimento di immagini complesse alla costruzione di racconti,** dall'**elaborazione delle metafore** ai **percorsi operativi per bambini con disturbi dello spettro autistico.**

Autismo e competenze cognitivo-emotive

MARINA PINELLI, ERICA SANTELLI
Il programma presenta, sotto forma di cartone animato, **7 test e 7 training per valutare le competenze cognitive ed emotive dei bambini** con **difficoltà nella sfera emotiva e nelle relazioni sociali**, in particolare con **disturbi dello spettro autistico**. Seguendo le vicende di due simpatici fratellini e con l'aiuto di un cagnolino, i bambini dovranno rispondere ai test e svolgere divertenti attività, arricchite da musiche e feedback verbali e visivi, per imparare a **riconoscere le proprie emozioni** e arrivare gradualmente a **capire gli stati mentali degli altri.** Le risposte vengono registrate nella **parte gestionale,** dove è possibile confrontarle con i risultati di un'ampia e dettagliata validazione e **progettare un intervento personalizzato**.
Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Comunicazione aumentativa e apprendimento della letto-scrittura 2

SILVANO SOLARI
Utile Software per permettere ai **bambini con autismo classico, dai 6 ai 8 anni,** di **avvicinarsi al mondo della letto-scrittura facilitando l'automatizzazione del riconoscimento di**

immagini complesse, la loro associazione all'etichetta scritta, la lettura e la composizione di frasi coordinate, fino alla **costruzione di racconti**. Ogni videata comprende una figura, una radio per sentire le parole, delle parole, o sillabe o lettere, da collocare al posto giusto e, inoltre, la rappresentazione grafica del testo che man mano viene realizzato dal bambino stesso.
Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Sviluppare le competenze pragmatiche - Volume 1

SARA VEGINI
Il Software propone una serie di attività **per i bambini dai 7 anni in su** con **difficoltà pragmatiche**. Assieme a Tobia, simpatico personaggio guida, l'alunno potrà esercitarsi in un percorso di **recupero e potenziamento del linguaggio articolato in 7 sezioni di difficoltà crescente**, ognuna corredata di un ricco repertorio di immagini. In particolare, il bambino svolgerà esercizi di **riconoscimento di immagini assurde** e di particolari errati in una scena illustrata, **decodifica di metafore e modi di dire**, analisi del contesto in cui avvengono delle conversazioni, riordino di sequenze logiche, descrizione e riconoscimento di immagini complesse. **Completa il software un'area gestionale,** in cui l'adulto, genitore, insegnante, terapista, potrà monitorare i progressi fatti dall'alunno durante l'intero percorso didattico.
Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Insegnare ai bambini con disturbi dello spettro autistico

GIORGIA PELAGATTI, FRANCESCA COTTONE
Gli esercizi di questo software sono ambientati all'interno della classe di Orsù, simpatico personaggio guida che accompagna lo studente nell'apprendimento di diversi argomenti, **coinvolgendo l'area cognitiva**, potenziando le **capacità di attenzione e osservazione** e **favorendo l'area percettiva.**

Gli esercizi, pensati per essere svolti dai bambini assieme all'adulto, danno la possibilità di fare anche delle piccole **riflessioni metacognitive**. Le attività sono graduate su livelli di difficoltà crescente: il Software può essere utilizzato come vero e proprio **strumento di apprendimento** in contesti strutturati con l'aiuto dell'adulto, o come lavoro da svolgere in autonomia, nonché come opportunità di gioco con i coetanei.
Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Capire le metafore e i modi di dire

CARLA SCIUTTO, RAFFAELA ROLLA
Il Software propone, in una maniera **divertente e accattivante** e attraverso **stimoli visivi e contestuali**, di **migliorare la rielaborazione delle metafore e dei modi di dire** più comuni, facendo **comprendere il senso traslato** di alcune espressioni di uso corrente della lingua italiana. A questo scopo ogni metafora è illustrata attraverso due immagini:

- un'immagine che corrisponde al significato letterale;
- un'altra immagine che invece mostra il significato traslato della metafora.

Ogni metafora è inserita inoltre in una **breve storia**, esposta in linguaggio semplice e coinvolgente, volta a facilitarne la comprensione.
Il programma si articola in **due macroaree**:

1. **Attività di comprensione** del significato delle metafore dalla A alla Z;
2. **Esercizi e giochi stimolanti** per divertirsi con l'uso delle metafore: gioco dell'oca, rebus, ecc.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Classificazione ISO 9999:

05.12 - Ausili per l'esercizio di abilità cognitive