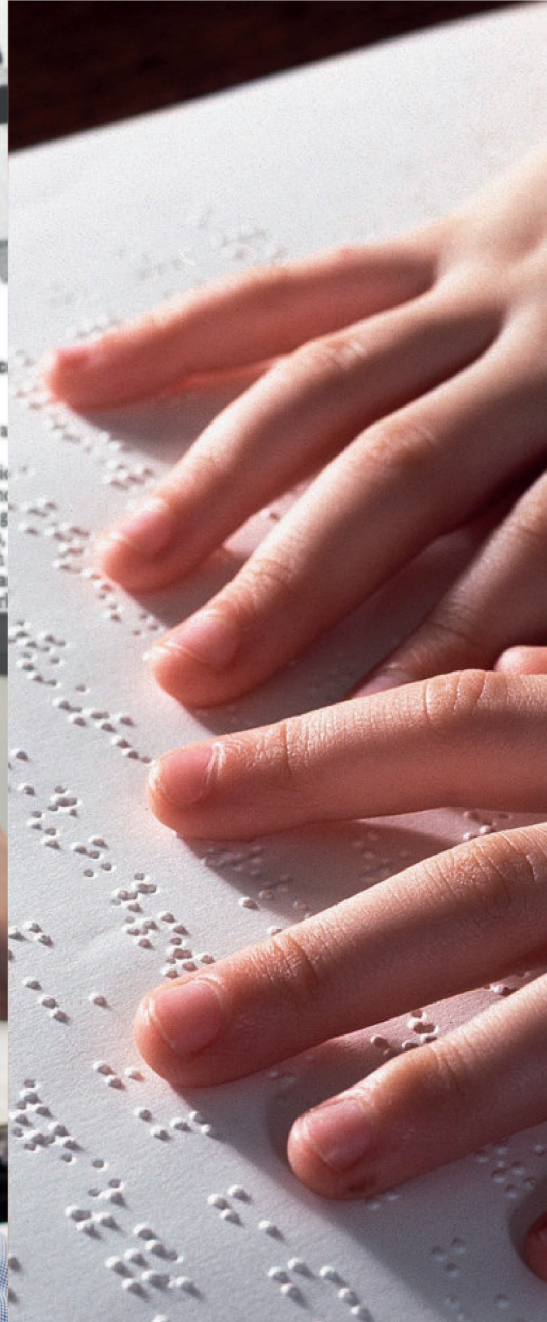


*Innovation
for education*



SUSSIDI DIDATTICI E INCLUSIONE

Innovation for education



Sono felice di poter presentare la nuova dispensa CampuStore Sussidi didattici 2019, realizzata per favorire l'integrazione scolastica di tutti gli studenti.

In queste pagine abbiamo selezionato alcuni supporti che aiutano l'inclusione nella vita scolastica degli studenti con difficoltà, in particolare gli alunni affetti da disabilità fisiche e cognitive, permettendo loro di utilizzare il computer ed altri strumenti didattici, così da comunicare più facilmente con l'ambiente che li circonda.

Abbiamo anche voluto includere ausili meno convenzionali, attinenti a nuove discipline e approcci, come la musicoterapia. Vi sono inoltre strumenti non informatici per la coordinazione motoria, per facilitare la cognizione tattile, visiva e tutte le attività sensoriali.

Ho parlato volutamente di dispensa riferendomi a questo opuscolo perché esso è solo un estratto, una selezione utile per capire gli strumenti che siamo in grado di proporre per promuovere l'inclusione nella didattica di ogni giorno.

Tuttavia per una visione di più ampio respiro consiglio sempre di consultare il nostro Catalogo generale 2019, l'unico catalogo esistente oggi in Italia capace di racchiudere tutto ciò di cui uno spazio deputato all'apprendimento (scuole, biblioteche, FabLab,...) può aver bisogno.

Per il nostro assortimento completo rimando invece al nostro sito e invito chiunque abbia bisogno di progetti e idee personalizzate a contattarci direttamente via mail, perché spesso l'inclusione passa anche dal capire le esigenze educative di studenti ed insegnanti: non si tratta tanto di scegliere singoli prodotti, ma di costruire passo-passo ambienti inclusivi che tengano conto delle finalità didattiche, degli spazi, delle tecnologie esistenti.

Perché per noi Innovation for education ha senso solo quando l'apprendimento è alla portata di tutti.

Pierluigi Lanzarini
CEO

La nostra squadra



Pierluigi Lanzarini
Fondatore e CEO



Paola Abbate
Amministrazione
p.abbate@mediadirect.it



Lisa Lanzarini
Comunicazione e formazione
l.lanzarini@mediadirect.it



Pietro Alberti
Ricerca e sviluppo
p.alberti@mediadirect.it



Raffaella Fiz
Vendite
r.fiz@mediadirect.it



Stefano Dal Cin
Marketing
s.dalcin@mediadirect.it



Michele Caregnato
Ambienti digitali e arredo
m.caregnato@mediadirect.it



Andrea Xausa
Laboratori didattici
a.xausa@mediadirect.it



Andrea Lucietti
Account B2B
a.lucietti@mediadirect.it



Ilaria Gnesotto
Ufficio gare
i.gnesotto@mediadirect.it



Matteo Merlo
Account manager
m.merlo@mediadirect.it



Massimo Andretta
Servizio pre-post vendita
m.andretta@mediadirect.it



Elda Pozzi
Logistica
e.pozzi@mediadirect.it



Annalisa Valle
Acquisti
a.valle@mediadirect.it



Besnik Kabashi
Supporto tecnico
b.kabashi@mediadirect.it

Innovazione, qualità, sicurezza

I nostri valori

Dalla scuola dell'infanzia all'università

- Fondata nel 1994
- Il più grande e-commerce italiano per l'education
- Presenti su MEPA e altri mercati elettronici
- Supporti educativi per tutte le età: dalla scuola d'infanzia all'università
- Soluzioni per l'education a 360°: dall'arredo innovativo alle LIM, dalla robotica all'hardware, dallo sport alle scienze
- Attenzione alla didattica: strumenti sviluppati da educatori e insegnanti, efficaci, inclusivi, attenti alla sicurezza



Un servizio a 360°

- Assistenza gratuita nella stesura progetti
- Presenza su MEPA
- Offerte
- Installazione e collaudo
- Soluzioni per tutti gli usi e ogni ambiente di scuole, biblioteche, musei, laboratori, ...
- Assistenza post-vendita
- Webinar gratuiti e contenuti di approfondimento
- Formazione docenti

CampuStore è la divisione per l'education di Media Direct Srl
La nostra sede è a Bassano del Grappa (VI), in via Villaggio Europa, 3
C.F. - P.IVA - Iscrizione al Registro delle Imprese di Vicenza 02409740244

Al fianco di chi si occupa di didattica... anche a distanza!

Blog

Innovation for education è il nostro blog per la didattica: una piattaforma di contenuti sempre gratuiti, scritti da insegnanti in cui raccogliamo le migliori esperienze didattiche italiane e straniere per fornire ispirazioni e approfondimenti a tutte le persone che si interessano di apprendimento.

www.innovationforeducation.it

Gruppi Facebook

I gruppi Facebook che consigliamo sono dedicati alla didattica e al mondo education e permettono di scambiarsi idee, opinioni, suggerimenti, documenti e pratiche efficaci:

Atelier creativi:

www.facebook.com/groups/ateliercreativi

PON per la scuola 2014-2020:

www.facebook.com/groups/pon20142020

Robotica educativa e coding:

www.facebook.com/groups/roboticaeducativaecoding

Bandi per le scuole

www.facebook.com/groups/bandiperlescuole/

Social



Facebook

www.facebook.com/CampuStoreIT



Twitter

https://twitter.com/CampuStore_IT



Instagram

www.instagram.com/campustore.it/

Flix

Un canale di contenuti video di approfondimento.

Lezioni, dirette, attività passo-passo, suggerimenti per la risoluzione di problemi. Tutti gratuiti rivolti a chi si occupa di education e condivisibili con studenti colleghi e famiglie.



www.campustore.it/campustore-flix

Webinar

Lo scorso anno abbiamo tenuto oltre 40 webinar con esperti di settore e docenti innovativi. Oltre 25.000 persone si sono iscritte e hanno assistito a queste conferenze digitali, che continueremo a fare anche nel 2019. I nostri webinar sono sempre gratuiti e chi non può seguirci in diretta può comunque iscriversi e ricevere in differita le nostre registrazioni.

Sono una risorsa che usiamo per essere a fianco di tutti i professionisti del mondo della scuola anche a distanza, in cui mettiamo il nostro cuore, la nostra passione e tutto ciò che scopriamo nelle avanguardie che vediamo, in Italia e nel mondo.

La nostra newsletter

Per restare sempre aggiornati sulle nostre novità e gli eventi a cui partecipiamo la soluzione migliore è iscriversi alla nostra coloratissima newsletter.



www.campustore.it/newsletter



YouTube

www.youtube.com/user/CampuStoreEducation



WhatsApp

338 68 61 051

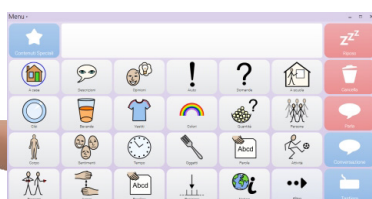


Telegram

338 68 61 051

Contenuti

Tastiere	5
Trackball e joystick	8
Sensori singoli	10
Adattatori per sensori	14
Comunicatori semplici	16
Comunicatori simbolici	17
Comunicatori simbolici e dinamici	20
Software di comunicazione	22
Vista - Videoingranditori	23
Vista - Lenti	25
Vista - Software di utilità	27
Vista - Display e stampanti braille	30
Musicoterapia	33
Arredo	35
Software	38



Tanti modi per acquistare

Web - www.campustore.it

- È il più grande e-commerce d'Italia per l'education
- Permette di acquistare tutti gli articoli presenti in questo catalogo
- Racchiude migliaia di idee e molti più articoli di quelli che si trovano nelle prossime pagine: questo catalogo infatti include solo una piccola parte dei prodotti nei nostri magazzini
- Include risorse aggiuntive come video di approfondimento, manuali e tutti i nostri cataloghi in formato PDF, download software di prova, esempi di progetti, opportunità di finanziamento, notizie
- Comprende la sezione "Carta del docente" (vedi pagina seguente per saperne di più)

MePA - www.acquistinretepa.it

Siamo presenti su MePA come Media Direct Srl.
Siamo ricercabili su MePA per nome (Media Direct Srl) o partita IVA: 02409740244.

Cos'è MePA

- Il sito www.acquistinretepa.it è il portale della pubblica amministrazione
- È chiamato MePa ovvero Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione
- Permette agli enti statali di effettuare ordini, gestire una trattativa o una richiesta di offerta



CampuStore è la divisione per l'education di Media Direct Srl

La nostra sede è a Bassano del Grappa (VI) in via Villaggio Europa 3
C.F. - P. IVA - Iscrizione al Registro delle Imprese di Vicenza
02409740244

Per maggiori informazioni:
800 974 077
info@campustore.it
info@pec.mediadirect.it

Tell me

NOW!

A SCUOLA SI PUÒ

Direzione scientifica
DANIELE BARCA

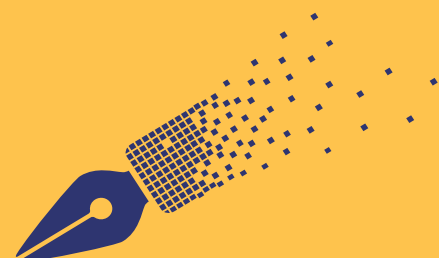
NOW! A scuola si può è un convegno e un laboratorio permanente di pratiche e studio. Il convegno si struttura in due giornate di plenaria e di workshop per raccontare i migliori esempi nazionali di innovazione e didattica.

Per questa seconda edizione, si riparte, come sempre, nello spirito di NOW! da quello che si fa, a 360° in tutte le dimensioni della scuola.

Perché innovare è imparare (quotidianamente), governare (il sistema), raccontare (le idee). Sarà proprio la "narrazione" al centro dell'evento, della preparazione, delle relazioni e dei laboratori.

Per questo (TELL ME) NOW! racconta cosa è cambiato e sta ancora cambiando nelle esperienze di apprendimento, insegnamento e scuola di tutti coloro che intervengono.

ROMA 22-23 MARZO 2019
Centro Congressi Angelicum



Plenaria:

Ottavio Fattorini

Raccontare lo spazio per la didattica: idea e sviluppi del dada

Alessandro Bogliolo

Raccontare il coding: dopo questi anni di diffusione quale può essere la prospettiva del coding domani?

Giacomo Stella

Raccontare il linguaggio: sull'importanza per la conoscenza dei DSA del diffondere esperienze e potenzialità

Laura Donà

Raccontare l'infanzia: i bimbi, i loro sogni, l'esperienza scolastica oltre il babysitteraggio

Sergio Vastarella

Raccontare la flipped classroom: cos'è, come funziona e perché farla?

Enzo Zecchi

Raccontare la valutazione: la valutazione come esercizio didattico e non come giudizio

Luca Piergiovanni

Raccontare le app: come le app cambiano la vita (a scuola)

Francesco Bombardi

Raccontare la creatività: come il materiale incontra la creatività?

Elia Bombardelli

Raccontare le videolezioni: l'avventura di un docente youtuber in grado di far amare la matematica

Stefania Bassi e Daniela Bassi

Raccontare l'incontro tra digitale e realtà nell'esperienza "no app"

Rachele Furfaro

Raccontare l'integrazione: come far rinascere un quartiere partendo dai bambini

Massimiliano Tappari

Raccontare le immagini: leggere la realtà attraverso il linguaggio non verbale

Emanuele Micheli

Raccontare la robotica: l'interazione alla base di un nuovo modo di apprendere

Pietro Di Martino

Raccontare i numeri: il modo migliore per risolvere i problemi è affrontarli

Alex Corlazzoli

Raccontare la scuola: un viaggio nel paese dei bambini

Per informazioni visita
www.nowascuolasipuo.it

Tastiera Didakeys

DIDAKEYS è la prima tastiera “facilitata” in italiano, con tasti di grandi dimensioni (2x2cm) dotata delle lettere accentate oltre che dei principali tasti “funzione” localizzati in Italiano. Si collega al PC attraverso la connessione PS2 o USB (è presente nella confezione un adattatore PS2 USB). Si può utilizzare in “parallelo” alla tastiera normale facilitando attività didattiche di sostegno. Per l’installazione non necessita né di software né di driver ed è compatibile con le piattaforme Windows e Mac. Configurazione standard “QWERTY” dei tasti divisi in 5 diversi colori che vanno a caratterizzare gruppi di tasti funzione differenti: ROSSI: numeri – BLU: consonanti – AZZURRI: vocali, lettere accentate – ARANCIONI: punteggiatura, operazioni matematiche – VERDI: vari tasti funzione. Sul retro della tastiera è presente una piccola levetta che può attivare o disattivare la digitazione ripetuta in caso di pressione prolungata dello stesso tasto.

Dimensioni: 480 x 180 x 40

Peso: 900 gr

Sistema Operativo: Windows, Mac

Driver: standard

Connessione: USB

173051



Tastiera Didakeys Wireless

DIDAKEYS è la prima tastiera “facilitata” in italiano **SENZA FILI!** Con tasti di grandi dimensioni (cm 2 x 2) è l’unica tastiera facilitata ad essere dotata delle lettere accentate oltre che dei principali tasti “funzione” localizzati in Italiano. Si può utilizzare in “parallelo” alla tastiera normale facilitando attività didattiche di sostegno. Per l’installazione non necessita né di software né di driver ed è compatibile con le piattaforme Windows e Mac.

È disponibile con i tasti colorati e prevede esclusivamente la configurazione standard dei tasti “QWERTY”. I tasti sono di 5 diversi colori che vanno a caratterizzare gruppi di tasti funzione differenti: ROSSI: numeri – BLU: consonanti – AZZURRI: vocali, accentate – ARANCIONI: punteggiatura, operazioni matematiche – VERDI: vari tasti funzione. Inoltre, sul retro della tastiera, è presente una piccola levetta che può attivare o disattivare la digitazione ripetuta della stessa lettera in caso di pressione prolungata dello stesso tasto.

Dimensioni: 480 x 180 x 40

Peso: 900 gr

Sistema Operativo: Windows, Mac

Driver: standard

Connessione: tramite adattatore wireless

296759



Tastiera Didakeys White

DIDAKEYS è la prima tastiera “facilitata” in italiano configurazione standard dei tasti “QWERTY”. Con tasti di grandi dimensioni (2x2cm) è la prima tastiera facilitata ad essere dotata delle lettere accentate oltre che dei principali tasti “funzione” localizzati in Italiano. Si collega al PC attraverso la connessione PS2 o USB (è presente nella confezione un adattatore PS2 USB). La si può utilizzare in “parallelo” alla tastiera normale facilitando attività didattiche di sostegno.

Per l’installazione non necessita né di software né di driver ed è compatibile con le piattaforme Windows e Mac. I tasti sono dotati di un particolare contrasto che rende la tastiera molto utile anche a persone che hanno problemi di ipovisione.

Inoltre, sul retro della tastiera, è presente una piccola levetta che può attivare o disattivare la digitazione ripetuta della stessa lettera in caso di pressione prolungata dello stesso tasto.

Dimensioni: 480 x 180 x 40 mm

Peso: 900 gr

Sistema Operativo: Windows, Mac

Driver: Standard

Connessione: USB

280476



Tastiere

Tastiere Cherry

Tastiera Mini Cherry

La tastiera ridotta MINI CHERRY è una tastiera standard Windows di dimensioni ridotte. Ha 81 tasti in rilievo (come nelle tastiere standard dei portatili).

Adatta a tutti coloro che hanno necessità di compiere movimenti laterali limitati della mano per digitare i tasti.

DIMENSIONI: 280x140x30mm

PESO: 600 g

SISTEMA OPERATIVO: Windows

CONNESSIONE: USB e PS2

300779



Tastiera Cherry XXL

La tastiera Cherry XXL rappresenta la soluzione più pratica ed economica per l'accesso al PC per chi ha difficoltà visive lievi.

Caratterizzata da un design compatto con tasti resistenti alle abrasioni e con i caratteri stampati su tutta la superficie del tasto. La tastiera è composta da 102 tasti in rilievo. Disponibile lo scudo in alluminio sabbato e verniciato per facilitare la selezione dei tasti per chi ha problemi motori.

Dimensioni: 470 X 170 X 35 mm

Peso: 800 gr

Sist. Op.: Windows

Connessione: USB

Driver: Standard

320218



Tastiere

Tastiere Helpikeys

Tastiera Helpikeys + layout builder

- HELPIKEYS è una tastiera a membrana programmabile in formato A3 pensata per facilitare l'accesso al computer. E' particolarmente adatta per attività didattiche e riabilitative e per la sua versatilità è in grado di rispondere ad una molteplicità di difficoltà. HELPIKEYS può essere utilizzata per difficoltà motorie, cognitive, visuali e sociorelazionali.
- Si possono regolare: attivazione del tasto, ripetizione, soglia di attivazione, blocco del sollevamento dito ecc. E' possibile attivare feedback acustico e visuale dell'attivazione del tasto. HELPIKEYS ha cinque porte per sensori, queste porte sono completamente programmabili e sono in grado di simulare qualsiasi funzione della tastiera compreso le macro. (attivazione contemporanea di più tasti)
- Dimensioni: 460 x 370 x 25mm
- Formato layout: A3
- Connessione: PS2 e USB
- Disponibile per: Win 98, ME, 2000, XP, VISTA, W7 32 E 64 BIT.
- È completata dal software Layout Builder, il quale consente attraverso una semplice ed intuitiva interfaccia grafica: di progettare graficamente nuove tastiere personalizzate; associare ad ogni tasto una data funzione; stampare in formato A3 oppure tramite due A4 la tastiera desiderata; trasferire sulla memoria della tastiera i layout personalizzati; impostare e gestire semplici attività multimediali.

121674



Tastiere

Tastiere Helpykeys

Tastiera Helpivision

Helpivision è una tastiera autoinstallante standard USB con layout in italiano da 105 tasti. La dimensione del grafema sul tasto è quattro volte più grande della norma raggiungendo per estensione tutta la superficie del tasto. Questa caratteristica, unitamente all'alto contrasto fra il nero (tasto) e il bianco (grafema), la rende utile a chi ha problemi lievi di ipovisione.

Dimensioni: 47x19x4cm

214714



Tastiere

Tastiere con scudo

Tastiera mini con scudo

La tastiera mini con scudo è una tastiera standard Windows di dimensioni ridotte, adatta a tutti coloro che hanno necessità di compiere movimenti laterali limitati della mano per digitare i tasti. Presenta 81 tasti in rilievo (come nelle tastiere standard dei portatili) e dispone di uno scudo in alluminio sabbato e verniciato per facilitare la selezione dei tasti per chi ha problemi motori.

Dimensioni: 280x140x30 mm

Peso: 600 g

Sistema operativo: Windows

Connessione: USB e PS2

175607



Tastiera standard con scudo

La tastiera con scudo rappresenta la soluzione più pratica ed economica per l'accesso al pc per chi ha difficoltà motorie lievi.

E' composta dalla tastiera con i caratteri stampati su tutta la superficie del tasto, dotata di uno scudo in alluminio sabbato e verniciato.

Lo scudo è rimovibile con facilità e consente di appoggiare tutta la mano sulla tastiera prima di selezionare i tasti infilando le dita nei fori desiderati. Adatto a tutti coloro che hanno problemi nel controllo fine della mano e vogliono limitare le digitazioni involontarie di più tasti.

Dimensioni: 470 X 170 X 35 mm

Peso: 800 gr

Sist. Op.: Windows

Connessione: USB

167031



Trackball e joystick

Trackball

BigTrack Trackball con ingresso per sensori

BIGTRACK è una trackball pensata appositamente per i bambini di età prescolare. Permette di muovere il puntatore ruotando la sfera di grande diametro posta al centro della base dello strumento. Con questo strumento la mano non compie movimenti ampi sul piano.

Diametro Sfera: 70 mm
Sistema Operativo: Windows
Connessione: USB

176449



Optima Trackball

Optima è una trackball estremamente robusta, pensata per chi ha problematiche motorie che impediscono il movimento fine della mano e conseguentemente l'utilizzo di mouse convenzionali. Dotata di tecnologia ottica, non prevede al suo interno parti meccaniche in movimento assicurando una grande affidabilità e precisione. Sono presenti ad accesso diretto sullo strumento i tasti funzione del click sinistro (tasto rosso) e del click destro (tasto giallo) ed il tasto del trascinamento bloccato (blue). I tasti sono leggermente incavati rispetto alla superficie di appoggio dello strumento per agevolarne la digitazione in caso di difficoltà motorie nell'utilizzo fine delle dita. Possono essere utilizzati sensori esterni per emulare il click sinistro ed il click destro del mouse

Dimensioni: 187X133X38mm
Sistema Operativo: Windows/MAC
Driver: Standard
Connessione: USB/PS2

214732



N-abler Trackball

È un Trackball di grandi dimensioni caratterizzata da un'estrema precisione ed affidabilità. È dotato delle funzioni click sinistro, click destro, doppio click, trascinamento bloccato, blocco degli assi di spostamento, regolatore di velocità. I tasti funzione sono incavati in modo tale da agevolare chi ha problemi di controllo fine della mano. Sono presenti due ingressi per sensori al fine di emulare, qualora ve ne fosse bisogno, il click sinistro ed il click destro del mouse. È possibile attraverso una semplice procedura posizionare ed utilizzare lo strumento in 4 diversi orientamenti spaziali in funzione delle esigenze posturali dell'utilizzatore.

Dimensioni: 220 X 135 X 65mm
Sistema Operativo: Windows /MAC
Driver: Standard
Connessione: USB e PS2

166506



Optimax trackball Wireless

OptimaX è una trackball estremamente robusta, pensata per chi ha problematiche motorie che impediscono il movimento fine della mano e conseguentemente l'utilizzo di mouse convenzionali. Dotata di tecnologia ottica, non prevede al suo interno parti meccaniche in movimento assicurando una grande affidabilità e precisione. Sono presenti ad accesso diretto sullo strumento i tasti funzione del click sinistro (tasto rosso) e del click destro (tasto giallo) ed il tasto del trascinamento bloccato (blue). I tasti sono leggermente incavati rispetto alla superficie di appoggio dello strumento per agevolarne la digitazione in caso di difficoltà motorie nell'utilizzo fine delle dita. Possono essere utilizzati sensori esterni per emulare il click sinistro ed il click destro del mouse. la connessione è radio wireless.

Dimensioni: 187 X 133 X 38mm
Sistema Operativo: Windows/MAC
Driver: Standard
Connessione: USB/PS2

214729



Trackball e joystick

Joystick

Optima Joystick

È un joystick proporzionale che richiede una leggera forza di attivazione per operare in tutte le direzioni del mouse; caratterizzato da una estrema precisione ed affidabilità.

E' dotato delle funzioni click sinistro, click destro, trascinamento bloccato e regolatore di velocità del puntatore del mouse.

I tasti funzione sono incavati in modo tale da agevolare chi ha problemi di controllo fine della mano.

Sono presenti due ingressi per sensori al fine di emulare qualora ve ne fosse bisogno il click sinistro ed il click destro del mouse.

Dimensioni: 187 X 133 X 38

Sistema Operativo: Windows/MAC

Driver: Standard

Connessione: USB/PS2

214733



HelpiJoy

HELPIJOY è un joystick proporzionale che richiede una leggera forza di attivazione per operare in tutte le direzioni del mouse. HELPIJOY è dotato di quattro entrate per sensori che permettono l'esecuzione delle 4 funzioni del mouse tra cui click sinistro, click destro, doppio click e trascinamento bloccato. Lo si può facilmente fissare al piano di lavoro con del materiale biadesivo o tramite apposito braccio.

Dimensioni: 187 x 133 x 38

Sistema Operativo: Windows

Driver: Standard

Connessione: USB

166508



N-abler Joystick

È un joystick di grandi dimensioni caratterizzato da un'estrema precisione ed affidabilità. E' dotato delle funzioni click sinistro, click destro, doppio click, trascinamento bloccato, blocco degli assi di spostamento, regolatore di velocità.

I tasti funzione sono incavati in modo tale da agevolare chi ha problemi di controllo fine della mano.

Sono presenti due ingressi per sensori al fine di emulare, qualora ve ne fosse bisogno, il click sinistro ed il click destro del mouse.

E' possibile attraverso una semplice procedura posizionare ed utilizzare lo strumento in 4 diversi orientamenti spaziali in funzione delle esigenze posturali dell'utilizzatore.

Dimensioni: 220 X 135 X 65mm

Sistema Operativo: Windows/MAC

Driver: Standard

Connessione: USB/PS2

166507



Sensori singoli

Big buddy

Sensore a pressione di grandi dimensioni ideale per chi necessita di un sensore semplice, facilmente azionabile.

Sul retro è dotato di fori per il fissaggio tramite viti.

- Forza di scatto dei tasti: da 150 a 300 gr
- Corsa di scatto: 1,7 mm
- Dimensioni: diametro 115 mm altezza 25 mm
- Peso: 125 gr

145623



Big Red

Sensore a pressione di grandi dimensioni adatto per persone che hanno problemi nel controllo fine dell'avambraccio. Sulla base di appoggio del sensore sono presenti i fori per l'ancoraggio tramite viti. Si attiva premendo una parte qualsiasi della superficie superiore.

Viene fornito con quattro capsule colorate (rosso, verde, giallo e blu) intercambiabili.

- Diametro: 130 mm
- Spessore: 30 mm
- Forza di scatto dei tasti: 80 gr

175624

Buddy Button

Sensore a pressione semplice e versatile di medie dimensioni.

Adatto per chi ha necessità di un sensore economico.

Sul retro è dotato di fori per il fissaggio tramite viti.

- Forza di scatto dei tasti: from 100 to 200 gr
- Corsa di scatto: 1,2 mm
- Diametro 66 mm e altezza 18 mm
- Peso: 60 gr

145624



Butterfly 30

Sensori a pressione estremamente robusti, differiscono fra loro per le dimensioni. Sulla base di appoggio presentano fori per l'ancoraggio tramite viti. Disponibili in vari colori.

- Diametro: 29 mm
- Altezza: 13 mm
- Forza di scatto dei tasti 75 gr

170055

Sensori singoli



Butterfly 50

Sensori a pressione estremamente robusti, differiscono fra loro per le dimensioni. Sulla base di appoggio presentano fori per l'ancoraggio tramite viti. Disponibili in vari colori.

- Diametro: 49 mm
- Spessore: 17 mm
- Forza di scatto dei tasti: 125 gr

166505

Flex

Sensore attivabile azionando lo scatto in gomma in qualsiasi direzione. La parte in gomma può essere rimossa e cambiata. Genera feedback tattile ed acustico.

Per essere utilizzato al meglio richiede braccio di sostegno

- Braccio: 40 cm
- Forza di scatto dei tasti: 180 gr
- Corsa di scatto: 13 mm
- Dimensioni: 13 x 20 mm



175629



HelpiSwitch 12

Nuovo sensore a pressione dalla innovative caratteristiche ergonomiche; con la superficie dal profilo inclinato e senza base sporgente per facilitarne l'accesso anche agli utilizzatori con severe problematiche motorie; dotato di un ottimo feedback tattile, si può avere in 4 colori diversi: Rosso, Giallo, Blue, verde. Compatibile con i già esistenti sistemi di fissaggio.

- Dimensione dei tasti: 12 cm
- Forza di scatto dei tasti: from 150 to 200 gr
- Corsa di scatto: 2 mm

Disponibile anche in versione senza fili (280495) che necessita del Ricevitore per sensori (280492).

282447

HelpiSwitch 12 wireless

Un nuovo sensore radio dal profilo inclinato facilitante, dotato di un ottimo feedback tattile e senza la base sporgente.

Si può avere in 4 colori diversi: rosso, giallo, blue, verde. Compatibile con i già esistenti sistemi di fissaggio.

Le funzioni del sensore si impostano facilmente dal display sul retro del sensore e sono le seguenti: click sinistro, click destro, trascinamento bloccato, spazio, invio, tab, F7, F8, freccia su, freccia giù, freccia sinistra, freccia destra, numero 2, numero 3.

- Superficie di pressione: Ø 12 cm
- Forza di attivazione: 200 g.

Necessita del Ricevitore per sensori (280492).



280495

Sensori singoli



Jelly Bean

Sensore a pressione semplice e versatile. Sulla base di appoggio del sensore sono presenti i fori per l'ancoraggio tramite viti. Viene fornito con quattro capsule colorate (rosso, verde, giallo e blu) intercambiabili.

- Diametro: 65 mm
- Spessore: 20 mm
- Forza di scatto dei tasti: 80 gr

175623

Joggle

Sensore a pressione con grammatura regolabile. Ruotando la parte superiore del sensore in senso orario e antiorario si può aumentare o diminuire la forza di scatto necessaria all'attivazione. Sulla base di appoggio sono presenti i fori per l'ancoraggio tramite viti.

Disponibile nei colori rosso, verde, blu e giallo.

- Dimensioni: Ø 130 mm
- Forza di scatto: da 200 a 1500 g
- Corsa di scatto: 8 mm.

109311



Specs

Sensore a pressione di ridottissime dimensioni.

Pensato per chi richiede movimenti di ampiezza limitata.

Sulla base di appoggio del sensore sono presenti i fori per l'ancoraggio tramite viti.

- Diametro: 30 mm
- Spessore: 20 mm
- Forza di scatto: 40 gr

175625

Trigger

Sensore a pressione di dimensioni ridotte con superficie piatta. Resistente all'acqua ed alla polvere, è stato appositamente progettato come sensore da "esterno" e per essere montato su carrozzine. Sulla base di appoggio è presente un foro per l'ancoraggio tramite viti.

- Superficie Attiva: 13 x 13 mm
- Forza di scatto dei tasti: 300 gr
- Corsa di scatto: 0,4 mm
- Dimensioni: 23 x 23 mm

175630



Questi sensori richiedono l'utilizzo di un adattatore per sensori!

Sensori singoli

Eye Blink Switch

È un sensore ad infrarossi in grado di percepire il movimento oculare o l'abbassamento della palpebra e di "trasformarlo" in un segnale di attivazione. Il dispositivo deve essere "tarato" rispetto alle esigenze dell'utilizzatore al fine di evitare che movimenti casuali/ non volontari vengano interpretati come segnali di attivazione. La parte sensibile è fissata ad un paio di occhiali che va indossato sul capo.

217132



Fingerbutton

FINGERBUTTON è un sensore a pressione posizionabile sull'indice attraverso l'utilizzo della fascetta in velcro che lo contiene, è attivabile preferibilmente attraverso una leggera pressione da parte del pollice.



- Connessione: jack da 3,5 mm
- Forza di attivazione: 75 gr
- Escursione di attivazione 0,8 mm

217128

String

STRING è un sensore molto sensibile, di piccole dimensioni. Necessita di pochissima forza per essere attivato. Funziona per "trazione" del "cordino".

- Forza di attivazione: 14 gr
- Dimensioni: 67 cm x 50 cm x 32 cm

217130



Leaf (sensore a petalo)

Il sensore a petalo è il più indicato per l'utilizzo con la testa. Il sensore si presenta come un'asta alla quale è fissato un disco di gomma piuma rimovibile. Attivabile premendo sulla superficie morbida in una sola direzione. Genera feedback tattile ed acustico.

Per essere utilizzato al meglio richiede un braccio di sostegno.



- Braccio: 330 mm
- Diametro: 12 mm
- Forza di scatto dei tasti: 50 gr
- Corsa di scatto: 13 mm

175628

Sensori singoli



Grasp

Sensore a pressione impugnabile. Attivabile attraverso la chiusura del pugno. Non genera feedback tattile ed acustico

- Diametro: 35 mm
- Altezza: 140 mm
- Forza di scatto dei tasti: 300 gr
- Corsa di scatto: 5 mm

175632

Muscolar Switch

Questo dispositivo è in grado di percepire anche lievi movimenti muscolari e di trasformarli in un segnale di output, è un sensore in grado di "trasformare" in un comando la lieve contrazione di un muscolo. Il sensore è "contenuto" in una fascia di velcro che permette di posizionare il dispositivo sulla fronte o sulle braccia dell'utente. Si può impostare la sensibilità dello strumento e attraverso la variazione di un altro parametro è possibile "personalizzare" la soglia di attivazione in modo tale da evitare che movimenti involontari diano seguito a comandi indesiderati.



217131

Adattatori sensori



Ricevitore per sensori

Questo dispositivo è un ricevitore ed allo stesso tempo un'interfaccia per PC: si connette attraverso la porta USB, non necessita di driver o software di installazione.

Con questo strumento si possono connettere contemporaneamente fino a 6 dispositivi compatibili tra: Optimax joystick (280478), Optimax trackball (214729),

HelpiSwitch wireless (280495), Interfaccia wireless per sensori (280494).

280492

Interfaccia wireless per sensori con ricevitore

Questa interfaccia senza fili per sensori permette di utilizzare sensori standard e di trasformare il segnale del sensore in un comando su pc.

L'interfaccia è facilmente programmabile attraverso il display e permette di collegare un solo sensore alla volta.

Questi sono i tasti funzione programmabili: click sinistro, click destro, trascinamento bloccato, spazio, invio, tab, F7, F8, freccia su, freccia giù, freccia sinistra, freccia destra, numero 2, numero 3.

2280494



Sensori singoli



HelpiBOX 2 USB

HelpiBox permette di azionare con i sensori i tasti [invio] e [barra spaziatrice]. Con questo dispositivo e' possibile utilizzare i sensori per controllare tutti i software che utilizzano questi due tasti per gestire i comandi di input. Interfaccia usb viene automaticamente riconosciuto dal pc.

Compatibile con: Win 98, me, 2000, XP, Vista, 7
Connessione: USB

280491

HelpiBOX 16 USB

Helpibox 16 è una semplice interfaccia per sensori che non necessita di alcun driver per essere installata, viene riconosciuta automaticamente del Sistema Operativo e si connette al PC attraverso la porta USB. Questo dispositivo permette di emulare i seguenti tasti funzione attraverso i sensori standard presenti sul mercato:

- ENTER (invio)
- SPACE (spazio)
- UP (freccia in alto)
- DOWN (freccia in basso)
- LEFT (freccia a sinistra)
- RIGHT (freccia a destra)
- M-CLICK (tasto 5 del tastierino numerico)
- M-UP (tasto 8 del tastierino numerico)
- M-RIGHT (tasto 6 del tastierino numerico)
- M-LEFT (tasto 4 del tastierino numerico)
- M-DOWN (tasto 2 del tastierino numerico)
- F11
- F12
- F7
- F8

In particolare con questa interfaccia si possono utilizzare a scansione i seguenti SW:

- Tutti i Titoli Laramera che prevedono la scansione con lo spazio e l'invio.
- Tutti i Titoli Anastasis che prevedono la scansione con lo spazio e l'invio.
- Clicker 4 ITA tasti
- Clicker 5
- Eurovox
- Qualikey tasto M-click

Questa interfaccia può essere anche utilizzata per gestire con un sensore una presentazione in Power point utilizzando l'ingresso di spazio ed invio.

Helpibox 16 come emulatore di mouse

Per ottenere l'emulazione del mouse con il dispositivo occorre utilizzare l'accesso facilitato nel Sistema operativo:

Doppio click su "Risorse del Computer", doppio click su "Pannello di Controllo" Selezionare e cliccare sull'icona "Accesso facilitato", selezionare "MOUSE", seleziona Usa controllo puntatore", cliccare su "applica" e poi su "ok".

A questo punto ai numeri del tastierino numerico corrisponderanno le direzioni del mouse e pertanto agli ingressi del dispositivo corrisponderanno rispettivamente le seguenti funzioni:

- M-CLICK il sensore connesso a questo ingresso attiverà il click del mouse
- M-UP (il sensore connesso a questo ingresso attiverà il movimento in alto del puntatore)
- M-RIGHT (il sensore connesso a questo ingresso attiverà il movimento a destra del puntatore)
- M-LEFT (il sensore connesso a questo ingresso attiverà il movimento a sinistra del puntatore)
- M-DOWN (il sensore connesso a questo ingresso attiverà il movimento in basso del puntatore)

166504



Big Step By Step

È un comunicatore multimessaggio, per una serie di messaggi (fino a 20) da riascoltare in sequenza; permette di registrare fino a 75 secondi.

Attraverso la prima pressione si ottiene l'ascolto del primo messaggio, con la seconda quello del messaggio successivo e così via.

È inoltre disponibile la versione di dimensioni ridotte chiamata LITTLE STEP BY STEP con superficie d'attivazione obliqua.

- Sensori: si
- Scansione: no
- Numero comandi: 1-20

214740



BigMack

È un comunicatore vocale monomessaggio con superficie di attivazione molto ampia.

- Tempo massimo di registrazione: 20"
- Microfono integrato
- Feedback tattile ed acustico
- Volume regolabile
- È possibile connettere sensori esterni
- Alimentazione: pila da 9V disponibile in quattro colori: rosso, giallo, verde, blu.
- Diametro: 12 cm

175639

HelpiTalker

Helpitalker è il più versatile ed economico comunicatore simbolico semplice sul mercato.

Dotato di design ergonomico è sia monomessaggio (come il BigMack) che sequenziale (come il Big Step by Step).

Il dispositivo è dotato di 120 secondi di registrazione ad alta qualità digitale grazie a due casse integrate nel case del comunicatore.

Può essere utilizzato per attivare un giocattolo adattato associando al comando un messaggio, connessione con o senza fili per i giocattoli e le applicazioni.

Caratteristiche tecnico/funzionali:

- Registra messaggi singoli e sequenziali
- 120 secondi di registrazione
- Amplificatore digitale con due casse per uscita audio di alta qualità
- Modalità Random, Scelta, Anteprema acustica e cooperativa
- Attivazione senza fili da remoto con Helpiswitch 12 wireless
- Attivazione wireless dei giocattoli se utilizzato con Minislat e maxislat
- Ingresso per sensori esterni
- Uscita mono per l'attivazione di giochi/applicazioni
- Tasto on/off e controllo volume
- Vano per mettere i simboli
- Superficie di attivazione 125 mm, profilo di attivazione inclinato facilitante
- Feedback tattile ed acustico
- Peso: 125 gr

281062



Comunicatori

Comunicatori semplici

I-Talk 2

I-talk 2 con livelli è un comunicatore che permette di registrare due messaggi e poi riprodurli attivando i due pulsanti (da 6 cm di diametro l'uno) posizionati sul fronte del dispositivo. Include 4 minuti di registrazione, tre livelli di registrazione e la possibilità di collegare due sensori esterni (esclusi dalla fornitura) per un metodo d'accesso alternativo.

175641



Little Step By Step

Il little step by step è un comunicatore multimessaggio, su cui potete registrare una serie di messaggi da riascoltare in sequenza; permette di registrare per un totale di 75 secondi.

Attraverso la prima pressione si ottiene l'ascolto del primo messaggio, con la seconda quello del messaggio successivo e così via.

La dimensione del diametro d'attivazione è pari a 6,5 cm. Il comunicatore, inoltre, viene fornito di quattro capsule intercambiabili colorate (blu, verde, giallo e rosso), in modo da poter cambiare, se necessario, il colore della superficie d'attivazione.

214741



LittleMack

Little Mack è un comunicatore simbolico monomessaggio dalla superficie di attivazione di 6,5 cm inclinata.

Sono presenti 4 cappucci colorati facilmente interscambiabili.

E' alimentato da una batteria da 9 volt

175640



Comunicatori

Comunicatori simbolici

Talk-Time

Tre cartoline con un chip di registrazione vocale. Si può registrare un messaggio della durata di 30 secondi.

- Visualizzare le proprie foto sulla cartolina o scrivere sulla superficie cancellabile a secco.
- Un ottimo modo per incoraggiare i bambini alla parola e alla capacità di ascolto.
- Il pulsante di registrazione può essere nascosto, se necessario.

E' sufficiente inserire una foto o un disegno sul display e registrare alcune informazioni!

281063



Comunicatori

Comunicatori simbolici



Go Talk 4

Go Talk 4 è un comunicatore vocale portatile, resistente e facile da usare. È costituito da 4 caselle su 4 livelli per un totale di 16 messaggi registrabili. Volume regolabile. Tempo totale di registrazione: 3 minuti.

175644

Go Talk 9

Go Talk 9 consente di incidere fino a 36 messaggi, su 4 diversi livelli di 9 caselle ciascuno. Volume regolabile. Tempo totale di registrazione: 6 minuti.

Caratteristiche comuni per Go Talk 4 e 9: lunghezza massima per ogni messaggio: 10 secondi. Dimensioni totali: 22,5x30 cm. Alimentazione: 2 batterie AA (incluse).

175643



Go Talk 20+

Go Talk 20 è un comunicatore vocale da 20 caselle a 5 livelli di registrazione ciascuna, per un totale di 100 messaggi registrabili. Permette di registrare 5 messaggi fissi per ciascun livello di registrazione (collocati nella prima fila in alto) in modo da poter sempre comunicare - ad esempio - bisogni primari, richieste d'aiuto, ecc.

232988

Go Talk Express 32

Il Go Talk Express 32 è un comunicatore simbolico a scansione di facile utilizzo con una notevole potenzialità.

Come tutti i prodotti della gamma Go Talk, anche l'Express 32 è robusto ma con un design accattivante e vanta una qualità sonora considerevole. Sono state aggiunte delle funzioni utilissime extra come, ad esempio, LED associati alle caselle come riferimento visivo, l'opzione di poter aggiungere un ulteriore feedback acustico di 1,5 secondi per ogni messaggio, oltre alla innovativa possibilità di riprodurre una stringa di messaggi in successione sequenziale senza frammentazione.

È possibile, quindi, ascoltare messaggi in sequenza, scegliendo la funzione "Standard" oppure "Express". Con la funzione Standard attivata, il Go talk 32 Express funziona come un qualsiasi prodotto della linea Go Talk: premi una casella per ascoltare il messaggio ivi registrato. Con la funzione Express attivata, è possibile creare una serie di messaggi come, ad esempio: "Vorrei mangiare" "un gelato" "alla panna" "grazie".

Questi messaggi verranno riprodotti in sequenza, così da simulare una vera e propria conversazione! L'utente può facilmente editare i messaggi in sequenza o salvarli così come sono!

Entrambe le funzioni, Standard e Express, sono disponibili con la scansione, che può avvenire con un singolo sensore oppure con due sensori per la scansione manuale.

Caratteristiche:

- Feedback visivo: le caselle sono contornate da LED.
- Feedback acustico di 1,5 secondi per ogni messaggio
- Scansione: automatica, lineare o a raggruppamento; a uno o due sensori
- Messaggi: 2, 4, 8, 16 o 32 messaggi su 5 livelli.
- Ingresso cuffie
- Regolazione scansione: per file o per colonne, per messaggi alternati (uno sì ed uno no), con possibilità di regolare la velocità di scansione scegliendo tra "lenta - media - veloce".
- Tempo massimo registrazione: 26 minuti.
- Dimensioni: 34x24x4 cm

282452



Chatbox 40

Rende le persone che non possono parlare in grado di comunicare con i genitori o la famiglia. Registra in digitale i messaggi che possono essere ascoltati premendo un tasto sulla tastiera. Supporta anche numerose opzioni di scansione di tasti per chi non è in grado di premerli. La tastiera può supportare o 10 grandi tasti o 40 tasti più piccoli. Ci sono 10 livelli di messaggi disponibili, accessibili tramite l'uso delle frecce in alto e in basso. Batterie Li-Ion incluse.

176435



Chatbox DX

Chatbox è un comunicatore vocale a 16 caselle che consente di associare ad ogni casella uno o più messaggi preregistrati. Si può lavorare su 4 diversi livelli, per un totale di 64 messaggi; è inoltre possibile mettere in sequenza due messaggi. Attivabile attraverso l'area sensibile apposita oppure tramite sensori esterni con la scansione, che è regolabile con feedback acustico e visivo. Nella versione DX è possibile inoltre: il preascolto durante la scansione e l'accesso con 4 sensori esterni anziché 1.

Dimensioni totali: 15x19 cm.

Alimentazione: batteria ricaricabile (inclusa).

175732

SuperTalker DX con ingresso per sensori

SUPERTALKER DX è un comunicatore con uscita in voce estremamente flessibile, grazie alla sua versatilità dà la possibilità di personalizzare in maniera semplice il numero dei messaggi che compongono i layout.

I layout possono essere strutturati di 1, 2, 4, 8 caselle.

SUPERTALKER DX dispone di 16 minuti totali di registrazione utilizzabili su 8 livelli diversi per un totale massimo di 64 messaggi;

è dotato di un ingresso per un sensore per accedere ai messaggi in sequenza e di 8 ingressi per sensori per attivare i messaggi direttamente.

Sono incluse quattro differenti griglie per strutturare i quattro tipi di layout diversi che si possono utilizzare.

Alimentazione 4 batterie AA.

Le batterie non sono in dotazione

Caratteristiche tecniche

- Sensori: si/yes
- Scansione: no
- Numero comandi: 1-64
- Tempo di registrazione: 16 min

175646



Lightwriter SL40 con sintesi vocale ELAN

Il Nuovo Lightwriter SL40 è un innovativo comunicatore alfabetico che permette anche la gestione degli SMS e del controllo ambientale.

Caratteristiche principali

- Interfaccia semplice ed intuitiva
- Display ad alto contrasto per una semplice lettura anche all'esterno (sfondo blu, caratteri bianchi).
- Predizione "intelligente" per velocizzare la comunicazione
- Sintesi vocale Acapela
- Gestione SMS
- Controllo ambientale
- Scudo della tastiera regolabile in profondità
- Robusto, ergonomico e portatile
- Funzione di allarme e gestione rubrica
- Batteria a lunga durata
- Borsa
- Sistema di predizione "intelligente"

Predizione intelligente

Il dispositivo ricorderà automaticamente le parole e le frasi più utilizzate e le proporrà durante l'utilizzo al fine di accelerare il processo di comunicazione.

Controllo ambientale

Il dispositivo permette la gestione attraverso infrarossi di apparecchi come televisione e stereo dotati di telecomando IR, di facile programmazione il Lightwriter SL40 gestisce fino a 8 dispositivi differenti.

Il nuovo Lightwriter SL40 Scan (320401) è l'evoluzione del già conosciuto Lightwriter SL40 (262421) implementato da un efficiente sistema a scansione basato direttamente sulle lettere dei tasti fisici del comunicatore ottimamente retroilluminate.

Lightwriter SL40 Scan

Il nuovo Lightwriter SL40 a scansione è l'evoluzione del già conosciuto Lightwriter SL40 implementato da un efficiente sistema a scansione basato direttamente sulle lettere dei tasti fisici del comunicatore ottimamente retroilluminate.

Caratteristiche principali:

- Display ad alto contrasto per una semplice lettura anche all'esterno (sfondo blu, caratteri bianchi).
- Predizione "intelligente" per velocizzare la comunicazione
- Sintesi vocale Acapela
- Gestione SMS
- Scudo della tastiera regolabile in profondità
- Robusto, ergonomico e portatile
- Funzione di allarme e gestione rubrica
- Batteria a lunga durata
- Borsa

Predizione intelligente

Il dispositivo ricorderà automaticamente le parole e le frasi più utilizzate e le proporrà durante l'utilizzo al fine di accelerare il processo di comunicazione

Scudo regolabile

Il dispositivo è dotato di 3 diversi scudi che permettono la regolazione della profondità dei tasti rispetto alla superficie dello scudo al fine di agevolare la digitazione e chi ha problemi di controllo dei movimenti fini della mano.

Scudo regolabile

Il dispositivo è dotato di 3 diversi scudi che permettono la regolazione della profondità dei tasti rispetto alla superficie dello scudo al fine di agevolare la digitazione e chi ha problemi di controllo dei movimenti fini della mano.

Il Layout della tastiera può essere qwerty o in ordine alfabetico, il tempo di attivazione dei tasti della tastiera può essere regolato e personalizzato in funzione delle esigenze dell'utilizzatore per migliorare l'accuratezza dell'utilizzatore in fase di scrittura.

Specifiche tecniche

- Misure: 240x140x55 mm
- Peso: 870 g
- Acapela HQ speech
- Modulo Siemens GSM

262421



Il Layout della tastiera può essere qwerty o in ordine alfabetico, il tempo di attivazione dei tasti della tastiera può essere regolato e personalizzato in funzione delle esigenze dell'utilizzatore per migliorare l'accuratezza dell'utilizzatore in fase di scrittura.

La scansione può essere temporizzata o con due sensori esterni. Con la scansione si possono gestire anche gli SMS e nel modello Connect anche le Chiamate

Caratteristiche

- Acapela HQ speech
- Modulo Siemens GSM

320401



Allora II

Allora è una tastiera accessibile anche tramite la scansione con uno o due sensori, dotata di sintesi vocale e previsione di parola. È progettato per soddisfare le esigenze di persone che hanno ridotta o scarsa capacità di parola e richiedono un dispositivo in grado di adattarsi al mutare delle loro esigenze nel tempo.

Il secondo display può essere applicato sul retro del dispositivo, oppure può essere staccato ed utilizzato a distanza.

Anche il secondo display è infatti dotato di altoparlanti. Il secondo display, multi linea, può essere indossato dall'interlocutore, dall'utente o posizionato in luoghi che consentono la conversazione.

Se indossato dall'utente, consente di spostare il focus attentivo su di lui e non più sul dispositivo, conferendo allo scambio comunicativo maggior naturalezza.

Allora fornisce un approccio multi accesso, consentendo di utilizzare il dispositivo tramite tastiera o a scansione (ad uno o due sensori).

Basta inserire il jack nei fori predisposti e il display propone automaticamente le diverse alternative tra le quali compiere la scelta col sensore. È possibile utilizzare la tastiera ogni volta che si desidera. Per riprendere la scansione, è sufficiente toccare nuovamente il sensore.

Il dispositivo può digitalmente registrare fino a tre ore di suoni tramite il microfono interno. Se si desidera usare un emoticon verbale, una frase registrata o un suono per attirare l'attenzione, la procedura di registrazione ed associazione ad un tasto è molto semplice.

Se siete a scuola, all'Università o per lavoro, a volte si renderà necessario scrivere testi lunghi da leggere poi tramite la sintesi vocale: è possibile preparare il testo su un PC e poi trasferirlo ad Allora per farlo leggere alla sintesi vocale.

La scrittura è più rapida grazie alla previsione di parola e di frase ed alla possibilità di espandere le abbreviazioni.

Molti parametri sono configurabili e personalizzabili:

- Display:
 - la dimensione dei caratteri
 - la luminosità dei due display
 - minuscole e maiuscole
 - presenza o meno della previsione
- Sintesi vocale:
 - voce maschile o femminile,
 - velocità e volume
 - eco lettera o parola
 - correzione di pronuncia
- Tastiera
 - scudo in dotazione
- Tempo di accettazione
 - ritardo dopo la selezione dei tasti
 - feedback acustico alla selezione dei tasti
 - pressione successiva delle combinazioni di tasti
- Scansione
 - automatica o manuale
 - selezione alla pressione o al rilascio del sensore
 - velocità

numero di cicli prima dell'abbandono

Caratteristiche tecniche

- Scudo in dotazione
- Batteria
 - Agli ioni di litio sostituibile dall'utente
 - Durata di almeno una giornata utilizzando il risparmio energetico quando non in uso.
 - 2 giorni di standby time
 - E' consigliabile caricare il dispositivo ogni notte
- Suono
 - Due altoparlanti sul dispositivo
 - Altoparlante sul secondo display
 - Voci: Nuance o Acapela, maschile e femminile
 - Registrazione digitale: tramite microfono interno, registra fino a 3 ore di audio
- Display
 - Display utente OLED è leggibile alla luce del giorno e in condizioni di scarsa illuminazione
 - 2 ° display OLED
 - Portata massima 5 metri nella stessa stanza
 - Con risparmio energetico, se disconnessa carica dura l'intera giornata
 - Ricarica tramite l'aggancio con Allora
- Dimensioni e peso
 - 250 mm x 175 mm x 20-60 mm
 - Allora (senza Display 2 °) – 965g
 - Display 2 ° staccabile – 60g
- Controllo ambientale (opzionale)
 - Registra fino a 150 comandi infrarossi
- Modulo GSM (opzionale)
 - Sbloccato e utilizzabile su qualsiasi rete
 - Solo invio e ricezione di messaggi di testo SMS
 - SIM non in dotazione
- Opzioni di montaggio
 - Montaggio compatibile con DAESSY
 - Piatto di montaggio opzionale su Allora o sulla custodia

265944



The Grid 3

Il software "The Grid 3" permette alle persone disabili di comunicare, controllare l'ambiente che li circonda e controllare il loro computer. "The Grid 3" può essere utilizzato con ogni tipo di accesso, come il puntamento oculare, attraverso sensori esterni o tramite il touch.

Facile da personalizzare

Creare e personalizzare risorse all'interno di "The Grid III" è molto semplice ed intuitivo. Potete modificare una singola cella o creare un intero nuovo set di griglie, con pochi click. Le modifiche sono più veloci che mai, grazie all'interfaccia touch-friendly.

• Tiene in contatto le persone di tutto il mondo

Utilizzando gli strumenti accessibili quali e-mail, Skype e le opzioni di popolari social media, come Facebook, puoi rimanere in contatto con famigliari, amici e colleghi di ogni parte del mondo.

• Controllo ambientale

Il software The Grid III è compatibile con i prodotti della gamma "Abilia" che permettono il controllo ambientale dei dispositivi ad infrarossi; è inoltre compatibile con i prodotti della B.J. Adaptaciones. Aggiungendo il dispositivo "Back box", oltre al controllo degli infrarossi, si ottiene il controllo di dispositivi radio con il modulo Servus.

Comunicazione

Le griglie di The Grid III hanno vari livelli di alfabetizzazione e accesso, così da poter scegliere la giusta fonte per l'utente. La griglia 'Symbol talker' fornisce una via d'apprendimento che parte dalle prime nozioni di CAA fino ad una completa alfabetizzazione. Le risorse iniziano con un argomento base dove le parole sono organizzate per una facile personalizzazione e navigazione. Le griglie più avanzate sono costruite con il vocabolario base che utilizziamo nelle conversazioni di tutti i giorni. Potrai notare che ci sono più celle incluse in ogni griglia, al fine di introdurre un maggior vocabolario e una maggiore scelta.

• Grammatica intelligente

Algoritmi predittivi, inseriti in tutte le griglie pre-impostate, ti permettono di dire ciò che vuoi in maniera molto più veloce e molto più precisa di prima. La grammatica intelligente caratterizza il cambio dei verbi nella cella mentre scrivi. Una delle funzioni innovative è la cronologia della chat. Puoi scegliere di far ricordare a The Grid 3 ciò che dici, in modo che potrai ridirlo in un attimo.

• Suggerimento delle frasi in base alla posizione.

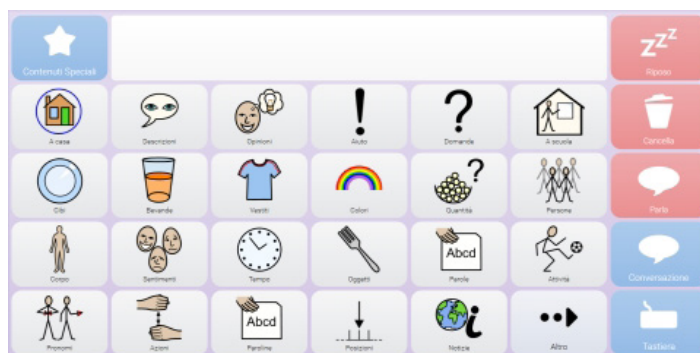
Cosa dici dipende con chi stai parlando e dove sei. The Grid 3 usa la tua posizione per suggerirti quale frase potresti usare. In questo modo si può chiedere velocemente un caffè non appena si entra in un bar.

• Tecnologia della predizione integrata

The Grid III utilizza la predizione di parola in modo da migliorare la velocità e precisione del testo. Non preoccuparti se sbagli a digitare o sbagli l'ortografia delle parole; continua semplicemente a scrivere e The Grid III predirà ciò che vuoi dire.

• Set di tastiere

Sappiamo bene che non c'è un'unica soluzione che vada bene per tutti, perciò abbiamo creato un set di tastiere che lavorano con diversi tipi d'accesso e diversi livelli di alfabetizzazione.



• Apprendimento interattivo

L'apprendimento interattivo sul The Grid 3 è un nuovo mezzo per imparare ed esplorare attraverso attività animate. Potete scegliere tra 25 attività animate che permettono di imparare attraverso l'esplorazione e il gioco. Puoi scegliere se cercare sullo schermo il cane Dilbert, se disegnare la tua automobile personale, se gareggiare su un camion e molto altro.

Autonomia nella gestione delle comunicazioni

In The Grid 3 sono presenti un'ampia gamma di applicazioni accessibili per aiutare i nostri utenti a fare di più. Ci sono set di griglie per qualsiasi cosa, da fare una telefonata, mandare un messaggio o una mail; in questo modo è molto più semplice stare in contatto con amici e famigliari.

• SMS e telefono

Inviare SMS e telefonare da The Grid III è molto semplice e tutto ciò di cui necessiti è un cellulare Android con Bluetooth. Anche gli utenti che utilizzano i simboli per comunicare possono ora accedere agli SMS in quanto, per la prima volta, gli SMS sono accompagnati da simboli.

Controllo del pc computer

• Zoom to click

Zoom to click è il nuovo modo di cliccare, se si sta utilizzando un puntatore oculare o un puntatore a testa. Fornisce un'incredibile precisione, senza compromettere la velocità. Semplicemente scegli il tipo di mouse click richiesto e poi guarda l'area sullo schermo dove vuoi effettuare la selezione.

• Dwell to click

L'oramai conosciuto Dwell to click è ora disponibile all'interno del The Grid III. Potete effettuare click destro, click sinistro, doppio click o trascinare, il tutto senza premere fisicamente alcun pulsante.

• Controllo del computer con i sensori

C'è un grid set separato per chi controlla il computer con i sensori. Ogni strumento è a scansione per poter lavorare in modo veloce e preciso.

• Radar mouse

Utilizzando il radar mouse puoi spostare il puntatore mouse, cliccare, fare doppio click o trascinare, tutto con il tuo sensore. Attiva il sensore quando la meridiana sta puntando nella direzione in cui vuoi andare, poi attiva la tua selezione.

In queste pagine abbiamo voluto sintetizzare alcune delle caratteristiche del nuovo SW, per approfondirne la conoscenza potete contattarci.

317805

Vista Videoingranditori

Videoingranditore Clearview+ Spectrum 20"



Clearview+ Spectrum è un videoingranditore modulare a colori che ingrandisce testi e immagini fino a 70 volte la normale grandezza e li visualizza su di un monitor da 20" a colori TFT. Molto facile da utilizzare, include molte funzioni che aiutano e facilitano l'utente nelle semplici attività quotidiane, come leggere, scrivere o osservare oggetti. Funzioni attivabili con un unico pulsante e blocco elettrico del piano di lettura. Il videoingranditore vi offre la possibilità di regolare in altezza ed inclinare lo schermo LCD. Le due lampade a LED montate su entrambi i lati della telecamera consentono di illuminare l'oggetto ingrandito e allo stesso tempo evitano riflessi su superfici lucide, come ad esempio le pagine di riviste patinate o fotografie.

Caratteristiche principali:

- NOVITA' Monitor a colori 20" TFT
- Frequenza 60 Hz
- Zoom continuo con autofocus
- Ampio piano di lettura scorrevole
- 4 modalità: fotografica, monocromatica in scala di grigi, positiva con alto contrasto e negativa
- Ingrandimento da 2,5 a 50 volte
- NOVITA' Feature Pack Basic già installato (per combinazioni di colore e puntatore)
- NOVITA' Illuminazione a LED
- Dimensioni: 40x52x62,5 cm

249631

Videoingranditore Clearview+ Spectrum 22"



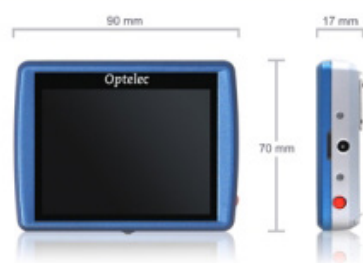
Videoingranditore da tavolo con comandi centrali posti in prossimità del carrello scorrevole per facilitare il compito di gestione. Display a colori 60 Hz - completo di monitor TFT LED e Feature Pack Basic (combinazioni colori e puntatore). Clearview + Spectrum permette un ingrandimento fino a 70 volte la normale dimensione di visualizzazione di uno schermo 22", indicato per chi ha problemi di ipovisione o soffre di maculopatia.

Caratteristiche tecniche:

- Monitor a colori 22" TFT
- Frequenza 60 Hz
- Zoom continuo con autofocus
- Ampio piano di lettura scorrevole
- 4 modalità: fotografica, monocromatica in scala di grigi, positiva con alto contrasto e negativa
- Illuminazione a led
- Dimensioni: 40 x 52 x 62.5 cm
- Peso: da 14 a 27 kg (monitor incluso)
- Ingrandimento: da 3.5 a 80 volte (monitor 22")
- Caratteristiche uniche di Clearview+ Spectrum
- Funzioni attivabili con un unico pulsante
- Blocco elettrico del piano di lettura
- Feature Pack Basic (combinazioni colori e puntatore)

233009

Videoingranditore Compact mini



Optelec Compact mini è il più piccolo e il più leggero ingranditore elettronico portatile attualmente disponibile sul mercato. Ha uno schermo TFT da 3,5" ad alta risoluzione ed un design ultrapiatto. Dopo l'utilizzo, può essere riposto nella sua custodia, oppure in tasca.

L'ingrandimento può essere regolato da 5 a 11 volte: è possibile selezionare 5 modalità di visualizzazione e catturare un'immagine. Contiene batterie integrate per un utilizzo continuo di più di 3 ore. Con Compact mini è possibile anche firmare, senza utilizzare nessuna particolare impugnatura, ma semplicemente tenendolo sollevato. Le sue dimensioni ridotte e i suoi pulsanti di controllo permettono un utilizzo facile ed intuitivo.

E' una soluzione ideale per tutti coloro che vogliono essere attivi ed autonomi in ogni situazione

Caratteristiche tecniche:

- Schermo: 3.5" TFT
- Modalità di visualizzazione: Negativa Alto Contrasto bianco su nero, Positiva Alto Contrasto nero su bianco, Fotografica a colori, Alto Contrasto giallo su blu, Alto Contrasto giallo su nero
- Risoluzione schermo: 320 x 240
- Ingrandimento: 2x - 11x
- Focus: Auto-focus
- Battery Type: 3.5 ore di uso continuo - 3.5 ore tempo di ricarica - batteria Li-ion ricaricabile, 3.7V 1200 mAh
- Peso: 134 g (alimentatore escluso)

264533

Videoringranditore Sentry

Sentry è un videoringranditore per monitor standard VGA. È costituito da un solido braccio fissato a una base d'appoggio, che monta una telecamera. Questa può essere posizionata con rotazione sui tre assi xyz. Dispone di un ampio spazio di lavoro fra la telecamera e la superficie di appoggio, permettendo così l'esecuzione di varie attività sotto la telecamera. Il focus è completamente automatico permettendo di avere le mani libere per lavorare. L'ingrandimento da 2 a 22 volte (su monitor da 17") e la possibilità di inquadrare a distanza, rende Sentry ideale per l'utilizzo in aule scolastiche ed in ambito domestico.

Caratteristiche tecniche

- Altezza area di lavoro: 34 cm
- Fuoco: manuale e automatico
- Modalità: ad alto contrasto, positiva, negativa, fotografica a colori, combinazioni di colori
- Ingrandimento: 2-22 volte su monitor da 17"
- Visione a distanza
- Connessione VGA per collegamento a PC
- Puntatore

Monitor non incluso

178827



Optelec Compact 6 HD Speech

Compact 6 HD Speech è molto più di un videoringranditore portatile. Oltre alla funzione di ingrandimento di testi e oggetti, contiene anche una sintesi vocale integrata per leggere testi stampati. È sufficiente puntare Compact 6 HD su un testo, acquisirlo tramite un tasto e ascoltarlo.

È dotato di uno schermo touch screen da 6 pollici e ha uno spessore di soli 14 mm, quindi comodo da portare sempre con sé. È pronto all'uso in pochi secondi, aiutandovi in ogni circostanza per l'ingrandimento e la lettura di testi vicini o a breve distanza.

Con Compact 6 HD Speech è possibile ingrandire i testi con combinazioni di colore personalizzabili ad alto contrasto per sfondo e primo piano.

Grazie alle due telecamere integrate e ai pulsanti personalizzabili, Compact 6 HD si adatta facilmente alle vostre esigenze e necessità.

Viene fornito con un supporto di lettura removibile, per leggere più comodamente quando il testo da ingrandire si trova sopra un tavolo o una scrivania.

Funzioni

- Rapida acquisizione e lettura del testo con sintesi vocale
- Visualizzazione ed ingrandimento di testi, oggetti e fotografie
- Pronto all'uso in pochi istanti
- Barra dei pulsanti personalizzabile
- Funzione data e ora
- Progettato per scorrere agevolmente sui testi da leggere

Caratteristiche tecniche

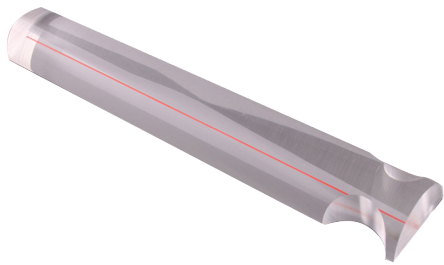
- Schermo da 6 pollici touch screen ad elevata luminosità
- Zoom continuo con auto-focus
- Ingrandimento da 0.5X a 21X
- Bluetooth per connessione auricolare
- 2 telecamere HD auto-focus per leggere e visualizzare oggetti e fotografie
- Combinazioni di colore a contrasto elevato (4 combinazioni su una scelta di 16)
- Alimentatore con porta USB-C per la ricarica
- Batteria ricaricabile con un'autonomia di circa 3 ore
- Dimensioni: 183 x 95 x 14 mm - Peso dispositivo: 270 g (senza stativo) - Peso stativo: 110 g

Dotazioni

- Stativo di lettura
- Alimentatore USB con cavo USB-C
- Adattatori per 4 tipi di spine (EU, UK, US, AU)
- Adattatore mini jack per auricolare/cuffie
- Custodia protettiva e panno per la pulizia dello schermo

320412





Barra ingrandente (con riga guida) 200x35 mm - 1,5X

- Barra ingrandente con linea guida 200x35mm
- Modello tascabile
- Ingrandimento 1,5x

285348



Barra ingrandente 140x20 mm - 2X

- Barra ingrandente con linea guida 140x20mm
- Modello tascabile
- Ingrandimento 2x

285357



Lente a cupola 50

- Lente a forma di cupola modello tascabile
- Diametro 50mm
- Ingrandimento 1,8x

285356



Lente a cupola 65

- Lente a forma di cupola modello tascabile
- Diametro 65mm
- Ingrandimento 1,8x

285355



Lente a cupola 80

- Lente a forma di cupola
- Diametro 80mm
- Ingrandimento 1,8x

285347



Lente illuminata 15X / 56D

- Lente di ingrandimento illuminate con luce a LED
- Diametro 56mm
- Ingrandimento 15x

285352



Lente illuminata 3,5X / 10D

- Lente di ingrandimento illuminate con luce a LED
- Diametro 10mm
- Ingrandimento 3,5x

285349



Lente illuminata 8X / 28D

- Lente di ingrandimento illuminate con luce a LED
- Diametro 28mm
- Ingrandimento 8x

285351



Lente illuminata da appoggio 3X / 8D

- Lente di ingrandimento da appoggio illuminate con luce a LED
- Diametro 8mm
- Ingrandimento 3x

285353



Lente illuminata da appoggio 8X / 28D

- Lente di ingrandimento da appoggio illuminate con luce a LED
- Diametro 28mm
- Ingrandimento 8x

285350



Lente illuminata rettangolare 3,5X / 10D

- Lente di ingrandimento rettangolare illuminate con luce a LED
- Lato 10mm
- Ingrandimento 3,5x

285354



Optelec Powermag+ 15X / 56D

- Lente per ingrandimento da appoggio illuminata con luce a LED
- Diametro 56mm
- Ingrandimento 15x

285346

Screen Reader Hal

Screen reader Hal permette alle persone non vedenti di utilizzare il pc, in particolare le applicazioni di windows, la navigazione in internet e la posta elettronica.

Riconosce e legge i testi e le parti grafiche che caratterizzano l'ambiente Windows, quali le icone, le finestre di dialogo, i pulsanti, i menu e altri controlli, trasferendo le informazioni presenti sullo schermo alla sintesi vocale e alle periferiche braille supportate. Comprende anche un aiuto in linea e sensibile al contesto per permetterne un utilizzo immediato e funzionale. Presente anche la funzione OCR per riconoscere testi stampati (Nuance OmniPage).

La funzione di sintesi vocale:

- Ha molteplici possibilità di utilizzo, carattere per carattere, parola per parola e durante la digitazione.
- Premendo il pulsante di lettura sarà possibile ascoltare parole, testi completi, solo alcune righe e i menu di navigazione.
- Non richiede un particolare ambito di lavoro, ma si dimostra in grado di leggere documenti, menu, pagine web ed email.
- Versione sintesi vocale: Eloquence (Marco)
- Le funzioni con display braille:
 - Supporto veloce ed affidabile
 - Informazioni relative ai testi e alle immagini
 - Computer braille o braille letterario (grado 1 e grado 2)
 - Supporta molte barre braille (verificare compatibilità)

- Informazioni accurate su formattazione, stile e struttura
- Tasti di scelta rapida personalizzabili
- Verboosità: bassa media e alta
- Funziona come OCR (Nuance OmniPage). Verificare la compatibilità dello scanner (non in dotazione con il software).
- Caratteristiche tecniche
 - Compatibile con le versioni di Windows 7 versione da 32 e 64 bit e Windows 8 e 8.1, Windows 10 (32-bit or 64-bit)
 - Memoria 4 Gb
 - Scheda audio

176441



Software d'ingrandimento Lunar (SuperNova Magnifier)

Lunar SuperNova Magnifier permette di ingrandire tutto ciò che appare sullo schermo del pc: supporta l'ambiente Windows e le sue applicazioni, come word processor, fogli di calcolo, Internet e la posta elettronica.

Permette all'utente di continuare a lavorare normalmente con il computer ed è per questo estremamente utile sia in ambito professionale che privato.

Con la penna USB (opzionale) contenente il software Dolphin, è possibile utilizzarlo su qualsiasi PC.

La nuova versione supporta anche gli schermi touch, è possibile utilizzarla usando il mouse oppure toccando lo schermo touch con le dita.

I testi e le immagini vengono visualizzati in modo chiaro e ben definito anche con fattori di ingrandimento elevati. Per ulteriore chiarezza del contenuto dello schermo, è possibile scegliere anche diversi contrasti di colore.

Aggiornamento automatico del software tramite Internet.

Il pulsante della guida nel pannello di controllo di SuperNova è sensibile al contesto: quando si preme questo tasto, SuperNova apre la sezione del manuale contenente la spiegazione delle impostazioni di SuperNova per l'applicazione in uso.

Ingrandimento:

- Ingrandimento del contenuto dello schermo fino a 60 volte, con possibilità di ingrandimento frazionato
- Contorni chiari e precisi in qualsiasi colore
- Scelta tra varie modalità di visualizzazioni per il contrasto di colore
- Scelta tra diversi puntatori mouse più visibili

- Scorrimento preciso durante la lettura di documenti lunghi
- Scelta tra diversi tipi di ingrandimento: schermo intero, schermo diviso, finestra, lente, lente automatica, aree bloccate.

Requisiti minimi di sistema:

- Sistema operativo Windows 7 versione a 32 e 64 bit. Windows 8
- Memoria 4Gb
- Scheda audio

Dotazione:

- CD Lunar
- Guida rapida dei comandi in formato stampato e in Braille

Codice Nomenclatore Tariffario 21.06.03.009

176442



Software d'ingrandimento Lunar Plus (SuperNova Magnifier&Speech)

LunarPlus Supernova permette di ingrandire tutto ciò che appare sullo schermo del pc, ma oltre all'ingrandimento offre anche il vantaggio di leggere i testi. Ogni testo viene letto dalla sintesi vocale: è possibile quindi controllare la correttezza di un testo anche mentre viene digitato, ma anche ottenere informazioni relative a menu e pagine web. E' compatibile con l'ambiente Windows e le sue applicazioni, word processor, fogli di calcolo, Internet e la posta elettronica.

La nuova versione supporta anche gli schermi touch, è possibile utilizzarla toccando lo schermo touch con le dita.

Permette all'utente di continuare a lavorare con il computer esattamente come faceva in precedenza ed è per questo estremamente utile sia in ambito professionale che privato.

Con la penna USB (opzionale) contenente il software Dolphin, è possibile utilizzarlo su qualsiasi PC.

I testi e le immagini vengono visualizzati in modo chiaro e ben definito anche con fattori di ingrandimento elevati. Per ulteriore chiarezza del contenuto dello schermo, è possibile scegliere anche diversi contrasti di colore. Aggiornamento automatico del software tramite Internet.

Il pulsante della guida nel pannello di controllo di SuperNova è sensibile al contesto: quando si preme questo tasto, SuperNova apre la sezione del manuale contenente la spiegazione delle impostazioni di SuperNova per l'applicazione in uso.

Ingrandimento:

- Ingrandimento del contenuto dello schermo fino a 60 volte, con possibilità di ingrandimento frazionato
- Contorni chiari e precisi in qualsiasi colore
- Funzione di ingrandimento sia con mouse che con touch screen
- Scelta tra schermi multipli per il contrasto di colore
- Scelta tra diversi puntatori mouse più visibili
- Scorrimento preciso durante la lettura di documenti lunghi
- Scelta tra diversi tipi di ingrandimento: schermo intero, schermo diviso, finestra, lente, lente automatica, aree bloccate.

Supporto vocale:

- Legge ogni testo sullo schermo: documenti, menu, pagine web
- Vocalizza carattere per carattere, parola per parola o entrambi durante la digitazione
- Evidenzia la parola letta all'interno della funzione Lettura Documento
- Sintesi vocale interna Orpheus multilingue
- La versione italiana include la sintesi vocale Nuance Vocalizer Expressive (Luca e Federica)
- Funzione touch screen
- Funzione OCR

Requisiti minimi di sistema:

- Sistema operativo Windows 7 versione a 32 e 64 bit, Windows 8
- Memoria 4Gb
- Scheda audio

Dotazione:

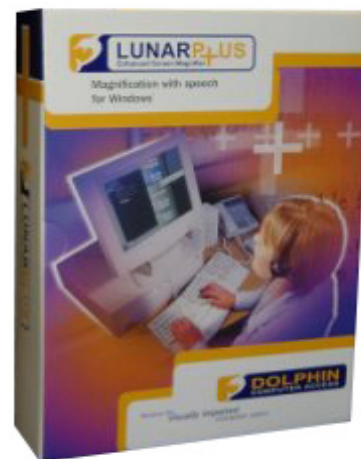
- CD Lunar

Il manuale completo è disponibile come DAISY Digital Talking Book (DTB). È possibile trovarlo nel cd della confezione del prodotto. Il cd può essere letto dal vostro lettore DAISY o dal computer, utilizzando il software Dolphin EasyReader contenuto nel CD.

La Dolphin Pen (penna USB contenente il software Dolphin, per utilizzarlo su qualsiasi PC) può essere acquistata a parte

Codice Nomenclatore Tariffario 21.06.03.009

176462



SuperNova Screen Reader e Ingranditore standard (SuperNova Magnifier & Screen Reader)

Screen reader e ingranditore per Windows con supporto vocale, funzione OCR e touch screen.

Qualunque sia la disabilità visiva, Supernova permette di utilizzare facilmente le applicazioni di Windows: non occorre acquistare uno screen reader ed un ingranditore: Supernova include un completo supporto vocale, braille e di ingrandimento. Contiene inoltre la funzione touch screen e un sistema OCR per il riconoscimento dei testi in stampa. Riconosce i testi e le parti grafiche che caratterizzano l'ambiente Windows, quali le icone, le finestre di dialogo, i pulsanti, i menu e altri controlli, trasferendo le informazioni presenti sullo schermo alla sintesi vocale e alle periferiche braille supportate. La funzione di ingrandimento permette una visione più chiara di tutti gli elementi presenti sullo schermo del PC. Comprende anche un aiuto in linea per permettere un utilizzo immediato e funzionale. Supernova si installa facilmente, poiché l'installazione è automatica e guidata da una sintesi vocale.

Aggiornamento automatico del software tramite Internet.

Voce:

- Vocalizza carattere per carattere, parola per parola o entrambi durante la digitazione
- Legge parole, righe, pagine web, documenti o finestre intere alla semplice pressione di un tasto
- Legge tutti gli elementi sullo schermo, per permettere una facile navigazione tra i menu, le finestre di dialogo e tutti i controlli di Windows
- Legge qualsiasi testo sullo schermo: documenti, menu, pagine web, e-mail
- Sintesi vocale Orpheus multilingue
- La versione italiana include le sintesi vocali Nuance Vocalizer Expressive (Luca e Federica).
- Ingrandimento
- Ingrandimento del contenuto dello schermo fino a 60 volte, con possibilità di ingrandimento frazionato
- Funzione Ingrandimento sia con mouse che con touch screen
- Contorni chiari e precisi in qualsiasi colore

176467

textVOICE - Sistema di lettura per Windows - motore OCR

Questo sistema di lettura comprende textVOICE, software ICR per ambiente Windows e uno scanner twain compatibile. textVOICE è stato sviluppato per utenti portatori di disabilità visive, poiché permette loro di leggere qualunque testo stampato.

I testi possono essere corretti, stampati, cancellati, raccolti in un documento unico, oppure copiati su un'altra unità di destinazione. textVOICE contiene la tecnologia OCR (Riconoscimento Ottico di Caratteri) del programma FineReader® di ABBY® e può riconoscere testi in 35 lingue diverse.

Scansione automatica a intervalli di tempo regolabili, senza la necessità di interagire con la tastiera

- Importazione ed esportazione di documenti in vari formati e su vari supporti (CD, floppy)
- Riconoscimento di file PDF
- Temporizzazione della lettura
- Memorizzazione e gestione dei profili di configurazione

217102

- Scelta tra schemi multipli per il contrasto di colore
- Scelta tra diversi puntatori mouse più visibili
- Scorrimento preciso durante la lettura di documenti lunghi
- Scelta tra diversi tipi di ingrandimento: schermo intero, schermo diviso, finestra, lente, lente automatica, aree bloccate
- Supporto Monitor Multipli

Braille:

- Supporto braille veloce ed affidabile
- Informazioni relative ai testi e alle immagini
- Scelta tra Computer braille o braille letterario (grado 1 e grado 2)
- Ampia gamma di display braille supportati
- Informazioni accurate su formattazione, stile e struttura
- Tasti di scelta rapida, predefiniti e personalizzabili dall'utente
- Scelta tra verbosità bassa, media, alta

Altre funzioni:

- Funzione Touch screen
- Funzione OCR (Nuance OmniPage)

Requisiti di sistema:

- Sistema operativo Windows 7 versione a 32 e 64 bit/Windows 8 e 8.1
- Memoria 4 Gb
- Scheda audio

Include:

- CD con unlock code
- Guida Rapida ai Comandi in stampa e in Braille
- Dolphin Pen opzionale (penna USB contenente il software Dolphin, per utilizzarlo su qualsiasi PC)



Include:

- Licenza del software textVOICE
- Scanner twain compatibile
- Chiave di protezione hardware USB
- Manuale in stampa

Requisiti minimi di sistema

- Processore Pentium III / Celeron
 - 256 Mb di RAM
 - Scheda video con una risoluzione minima di 1024 x 768
- Sistema operativo Windows 98 (SE)/Me/NT/2000/XP/Vista/Windows 7



Display Braille ALVA 640 Comfort con Feature Pack

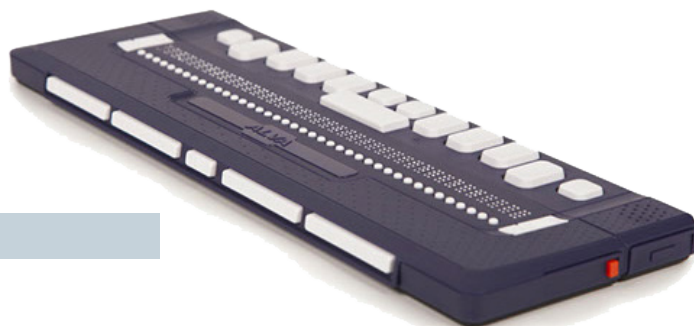
ALVA 640 Comfort è un display braille che è stato progettato per offrirvi la massima flessibilità ed autonomia in ogni situazione. Potete per esempio lasciare il PDA o il cellulare Smartphone in tasca: il sistema di comunicazione integrato Bluetooth® permette di comunicare senza cavi di connessione. Il Feature Pack rende ALVA 640 Comfort molto più di un semplice display braille, poiché include una tastiera braille: potete prendere appunti, scrivere numeri di telefono o fissare appuntamenti in qualunque momento e in ogni situazione.

- Nessun ostacolo in ambito professionale, collegate ALVA 640 Comfort al PC via USB e provate l'accesso immediato a Windows.
- La connessione Bluetooth® permette un collegamento wireless con il PDA o il cellulare, garantendo un supporto completo in tutte le situazioni professionali.
- Imparare e divertirsi a scuola
- Con il suo design compatto ed ergonomico, ALVA 640 Comfort fornisce un facile accesso alle applicazioni usate in ambito scolastico.
- Flessibilità e comodità in casa
- ALVA 640 Comfort può essere collegato wireless al PC, al PDA, ad uno Smartphone o ad un iPad: potete così leggere e-mail, navigare in Internet o scrivere messaggi mentre siete comodamente seduti in poltrona.

Caratteristiche tecniche

- Peso: 950 g
- Dimensioni: 338 x 116 x 20 mm
- Notepad interno
- Funziona in ambiente Windows, MAC e Linux
- Bluetooth®: Classe 1 - 100 metri
- Connessione con PC, PDA e Smartphone, iPad

301869



Display Braille ALVA 640 USB Comfort

ALVA USB 640 Comfort è un display braille di dimensioni molto contenute ed estremamente leggero (550 g), dotato di 40 celle braille, progettato per fornire un accesso immediato alle applicazioni su sistemi Windows o MAC. È sufficiente collegare ALVA USB 640 Comfort al computer attraverso la connessione USB, per iniziare immediatamente a lavorare con lo screen reader preferito.

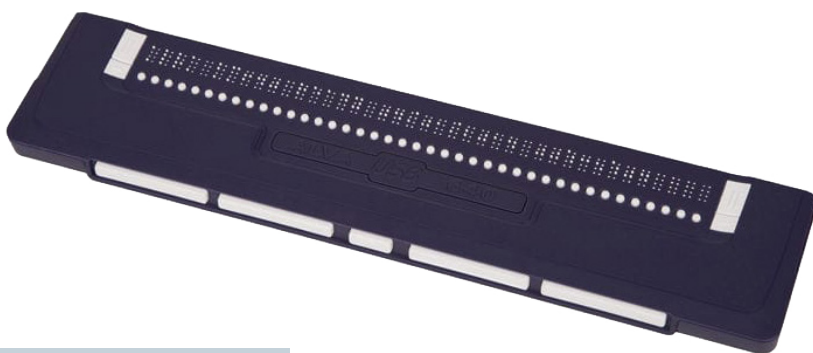
Caratteristiche tecniche

- Peso: 550 g
- Dimensioni: 338 x 75 x 18 mm
- Alimentazione: USB
- Funziona in ambiente Windows, MAC e Linux
- Supporta gli screen reader più diffusi
- 40 celle braille Optelec
- 40 cursori tattili con doppia funzione

Dotazione:

- 2 cavi USB
- CD con driver per screen reader
- Manuale in formato elettronico
- Custodia

301868



Stampante Braille INDEX BrailleBox V5

Braille Box è una stampante braille a foglio singolo, progettata sulla base delle più avanzate piattaforme per rispondere alle richieste degli utenti più esigenti. Ha una velocità di stampa pari a 800 pagine all'ora, un'ottima qualità del punto ed un livello di rumorosità sorprendentemente basso, grazie al case che permette una perfetta insonorizzazione. Braille Box contiene la funzione per il formato rivista (2 pagine A4 fronte/retro su un singolo foglio A3) e il caricatore carta è estremamente stabile e può contenere fino a 400 fogli.

Caratteristiche tecniche:

- Dimensioni: 56x72x90cm
- Peso: 65,2 Kg
- Livello di rumore: 60dB
- Tipo di carta: fogli singoli
- Peso carta: 120-180 g /m2
- Formati carta supportati: A3, A4, 11x17 pollici
- Caricatore: contiene fino a 400 fogli
- Velocità di stampa: 900 pagine/ora formato A4
- Caratteri per linea: 37
- Connessioni: USB, Wi-Fi, ethernet e BT
- Interfaccia utente con guida vocale multilingua
- Pannello di controllo anche in braille
- Presa per cuffia (3,5 mm)
- Dotazioni

320336



Stampante Braille Basic D v5

Stampante braille a interpunto per carta a modulo continuo.

La nuova stampante Index Basic-D V5, mantiene e migliora tutti i punti di forza della Index Basic-D V4 aggiungendo nuove ed importanti funzionalità, aumentandone la velocità ed adottando la sintesi vocale Acapela, raggiungendo così uno standard qualitativo sempre più alto.

La Basic-D V5 migliora la sua connettività adottando la connessione Wi-Fi, offrendoci quindi la stampa da dispositivi mobili, e la porta host USB, per stampare i vostri documenti e per salvare le vostre impostazioni di stampa.

Caratteristiche tecniche:

- Gestione moduli continui con larghezza da 100 a 325mm e lunghezza da 25 a 431mm pollici
- Peso della carta: 120-180 g
- Font braille: 2.2 - 2.5 - 3.2mm
- Conessioni: USB, Wi-Fi, ethernet
- Interfaccia utente con guida vocale
- Pannello di controllo anche in braille
- Dimensioni: 52 x 13 x 26 cm
- Peso: 7,6 kg

Include:

- Cavo USB e di alimentazione
- Manuale in stampa
- Chiave USB contenente manuali e driver
- Software di trascodifica Braille



317563

Stampante Braille INDEX Everest V5

Everest-D V5 è la più versatile stampante Braille disponibile, funzionando con qualunque formato di fogli singoli.

La Everest-D V5 è ancor più veloce, grazie alla possibilità di stampare sia in orizzontale che in verticale nel pratico formato opuscolo.

I suoi punti di forza sono:

- Velocità: imprime 400 pagine A4 all'ora
- Definizione: grafica ad alta risoluzione tattili
- Formato di stampa automatica opuscolo
- Opzioni di stampa orizzontali e verticali
- Connettività Wi-Fi, USB e stampa mobile.
- Caratteristiche tecniche:
- Dimensione foglio: larghezza da 130 a 297 mm e lunghezza da 100 a 590 mm
- Peso della carta: 120-180 g
- Funzione di stampa per formato rivista
- Velocità: 400 pagine formato A4 per ora
- Tabelle braille definibili dall'utente
- Conessioni: USB, Wi-Fi, ethernet
- Interfaccia utente con guida vocale
- Pannello di controllo anche in braille
- Dimensioni: 56 x 18 x 45 cm
- Peso: 12 kg

Include:

- Cavo USB e di alimentazione;
- Manuale in stampa;
- Chiave USB contenente manuali e driver;
- Software di trascodifica Braille



320338

Musicoterapia



Tritoc

Stazione con strumenti a sfregamento e percussione. Utilizzabili anche singolarmente senza supporto. 3 battenti.

Dimensioni: 310 x 380 x 300 mm.

181119



Cikita

Stazione con nacchera e cembalo. Utilizzabili anche singolarmente senza supporto. Dimensioni: 400 x 300 x 150 mm.

181120



Dondina

Una grande facilità di utilizzo dovuta al nuovo sistema per suonare le campane. Ottava in scala Do-C/Do-C.

Dimensioni: 590x130x140 mm.

181121



Birlà

Stazione di 2 strumenti per impiego a rotazione o sfregamento. Utilizzabili anche singolarmente senza supporto.

Dimensioni: 400x300x150 mm.

195063



Duet

Stazione composta da due tamburi intonabili di 250 e 300 mm di diametro e da un piatto in ottone di 300 mm di diametro. Utilizzabili anche singolarmente senza supporto. 3 battenti inclusi.

Dimensioni: 760x440x360 mm.

181122



Gran xilofono 8 note

8 note in legno. Scala Do-C Do-C. Struttura morbida.

Dimensione 600x440x80 mm.

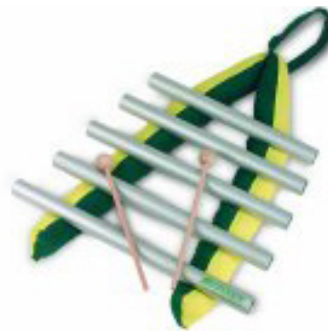
181123

Musicoterapia

Gran tubofono pentatonico

Tubi in lega d'alluminio. Note: La-A/Do-C/Re-D/Mi-E/Sol-G. Struttura morbida.
Dimensioni: 600x440x80 mm.

195062



Gong 35 cm

Piatto Gong in ottone di diametro 35 cm. Dotato di supporto in legno e battente.

253111



Set orff Elementari per 25 musicisti

- Questo set comprende 32 strumenti:
- 8 blocchi sonori con battenti C - C,
- 1 clava grande,
- 1 clava media,
- 1 triangolo da 100 mm,
- 1 triangolo da 150 mm,
- 1 piatto da 125 mm,
- 1 tamburello con piattelli da 200 mm,
- 1 campana Cowbell,
- 1 cembalo da 200 mm,
- 1 tamburello senza piattelli,
- 1 Agogo in legno,

221795



Set orff Medie per 25 musicisti

- Include:
- 8 blocchi sonori con battenti Do-Do,
- 1 glockenspiel cromatico con scatola e battenti,
- 1 coppia di clave grandi,
- 1 blocchetto sonoro in legno,
- 1 tamburello con piattelli da 25 cm,
- 1 cembalo da 20 cm,
- 1 tamburello senza piattelli da 25 cm,
- 1 agogo in legno,
- 1 tone block,
- 1 coppia di maracas,
- 1 guiro,
- 1 piatto da 20 cm,
- 1 coppia di nacchere,
- 2 campanelle,
- 2 triangoli di 10 cm.
- Incluso il DVD "Musica in classe" con idee e spiegazioni per il corretto uso degli strumenti.
- Il set comprende un contenitore con coperchio.

221796



Set millecolori

Set colorato adatto ai più piccoli. I diversi colori indicano le diverse note.
Composto da:

- set di 8 campanelle DO-DO
- serie di tubi Boomwhackers
- 8 piastre sonore arcobaleno
- Pan colorato in acciaio.

263925



Arredo

Tavolo da lavoro con incavo

Il tavolo da lavoro con incavo è pensato per attività didattiche e di ausilio ad altri dispositivi. E' in grado di fornire un piano d'appoggio in modo corretto, per manipolare un oggetto, accedere ad una periferica o leggere un libro, tenendo conto della postura del soggetto.

Caratteristiche principali

- Piano di lavoro con con incavo e bordo
- Piano di lavoro con regolazione in inclinazione ed altezza
- Piano di lavoro lavabile
- Telaio tubolare cromato con base verniciata
- Dotato di fermalibro e appoggia penna

Disponibili 3 modelli con dimensioni e altezza del piano differente:

- Piccolo da 70x50x41-58h cm (211700)
- Medio da 80x60x56-88h cm (175669)
- Grande da 80x60x66-105h cm (211701)

211701 TAVOLO DA LAVORO CON INCAVO GRANDE

175669 TAVOLO DA LAVORO CON INCAVO MEDIO

211700 TAVOLO DA LAVORO CON INCAVO PICCOLO



Tavolo ergonomico per ipovisione

Banco per ipovisione per uso scolastico, al fine di ottenere la migliore postura dell'ipovedente, le principale funzioni sono:

- Altezza Regolabile: il piano può essere facilmente posizionato a varie altezze in modo da poter essere usato da bambini di differente statura.
- Inclinazione Regolabile: grazie ad uno specifico sistema pneumatico è possibile inclinare il piano di lavoro senza nessuna fatica e bloccarlo in qualsiasi angolazione.
- Tasca porta libri: una comodissima tasca portalibri è posizionata sul montante del banco che può essere applicata indifferentemente sia a destra che a sinistra.
- Supporto per lampada: nel caso necessiti una illuminazione aggiuntiva è predisposto un supporto laterale per una lampada (non inclusa). Il supporto può essere posizionato sia sul lato destro che sul lato sinistro del tavolo.
- Piano appoggiagomiti: il banco è dotato di un appoggiagomiti estraibile per facilitare la scrittura a piano inclinato. L'appoggiagomiti è dotato di un sistema di bloccaggio quando viene estratto.
- Piano magnetico: il piano reclinabile è magnetico. In posizione inclinata delle semplici calamite date in dotazione, possono sorreggere un foglio di carta per la scrittura o il disegno.
- Regolo di supporto: l'utilizzo del comodo regolo di supporto (regolabile in altezza) permette di sorreggere libri quando il piano è inclinato.

Caratteristiche Tecniche

- Piano di lavoro magnetico: 90x60cm
- Ingombro massimo: 100x65cm
- Altezza minima piano: 70cm
- Altezza massima piano: 90cm
- Inclinazione piano da 0° a 85°
- Peso: 30Kg

289621



Leggio reclinabile per ipovisione

Il leggio è considerato un'aiuto tecnico molto importante per l'ipovedente che deve utilizzare per la lettura e la scrittura un occhiale telescopico, un occhiale ingrandente ipercorrettivo o una semplice lente d'ingrandimento.

La variazione d'inclinazione ed altezza permette l'utilizzo sia da parte di persone adulte di diversa statura che da bambini, al fine di ottenere una perfetta postura di lettura.

Il movimento orizzontale del piano permette una costante distanza fra testo da leggere e soggetto, in modo da evitare così la rotazione della testa con conseguente perdita di fuoco usando sistemi telescopici od altro.

Con l'aggiunta di un piano in legno pregiato e un ingegnoso sistema di sostegno di un foglio o di un quaderno, l'ausilio diventa indispensabile per una comoda scrittura ergonomica.

L'inserimento di una comoda maniglia nella struttura del leggio permette un'agevole trasporto dello stesso. La riabilitazione dell'ipovedente e l'uso del leggio permette l'aumento della velocità di lettura e di conseguenza una migliore comprensione dei testi letti.

175678



Psicologia - Autismo

Training di riabilitazione cognitiva (KIT: libro + CD-ROM)

IL CD-ROM

Basato sulla reale esperienza degli autori con pazienti affetti da lesioni cerebrali di varia entità, questo software contiene moltissime attività da utilizzare nella riabilitazione delle abilità cognitive e da proporre sia individualmente che in piccolo gruppo. Ciascuna delle tre sezioni di lavoro - memoria, abilità di pensiero e funzioni esecutive -- presenta esercizi di riconoscimento, riordino, classificazione, associazione, attenzione, calcolo, orientamento, riproduzione di modelli, pianificazione, analisi di situazioni, problem solving e molti altri. Gli esercizi, tutti stampabili, hanno una grafica semplice e chiara, istruzioni scritte che possono essere ascoltate, suggerimenti scritti e orali, in modo che è possibile una fruizione del programma sia singolarmente a casa che con gli operatori. Nella parte gestionale viene registrata la percentuale di correttezza delle risposte e il tempo impiegato nello svolgimento di alcune attività, per cui si possono monitorare i progressi degli utenti. Uno strumento di lavoro utile per gli psicologi e i terapeuti della riabilitazione che vogliono aiutare i propri pazienti con lesioni cerebrali non solo a riattivare e mantenere allenare le funzioni cognitive, ma anche a far loro acquisire in modo corretto e graduale una nuova consapevolezza di sé e una rinnovata sicurezza per affrontare meglio la vita futura.

IL LIBRO

Il libro, dopo un'accurata introduzione teorica sulle lesioni cerebrali e sulle loro conseguenze fisiche e comportamentali, descrive con un linguaggio semplice e chiaro i possibili danni a carico delle abilità cognitive, quali la memoria, le abilità di pensiero e le funzioni esecutive, e dell'adattamento emotivo, come l'abilità di consapevolezza e di adattamento alla nuova situazione di vita. Oltre all'analisi puntuale dei deficit, vengono proposti suggerimenti pratici per ricordare informazioni, migliorare l'attenzione e la concentrazione, organizzarsi, pianificare le proprie azioni, imparare ad autocontrollarsi, affrontare l'apatia e la depressione, porsi nuovi obiettivi, e così via. Ogni sezione contiene inoltre dei questionari e una serie di attività specifiche di riabilitazione, da attuare individualmente o in piccoli gruppi con pazienti giovani e adulti, che si integrano con quelle presenti nel CD-ROM. Alla fine è inserita la guida operativa all'uso del software, con la descrizione dettagliata dei contenuti e dello svolgimento di ciascun esercizio.



278157

Matematica

Leggere l'orologio e gestire il tempo (CD-ROM)

Apprendere l'uso funzionale dell'orologio e sviluppare la capacità di leggere l'ora rappresentano certamente abilità cognitive e di autonomia fondamentali, così come riuscire a organizzare autonomamente il tempo a disposizione, gestendo in maniera efficace le proprie attività quotidiane. In questo CD-ROM, articolato in aree tematiche liberamente navigabili con attività e materiali di approfondimento, il buffo orologiaio Hubert introduce l'utente alla comprensione dei concetti temporali più significativi, dalla rappresentazione mentale dello scorrere del tempo (alternarsi del dì e della notte, successione di eventi, contemporaneità, uso dei connettivi linguistici corrispondenti) vissuta anche direttamente con la visione di brevi «filmati» che illustrano la giornata tipo di alcuni personaggi, alla lettura dell'orologio come generatrice di significato fino alla scrittura autonoma dell'ora sull'orologio analogico e su quello digitale. Tim e Nina, si affiancano all'orologiaio nella sezione sulla gestione del tempo: con giochi entusiasmanti mostreranno come gestire contemporaneamente più attività, pianificare più attività sequenziali, in un tempo virtuale e in un tempo reale, fino a organizzare itinerari brevi (in città) o viaggi intorno al mondo. Un programma completo e strutturato per esercitare alla rappresentazione, alla lettura e alla scrittura dell'ora, al calcolo e alla gestione del tempo, sviluppando le abilità di problem solving e le competenze cognitive e relazionali.



Leggere l'orologio e gestire il tempo (libro)

Sviluppare la capacità di leggere l'orologio e di prendere decisioni con riferimento alla comprensione dello scorrere del tempo è un'acquisizione basilare di grande importanza per la vita quotidiana. Il programma operativo proposto in quest'opera è accuratamente suddiviso per obiettivi. Accanto a numerose schede di lavoro a colori (plastificate e da ritagliare) sono fornite anche schede di verifica degli apprendimenti. Un'opera che pone subito l'insegnante in grado di lavorare didatticamente anche con alunni con ritardo mentale medio-grave.

Con un approccio analitico e con l'apposita strumentazione didattica è possibile insegnare i rudimenti della lettura dell'orologio ad alunni con ritardo mentale, anche se posseggono limitate abilità sia numeriche che di comprensione dei concetti temporali. Sono allegate al volume varie schede a colori da ritagliare: numeri, quadranti di varie dimensioni, lancette e raffigurazioni di diversi tipi di orologi.

204696 CD-ROM

207524 KIT LIBRO + CD-ROM

Lettura e scrittura

Insegnare ai bambini con disturbi dello spettro autistico (KIT: libro + CD-ROM)

Il volume presenta materiali didattici di immediato utilizzo per i bambini con disturbi generalizzati dello sviluppo — ma utilizzabili anche con bambini con altre difficoltà cognitive — che frequentano la scuola primaria e permette a insegnanti e operatori di reperire con facilità giochi, schede ed esercizi pronti all'uso.

Il libro racchiude numerose attività che possono essere proposte più volte agli alunni, secondo crescenti livelli di difficoltà, e che toccano più aree di intervento: dall'apprendimento delle lettere dell'alfabeto e dei simboli numerici al potenziamento delle capacità grafo-motorie, dallo sviluppo della motricità fine all'imitazione, dalla capacità di discriminare forme e colori allo sviluppo delle abilità percettive. A seconda delle abilità e delle esigenze del bambino, l'educatore può accompagnare ogni singolo esercizio con aiuti fisici, verbali o visuali.

Una breve introduzione teorica e la spiegazione dettagliata delle modalità di somministrazione delle attività precedono la parte operativa, che consta di quasi 200 schede dedicate a lettere, numeri, disegni, parti del disegno e puzzle.

Le attività proposte sono semplici, pratiche, individualizzabili e di facile somministrazione.

Il quadro teorico di riferimento si identifica nel programma TEACCH (Treatment and Education of Autistic and Communication Handicapped Children).

303064



Comunicazione aumentativa e apprendimento della letto-scrittura (KIT: libro + CD-ROM)

IL CD-ROM

L'autismo e i disturbi pervasivi dello sviluppo (disturbi dello spettro autistico, DSA) portano gravi ripercussioni sul comportamento individuale, ma anche sull'autonomia e sulla partecipazione sociale di bambini, adolescenti e adulti. Uno dei tratti principali di questo disturbo è la marcata difficoltà nella comunicazione verbale orale e scritta che, concretamente, si manifesta in un grave ritardo o in una assenza totale dello sviluppo del linguaggio limitato spesso a modelli ripetitivi e stereotipati. Questo software, articolato in 4 grandi aree dalla parola alla frase, è stato pensato con l'obiettivo di fornire dei percorsi operativi che facilitino l'automatizzazione del riconoscimento di immagini semplici e complesse, la loro associazione all'etichetta scritta, la lettura e la composizione di frasi minime (ad esempio «La casa è rossa» o «Il cavallo galoppa») fino alla lettura e composizione di frasi più strutturate (ad esempio «La tartaruga vede il gatto e ritira la testa nella corazza» o «Lo scoiattolo sale sull'albero e prende la noce»). Il programma, che prevede circa 500 attività graduate e liberamente navigabili, è particolarmente efficace perché per ogni item proposto presenta l'etichetta scritta, l'audio corrispondente e la sua rappresentazione visiva (immagini per le singole parole e animazioni per le frasi). Nell'area gestionale, accessibile dal login, l'adulto potrà impostare le opzioni di utilizzo del programma personalizzando il percorso per ogni utente e monitorare l'andamento nelle varie attività.

IL LIBRO

Dopo un'ampia introduzione sui disturbi dello spettro autistico, il libro passa in rassegna in maniera chiara ed esaustiva le principali metodologie diagnostiche e riabilitative. Da qui, successivamente, si concentra sulla Comunicazione Aumentativa nell'autismo e sull'utilizzo del computer come strumento di recupero e sostegno. Conclusi i capitoli di impianto più teorico-metodologico, vengono poi presentati alcuni esempi di esperienze sul campo -- con i casi dei Centri per l'Autismo di Mondovì e di La Spezia -- e un repertorio di materiali integrativi al programma da ritagliare e utilizzare per la Comunicazione Aumentativa Alternativa. Il volume contiene anche un capitolo che descrive il CD-ROM e guida gli utenti all'utilizzo del software.

264507



Facilitare la comunicazione nell'autismo (libro + cd-rom)

IL LIBRO Le strategie visive sono importanti per facilitare l'integrazione e la partecipazione sociale, nonché per potenziare le abilità cognitive e sociali e le autonomie dei bambini con disturbi dello spettro autistico o con altri disturbi dello sviluppo. Questa guida teorica e metodologica - scritta da uno dei massimi esperti italiani di autismo - spiega in modo chiaro e con esempi pratici come costruire relazioni, significati e abilità attraverso le immagini, in base alle caratteristiche specifiche del soggetto e del contesto. Le immagini contenute nel DVD-ROM possono essere stampate e modificate con gli strumenti di Paint o proposte singolarmente e assemblate in scene. Si possono inoltre inserire in griglie di sequenze logiche prestabilite oppure creare o integrare a piacere per un uso personalizzato. IL DVD-ROM Contiene 2600 immagini relative a situazioni quotidiane e comportamentali tipiche dell'ambiente domestico e scolastico, divise sia in ordine alfabetico che in aree tematiche. Sono presenti i modelli per costruire schede personalizzate ed esempi di schede già pronte per l'uso.

323665



Sviluppare le competenze pragmatiche (KIT: libro + CD-ROM)

La pragmatica si occupa di come il contesto influisce sull'interpretazione dei significati degli atti comunicativi. Disturbi in ambito pragmatico comportano difficoltà a comprendere e a gestire adeguatamente precisi fenomeni linguistici, quali l'ambiguità di parole o enunciati, le metafore e i modi di dire e l'uso non letterale dei segni. Sviluppare le competenze pragmatiche nasce dalla necessità terapeutica di disporre di materiale utile e facilmente reperibile per il trattamento di tali difficoltà.

Il percorso, composto da oltre 150 schede operative, presenta attività diversificate e stimolanti, mirate a:

- Incrementare le capacità di concentrazione, osservazione e riflessione;
 - Migliorare l'espressione linguistica e le capacità descrittive;
 - Migliorare la comprensione del contesto nelle diverse situazioni;
 - Incrementare le capacità di discriminare gli interlocutori e il rispetto dei turni di conversazione.
- Il libro si articola in 7 sezioni, ciascuna diretta al recupero di una particolare abilità:

- Immagini assurde e impossibili
- Particolari mancanti
- Modi di dire e metafore
- Conversazioni
- Vignette e fumetti
- Sequenze logiche
- Descrizione e scelta di immagini.

Adatto sia ai bambini che agli adulti con difficoltà nel versante pragmatico del linguaggio, il volume è anche un utile strumento per potenziare il normale sviluppo comunicativo di ogni bambino. Può essere utilizzato da logopedisti, terapeuti della riabilitazione, insegnanti e genitori.

323996



Capire le metafore e i modi di dire (KIT: libro + CD-ROM)

Un «dizionario illustrato» delle metafore e dei modi di dire più comuni, per migliorare la comprensione, rielaborazione e fruizione di questi meccanismi linguistici così importanti negli scambi relazionali, favorendo la ricezione del senso traslato di alcune espressioni di uso corrente della lingua italiana.

Il libro presenta 180 metafore, ognuna illustrata attraverso due immagini - una che corrisponde al significato letterale e l'altra che invece ne mostra il significato traslato - e inserita in una breve storia, esposta in linguaggio semplice e coinvolgente, volta a facilitare la comprensione. In chiusura, completano il testo giochi accattivanti e divertenti con i quali esercitarsi a scuola o a casa.

Pensato per logopedisti, psicologi, insegnanti, educatori e genitori di soggetti che hanno difficoltà a comprendere e utilizzare gli aspetti pragmatici del linguaggio, il volume si articola in due parti:

- Attività di comprensione del significato delle metafore dalla A alla Z
- Esercizi e giochi

323997



Letture e scrittura

Italiano in gioco (KIT: Libro + CD-ROM)

IL CD-ROM

Raggiungere un buon grado di sicurezza nella lettura e nella scrittura, costituisce certamente uno degli obiettivi principali della scuola primaria, oltre ad essere un'abilità di autonomia fondamentale per ogni alunno. Ed è anche l'obiettivo primario di questo software che raccoglie 44 giochi in cui l'alunno può sperimentare e allenare le sue abilità nel leggere e nello scrivere in stampatello (maiuscolo e minuscolo) e in corsivo. Protagonista del CD è il simpatico viaggiatore interplanetario Yuri che accompagna i giocatori in un emozionante viaggio sul pianeta di Cyberlandia, dove, assieme a bizzarri personaggi, affronteranno giochi su suoni, lettere, sillabe e singole parole; giochi su gruppi di parole collegate a campi semantici diversi e, per finire, giochi su frasi e testi di complessità crescente. Il programma, oltre ai giochi proposti e a quelli personalizzabili, offre anche la possibilità di stampare i 3 «maxigiochi» con cui imparare divertendosi assieme ai compagni. Nella parte gestionale, l'adulto potrà inoltre monitorare l'andamento delle attività o modificare le impostazioni di utilizzo del programma. Un programma completo, divertente e stimolante in cui il gioco diventa occasione per «manipolare» la lingua italiana come se si trattasse di un oggetto concreto, dalle unità minime (suoni e lettere) a un contesto più articolato (frasi e testi).

IL LIBRO

I bambini che frequentano la scuola primaria dimostrano molto entusiasmo quando l'insegnante propone di lavorare con il computer. Vivono l'approccio ai contenuti disciplinari con maggiore serenità, provano e riprovano senza mostrare insofferenza. Collaborano volentieri in coppia per potersi confrontare sulle modalità di lavoro e sono incuriositi dalle strategie adottate dal compagno. Pari entusiasmo lo dimostrano quando si accostano ai contenuti didattici tramite il gioco o la simulazione, largamente riconosciuti infatti come metodologie formative che facilitano l'apprendimento. Proprio queste tematiche -- l'importanza del gioco dal punto di vista didattico e l'utilizzo del computer come strumento efficace di apprendimento -- sono approfondite in questo volume in cui vengono proposti, oltre a indicazioni e valutazioni teorico metodologiche, dei percorsi operativi per la scuola primaria. Il volume, che accompagna il CD-ROM Italiano in gioco, contiene anche un'esauriente guida operativa all'uso del software con il dettaglio dei giochi e delle attività e gli obiettivi didattici.



257682

Un mare di parole (KIT: Libro + CD-ROM)

Protagonista di questa favola è un piccolo pirata che abita su una nave e non ha imparato a leggere e a scrivere. Con l'aiuto di due bambini decifrerà e ricostruirà una mappa che li condurrà alla scoperta di un tesoro misterioso. Salpati per L'Arcipelago dei Suoni delle Parole, prima tappa del viaggio, i piccoli lettori affronteranno una serie di prove per risolvere le quali dovranno imparare a riconoscere la sillaba iniziale e finale delle parole e le regole che permettono alle parole stesse di unirsi, separarsi e combinarsi variamente tra loro. Nella seconda parte del viaggio approderanno nelle Terre della Lettura e della Scrittura, dove, attraverso facili compiti di lettura e scrittura di parole, potranno completare il resto della mappa e raggiungere il tesoro nascosto. Completano il volume degli esercizi di verifica e alcuni divertenti giochi enigmistici. Un mare di parole, libro ideale come esercizio durante le vacanze estive, è rivolto a bambini con problemi di lettura e scrittura del primo ciclo della scuola primaria e ai più piccoli che frequentano l'ultimo anno della scuola dell'infanzia, per prepararli in modo giocoso all'apprendimento della letto-scrittura. Genitori e insegnanti troveranno un valido aiuto per affrontare i compiti estivi e integrare le attività curriculari, per i logopedisti sarà un utile strumento a sostegno e compendio delle attività riabilitative.

323998



Potenziare le abilità numeriche e di calcolo (KIT: libro + CD-ROM)

IL CD-ROM

Progettato per aiutare i bambini con difficoltà numeriche e di calcolo, questo software propone 12 attività in cui ogni riferimento ai numeri è mediato dalla verifica del significato cognitivo del compito che viene eseguito. L'allenamento alle procedure di conteggio, trascodifica numerica e di calcolo è costantemente orientato al miglioramento delle componenti semantiche (stima, codice grandezza, inferenze numeriche, ragionamento aritmetico) del numero e del calcolo, e non si limita così alla sola automatizzazione delle procedure. Questo orientamento di lavoro risulta particolarmente interessante sia per i bambini con discalculia evolutiva, perché permette di appoggiarsi ad aspetti inferenziali e di controllo (solitamente indenni) per rinforzare le loro carenti abilità nel processamento numerico e nel calcolo, sia per i bambini senza disturbi, i quali sono aiutati a integrare le loro abilità di calcolo o di trascodifica con il controllo di quanto elaborato. Esercitandosi nelle varie attività sotto la guida della simpatica gallina Nina, i bambini avranno inoltre la possibilità di lavorare non solo su numeri arabi, ma anche su pittogrammi (pallini) e carte da gioco, alternando il formato di presentazione del materiale stimolo. Il programma prevede infine una parte gestionale, all'interno della quale sarà effettuata la registrazione e l'archiviazione delle risposte fornite dagli utenti.



IL LIBRO

Questo programma, pensato per i bambini con discalculia evolutiva, aiuta a rinforzare le abilità nel processamento numerico e nel calcolo per mezzo di divertenti attività didattiche. Inoltre può risultare un valido strumento anche per gli alunni privi di disturbi che possono così apprendere con maggior facilità attraverso il gioco. Il volume, che accompagna e integra il CD-ROM Potenziare le abilità numeriche e di calcolo, presenta un ricco capitolo introduttivo sui Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA), quali la dislessia, la disgrafia, la disortografia e la discalculia. Segue una sezione interamente dedicata alla discalculia evolutiva e alle teorie principali di aiuto alla comprensione di questo disturbo. Altro tema trattato è quello dell'importanza di un corretto utilizzo del computer nel processo di apprendimento: proprio in quest'ottica si colloca il software che propone 12 esercizi utili a sviluppare e potenziare le abilità di numero e di calcolo nei bambini discalculici. Il libro presenta inoltre analiticamente tutti gli esercizi contenuti nel CD-ROM, con la descrizione degli obiettivi e delle modalità operative di ciascuno di essi, domestico e scolastico, divise sia in ordine alfabetico che in aree tematiche.

264517

Nel mondo dei numeri e delle operazioni

IL CD-ROM

Il CD-ROM contiene otto strumenti che si pongono in continuità di metodo e di concezione dell'insegnamento-apprendimento della matematica con la collana dei testi e dei software didattici «Nel mondo dei numeri e delle operazioni». Di tali testi e software, infatti, gli strumenti proposti intendono integrare e valorizzare la dimensione di costruzione collaborativa e socialmente condivisa nella classe con la guida dell'insegnante di conoscenze, strategie, procedure, generalizzazioni. Ognuno degli strumenti può essere utilizzato in una duplice modalità: «completa» e «libera». Nella prima modalità lo strumento consente di condurre con la classe osservazioni, confronti, formulazione di ipotesi e congetture, rilevare regolarità. Nella seconda modalità lo strumento supporta lo svolgimento di attività di completamento, deduzione, applicazione, risoluzione di problemi, ricerca di strategie, svolte sia a livello collettivo – gruppo classe o piccoli gruppi – sia a livello individuale. Il software contiene inoltre dei filmati-video in cui vengono spiegati nella pratica i possibili usi degli strumenti e la loro specifica declinazione didattica.

IL LIBRO

Il libro presenta una parte introduttiva sull'insegnamento-apprendimento della matematica inteso alla maniera di Freudenthal come reinvenzione guidata che vede l'alunno soggetto attivo in contesti ricchi e l'insegnante regista e guida nel percorso. Nel testo poi si descrive l'utilizzo degli strumenti digitali contenuti nel software: Tabelle dei numeri, Tabelle delle operazioni, Decanomio, Linea dei numeri, Set di carte, Tabelle per relazioni, Strumenti per le frazioni e Piano puntato. In un capitolo specifico, dopo la presentazione degli strumenti, vengono forniti suggerimenti didattici ed esemplificate attività per il loro utilizzo, con particolare attenzione agli aspetti concettuali e procedurali che possono essere esplorati e con rimandi ai software didattici della serie «Nel mondo dei numeri e delle operazioni». Nella seconda parte sono contenute schede operative fotocopiabili, divise in sezioni corrispondenti agli strumenti digitali. Le schede — presenti anche nel CD-ROM in formato pdf — possono essere stampate per un uso di classe o individuale, oppure utilizzate sulla LIM. Esse sono in parte tratte dei volumi della collana «Nel mondo dei numeri e delle operazioni» e in parte originali. Oltre che agli alunni della scuola primaria, il materiale è adatto anche ai ragazzi in difficoltà della secondaria di primo grado.



297391

Matematica al volo in terza con la LIM - Nuova edizione

CD-ROM

Il software presenta sullo schermo della lavagna LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) le pagine del libro La linea del 1000 opportunamente focalizzate e ingrandite, esercizio per esercizio, per essere fruibili dall'intera classe. Questa visione dettagliata delle attività, suddivise in 238 tappe, consente di percorrere in velocità l'intero programma della classe terza. L'insegnante si trova così agevolato all'interno di un percorso già strutturato, e gli alunni possono concentrarsi sul lavoro senza perdere tempo nella copiatura dell'esercizio.

La presenza di animazioni e utili indicazioni audio sull'esecuzione degli esercizi permette all'alunno un apprendimento diretto e autonomo. Inoltre il software, corredato di una serie di pratici strumenti per l'insegnamento e lo svolgimento degli esercizi, rappresenta una valida alternativa all'apprendimento tradizionale ed è particolarmente efficace con alunni in difficoltà.

LIBRO

La Linea del 1000 con i suoi vari strumenti rappresenta una via di essenzialità e chiarezza nello svolgimento del programma della terza classe della scuola primaria. La didattica attuale infatti si perde in troppe spiegazioni. Dopo il successo della Linea del 20 e della Linea del 100, questo nuovo testo intende agevolare il lavoro didattico offrendo un eserciziaro di pronta compilazione. Con la consueta distinzione di obiettivi, vengono trattati il calcolo mentale e il calcolo scritto con le quattro operazioni, le frazioni, i numeri decimali, l'utilizzo dell'euro, le equivalenze, e presentati i fondamenti della geometria; particolare rilievo viene poi dato al conseguimento delle tabelline. I problemi dell'ultima parte consentono infine di applicare concretamente le competenze acquisite. Gli strumenti allegati al volume presentano ogni argomento con la stessa modalità giocosa offerta dalle nuove tecnologie, tanto care ai bambini. Fedele al metodo analogico, La linea del 1000 rappresenta una valida alternativa all'apprendimento convenzionale, è particolarmente efficace con alunni in difficoltà e può essere utilizzato anche per coloro che si affacciano per la prima volta a questo metodo.



309229 MATEMATICA AL VOLO IN TERZA CON LA LIM (CD-ROM)

323999 MATEMATICA AL VOLO IN TERZA CON LA LIM (KIT: LIBRO + CD-ROM)

309222 MATEMATICA AL VOLO IN TERZA, IN QUARTA E IN QUINTA CON LA LIM (3 KIT: LIBRO + CD-ROM)

Facciamo il punto su... L'integrazione scolastica (libro + DVD + CD-ROM)

L'integrazione scolastica degli alunni con disabilità e, più in generale, l'inclusione degli alunni con Bisogni Educativi Speciali, sono tra le conquiste più importanti della scuola italiana. Ma, come tutte le cose preziose, hanno bisogno di cura e manutenzione adeguata, di sviluppo e di rigenerazione. Hanno bisogno di Qualità, dato che la loro realizzazione non è ancora compiuta e omogenea nel territorio. Gli insegnanti, gli operatori e le famiglie troveranno nel cofanetto una raccolta aggiornata di ciò che serve per l'integrazione: tendenze e prospettive, strategie operative, materiale di lavoro e di approfondimento e buone prassi a cui ispirarsi.

IL LIBRO (72 pp.)

Il libro ha lo scopo principale di guardare all'integrazione scolastica con una visione a tutto tondo, per sviluppare un'attenta analisi della situazione attuale, considerando quelli che sono gli obiettivi e le prospettive a cui si tende, indicando così nuovi percorsi e nuovi orientamenti per l'integrazione e l'inclusione.

IL DVD-VIDEO (double layer 190 min. PAL 4:3)

Il DVD presenta delle videointerviste con i massimi esperti italiani di integrazione scolastica, testimonianze e racconti di esperienze, filmati di esempi di «buone prassi» inclusive attuate in contesti scolastici.

IL CD-ROM (oltre 2500 pp. stampabili in formato PDF)

Il CD-ROM contiene numerosi materiali stampabili in formato PDF: articoli di varie riviste, estratti significativi di libri, schede operative, versioni dimostrative di software educativo-didattici, presentazioni power point e una ricchissima rassegna di buone prassi, il tutto corredato di un'aggiornata bibliografia e sitografia tematica.



324000

Imparo con il videomodeling (KIT: libro + software Professional su chiavetta USB)

L'efficacia del video modeling è ormai comprovata in diversi ambiti, compreso quello del trattamento di bambini e ragazzi con disturbi dello spettro autistico e con disabilità evolutiva. Proprio a loro si rivolge Imparo con il videomodeling, un software operativo a supporto dell'attività clinica del professionista e che al contempo stimola l'interesse del paziente stesso attraverso la proposta e la rielaborazione di situazioni a lui familiari.

È inoltre un valido strumento anche per la famiglia e per tutte quelle figure che collaborano con il bambino o il ragazzo con difficoltà. Il software propone un archivio di modelli di comportamento per l'apprendimento per imitazione delle autonomie relative alla sfera personale, comunicativa e socio-emozionale, personalizzabile con nuovi contenuti video realizzati dal professionista o dalla famiglia. Al fine di permettere un accesso mirato ai materiali e incentivare la condivisione del metodo di apprendimento negli adulti che collaborano con il bambino, è possibile utilizzare il software in due modalità distinte a seconda del fruitore: «Famiglia» e «Professionista», profili in comunicazione fra di loro per creare una continuità tra le sedute individuali con l'esperto e le attività domestiche. Pensato principalmente per un utilizzo con bambini e ragazzi dai 5 anni in su, il programma può essere proposto anche a destinatari diversi (adulti, anziani), purché si abbiano le dovute accortezze nella creazione e nella somministrazione dei contenuti video.

L'applicativo è strutturato su due obiettivi essenziali:

- Far fronte al bisogno di genitori e terapeuti di disporre di un database di video già pronti all'uso e realizzati con metodo per garantirne l'efficacia;
- Assicurare un utilizzo autonomo e costruttivo del tablet da parte del bambino (o adulto) con disturbi dello spettro autistico.

322094



Educazione alle emozioni - Psicologia

Sviluppare l'intelligenza emotiva (CD-ROM)

Efficace strumento multimediale per la valutazione e il potenziamento dell'Intelligenza Emotiva in bambini e preadolescenti, il software, che costituisce un unicum in Italia, si ispira al modello di Mayer, Salovey e Caruso che considera l'EI come la sintesi di quattro abilità cognitive-emotive: percezione, uso, comprensione e gestione delle emozioni. Il programma è composto da un modulo di assessment e un modulo di training. Nella sezione di assessment vengono valutate le abilità di percepire le emozioni espresse in volti, in figure astratte o in brani musicali; di comprendere le emozioni, nel loro mutare e combinarsi in miscele emotive; di utilizzare le emozioni per facilitare il pensiero e il problem solving emotivo; di gestire le proprie emozioni sia sul piano individuale che nelle relazioni con gli altri. Questo modulo inoltre, disponendo di una funzione di registrazione automatica della data di utilizzo, dei dati personali e delle risposte dell'utente con restituzione del risultato all'operatore, può essere proposto ai soggetti prima e dopo il training, secondo una procedura test-retest. La sezione di training, con 11 attività e più di 40 esercizi, costituisce un vero e proprio percorso interattivo di apprendimento e potenziamento delle abilità che compongono l'intelligenza emotiva. Nelle diverse attività di training, inoltre, l'utente viene guidato e sostenuto grazie a un sistema di feedback sulle risposte date, volto a facilitare la riflessione metacognitiva sulle emozioni.

324001



L'ABC delle mie emozioni 4-7 (KIT: libro + CD-ROM)

Negli ultimi anni enormi progressi sono stati fatti nell'ambito dell'educazione emotiva: la letteratura in materia si è notevolmente ampliata e gli interventi oggi disponibili sono numerosi ed eterogenei. L'ABC delle mie emozioni risponde appunto al bisogno di tracciare un aggiornamento degli ultimi esiti della Terapia Razionale Emotiva Comportamentale (REBT), la metodologia a cui il volume si ispira e da cui trae la prospettiva teorico-applicativa, per presentarne le particolarità e potenzialità nell'applicazione con soggetti in età evolutiva. In particolare, questo volume presenta — a genitori, insegnanti e educatori — un programma di educazione emotiva con chiare e semplici indicazioni esecutive, specificamente pensato per la fascia d'età tra i 4 e i 7 anni. Articolato in modo progressivo, il materiale proposto permette di strutturare un intervento completo, dalla conoscenza delle principali emozioni all'apprendimento di efficaci strategie cognitive per superare e gestire i pensieri e gli stati d'animo negativi. Grazie alla guida dell'adulto, a esercizi divertenti e illustrazioni accattivanti che ne manterranno vive l'attenzione e la motivazione, i bambini impareranno a:

- Conoscere i sentimenti
- Sentirsi felici
- Riconoscere le emozioni
- Gestire la rabbia
- Affrontare la paura
- Reagire alla tristezza
- Riconoscere i pensieri.

324002



Giochi... amo con l'inglese (KIT: CD-ROM + libro)

Giochi... amo con l'inglese è il terzo di una collana di volumi, ciascuno dedicato a una diversa materia di studio nella scuola primaria; ogni volume contiene decine di giochi a tema, organizzati cronologicamente sulla base dei programmi ministeriali.

L'obiettivo delle attività proposte è quello di invogliare i bambini al ripasso semplice, veloce e accattivante dei contenuti studiati a scuola, attraverso proposte di gioco-approfondimento e un approccio logico-divertente che favorisce la partecipazione attiva di chi impara.

In questo volume si parte dall'alfabeto e dalla pronuncia inglesi per arrivare a frasi di uso comune ed espressioni più complesse basate sulle forme verbali più utilizzate.

Il volume è diviso in quattro parti. La prima propone giochi relativi ad alfabeto, colori, numeri, persona, tempo ed elementi quotidiani; la seconda giochi sulla pronuncia, sulle parole più comuni e sulle forme di saluto; la terza giochi con le frasi e la conversazione; la quarta giochi riguardanti le domande e risposte e le forme verbali più comuni.

Ogni gioco/esercizio è contrassegnato da un logo che ne indica il livello di difficoltà e in coda al volume sono presentate le soluzioni di tutte le attività.

285367



It's up to you! (KIT: CD-ROM + Libro)

It's up to you! risponde all'esigenza di disporre di materiale operativo per avviare un percorso di insegnamento/apprendimento della lingua inglese nella scuola primaria e nel primo anno della scuola secondaria di primo grado, in un contesto comunicativo autentico e motivante. Il libro è strutturato come un racconto ambientato nel futuro, in cui i protagonisti sono due ragazzini, Gea e Eco, che decidono di abbandonare il loro pianeta perfetto per visitare altri mondi lontani, dove conosceranno nuove emozioni, sentimenti e valori. Per ogni unità sono previste letture, canti, esercitazioni linguistiche, attività pratiche, tecniche di rilassamento, story telling, canti e balli, drammatizzazioni, giochi e disegni alternati in modo da esercitare le abilità linguistiche di listening, reading, speaking e writing e per potenziare abilità cognitive generali quali la memoria, la creatività, la gestione del tempo, il problem solving, l'attenzione e la creazione di mappe concettuali. Nel CD allegato lettori madrelingua interpretano le canzoni, i chants e i testi in inglese contenuti nel libro.

324003



Fiabe e favole per imparare l'inglese con la LIM (KIT: CD-ROM + libro)

Il CD-ROM contiene 2 ambienti con 13 racconti (5 fiabe e 8 favole). Ogni racconto prevede la narrazione della storia con tavole illustrate, l'audio e i sottotitoli (tutto in inglese), una versione ridotta della storia in forma testuale e audio, esercizi e giochi di approfondimento delle tematiche grammaticali, semantiche e lessicali affrontate.

La presenza di pulsanti d'aiuto e suggerimenti offre la possibilità di fruirne a più livelli, sia come rinforzo allo studio curricolare che come verifica delle conoscenze acquisite. Obiettivo principale dell'opera è favorire la comprensione di frasi semplici e brevi testi, arricchire il vocabolario con parole utili, fare proprie alcune strutture linguistiche fondamentali, esercitarsi all'ascolto e alla corretta pronuncia della lingua inglese.

Il libro presenta una parte introduttiva che spiega gli obiettivi didattici del programma e l'esperienza e introduce all'uso del software e alla strutturazione di un percorso integrato con i materiali inseriti nel volume.

Presenta inoltre un centinaio di schede operative (da utilizzare alla lavagna o direttamente in classe con gli alunni), articolate per obiettivi e argomenti specifici e graduati.

285493



Hallo Deutsch! (KIT: Libro + CD-ROM)

Hallo Deutsch!, rivolto principalmente ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, presenta in modo chiaro e semplice le nozioni base della lingua tedesca. La scelta pedagogica operata dalle autrici è quella di privilegiare gli aspetti espressivi e lessicali della lingua: la riflessione sulle strutture grammaticali e formali, che nella loro complessità scoraggiano e demotivano non pochi alunni, viene proposta in maniera agile e intuitiva, attraverso contenuti vicini all'esperienza e al vissuto dei ragazzi. Lottica è, quindi, quella del saper fare linguistico (ascoltare, parlare, leggere, scrivere) che, sviluppato attraverso un approccio operativo e ludico e una vasta gamma di tecniche glottodidattiche, consente di valorizzare le attitudini e le competenze di ogni alunno. Parte integrante del volume è il CD audio allegato, che presenta attività di ascolto relative alle varie unità e che permette di esercitarsi nella comprensione di situazioni reali, per un apprendimento davvero efficace.

324004



Software

Giochi... amo con la geografia (KIT: libro + CD-ROM)

Giochi... amo con la geografia è il secondo di una serie di volumi, ciascuno dedicato a una diversa materia di studio nella scuola primaria: ogni libro contiene decine di giochi a tema, organizzati cronologicamente sulla base dei programmi ministeriali. L'obiettivo delle attività proposte è quello di invogliare i bambini al ripasso semplice, veloce e accattivante dei contenuti studiati a scuola, attraverso proposte di gioco-approfondimento e un approccio logico-divertente che favorisce la partecipazione attiva di chi impara. Questo volume, dedicato alla geografia, parte dal concetto di spazio «vissuto» per arrivare alle venti regioni italiane, e si articola in quattro sezioni. La prima presenta giochi relativi allo spazio: occupato, orientato e percorso; la seconda contiene attività sulla rappresentazione geografica del mondo; e la terza propone giochi sull'ambiente, sul clima e sulle regioni italiane. Decisamente operativo è il taglio della quarta sezione, con materiali da fotocopiare e ritagliare per creare una città in 3D o per divertirsi con le attività manuali suggerite. Ogni gioco/esercizio è contrassegnato da un logo che ne indica il livello di difficoltà e in coda al volume sono presentate le soluzioni di tutte le attività.

280246

Geografia facile (KIT: Libro + 2 CD-ROM)

La geografia è una materia ostica per molti alunni. Spesso, infatti, i bambini sono messi in difficoltà dall'eccessiva quantità di informazioni da comprendere e memorizzare. In molti casi, anche gli stessi strumenti tradizionali, quali le cartine geografiche, risultano di difficile interpretazione, a causa dell'enorme numero di stimoli in essi presenti. Questo testo si propone di superare tali difficoltà attraverso una presentazione degli argomenti che evidenzia, in modo semplice e diretto, gli aspetti più rilevanti di ciascun argomento. Oltre a temi di carattere generale - come il clima, le diverse regioni naturali, le attività dell'uomo e il suo intervento sugli spazi nei quali vive - il testo presenta, nell'ordine: l'Italia e le regioni italiane, l'Europa e i Paesi europei, i continenti extraeuropei. Al volume è allegato un CD-ROM da cui è possibile stampare le 71 cartine più importanti in una versione ingrandita per attività didattiche e verifiche. Contiene inoltre 63 cartine che presentano solo i confini (regione/stato/continente) e che possono essere stampate e utilizzate per diverse esercitazioni.

266142



Software

Giochi... amo con la storia (KIT: Libro + CD-ROM)

Giochi... amo con la storia è il primo di una serie di volumi, ciascuno dedicato a una diversa materia di studio nella scuola primaria: ogni libro contiene decine di giochi a tema, organizzati cronologicamente sulla base dei programmi ministeriali. L'obiettivo delle attività proposte è quello di invogliare i bambini al ripasso semplice, veloce e accattivante dei contenuti studiati a scuola, attraverso proposte di gioco-approfondimento e un approccio logico-divertente che favorisce la partecipazione attiva di chi impara. Questo volume, dedicato alla storia fino alla caduta dell'Impero Romano, è articolato in quattro sezioni. La prima presenta giochi di familiarizzazione con i concetti di tempo e cronologia (La corsa del tempo), la seconda e la terza, indicate in particolare per il secondo ciclo della scuola primaria, presentano rispettivamente giochi relativi al tempo (Il piccolo storico, Il tempo concentrato) e alle varie epoche e civiltà antiche, dalla Preistoria all'Impero Romano. Ha un taglio decisamente operativo la quarta sezione (Appendice): presenta materiali e giochi da costruire, schede da fotocopiare e ritagliare, per attività che richiedono manualità. Ogni gioco/esercizio è contrassegnato da un logo che ne indica il livello di difficoltà e in coda al volume sono presentate le soluzioni di tutte le attività.

280269

Storia facile per la classe terza con la LIM (KIT: Libro + CD-ROM)

I volumi sono utili per tutti gli alunni per integrare i materiali dei libri di testo in adozione, ma anche per il recupero e il sostegno degli alunni con difficoltà. Inoltre sono adatti per il ripasso durante le vacanze o negli anni successivi.

In una nuova veste, con grafica e illustrazioni a colori, vengono proposti i principali contenuti del curriculum ministeriale, attraverso testi semplificati e adattati per tre livelli di complessità sugli argomenti chiave di ogni classe. Per facilitare la comprensione e la memorizzazione da parte di alunni con disabilità, disturbi o difficoltà di apprendimento, ogni brano è inoltre corredato di evidenziazioni e glossari e proposto con una serie di accorgimenti grafici che agevolano la lettura (font di adeguate dimensioni, ampie spaziature).

324005



Storia

ALFa READER 3 (KIT: libro + chiavetta USB 8 GB + 3 voci Vocalizer)

La migliore soluzione tecnologica per compensare efficacemente le difficoltà di letto-scrittura.

ALFa READER 3 è il primo software su chiavetta USB che, rispondendo alle esigenze di bambini, ragazzi e adulti con DSA, rappresenta uno strumento compensativo fondamentale nella vita di tutti i giorni.

Raccoglie in un'unica soluzione:

1. UN LETTORE VOCALE che:

- Permette di leggere i testi con l'aiuto della voce sintetica in modalità «karaoke» direttamente nei file PDF, Word, Writer e Internet Explorer;
- Legge direttamente i file originali, mantenendo l'impaginazione originale e senza dover fare «copia e incolla»;
- Permette di fermarsi, rallentare, tornare indietro o passare ad altri punti della pagina, sempre con un immediato riscontro visivo;
- Consente di utilizzare contemporaneamente sia il controllo vocale che il correttore ortografico.

2. UN ESCLUSIVO AMBIENTE DI STUDIO PDF che permette di

- Evidenziare, sottolineare, barrare il testo;
- Intervenire sugli elementi grafici presenti nel file o inserirne di nuovi;
- Inserire note e altri commenti in formato di testo o audio;
- Inserire link a internet o ad altre parti dello stesso documento;
- Inserire allegati;
- Importare testi e salvarli in nuovi documenti compatibili con tutti i principali reader PDF;
- Esportare tutto il file PDF o una selezione in formato txt o in iperMappe (se il software Erickson iperMAPPE è installato);
- Creare indici personalizzati.

3. UNO STRUMENTO DI LAVORO PERSONALIZZABILE

che permette di:

- Modificare la posizione, le dimensioni, l'interfaccia e i colori della barra dei comandi;
- Attivare e personalizzare l'evidenziazione sincrona del testo letto (colori diversi per parola e frase letta);
- Scegliere tra interfacce diverse sia per grafica che per dimensioni (le versioni «maxi» sono pensate per venire incontro alle necessità degli ipovedenti);
- Attivare l'opzione Eco in scrittura per parola (la sintesi legge singolarmente le parole appena digitate), per frase (la sintesi legge la frase intera) o lettera per lettera (la sintesi legge singolarmente le lettere digitate);
- Scegliere tra 3 voci preinstallate - 2 italiane (Luca e Paola) e 1 inglese (Serena).

ALFa READER 3 rientra tra gli strumenti compensativi utilizzabili dall'alunno con Disturbi Specifici di Apprendimento, sia nello studio a casa sia durante lo svolgimento di prove a scuola per tutti i livelli d'istruzione (legge 170/2010).

293328

ALFa READER 3 + IperMAPPE 2

I due prodotti sono perfettamente integrati:

- l'utilizzo combinato dei due software moltiplica le funzioni compensative degli strumenti (previste anche dall'art.5 della Legge 170/2010: «Nuove norme in materia di disturbi specifici di apprendimento in ambito scolastico»);
- le mappe realizzate con IperMAPPE sono automaticamente leggibili con il lettore vocale ALFa READER;
- IperMAPPE 2 può essere scaricato e installato sulla chiavetta USB di ALFa READER (in aggiunta alla licenza d'uso standard): entrambi i software potranno quindi essere portati sempre con sé e utilizzati su qualsiasi computer.

317446

IperMAPPE 2 (KIT: Guida + CD-ROM di installazione)

IperMAPPE 2 è un potente sistema di rappresentazione grafica e visualizzazione digitale della conoscenza tramite la costruzione di mappe multimediali, generate partendo da contenuti digitali, libri digitali PDF o documenti RTF. Con IperMAPPE 2 la mappa diventa uno strumento dinamico e interattivo in cui si costruiscono e organizzano le proprie conoscenze.

In un programma unico e versatile troverai:

1. UNO STRUMENTO PER LO STUDIO INDIVIDUALE

Con IperMAPPE 2 l'alunno potrà costruire mappe per lo studio individuale, schemi per fissare i concetti fondamentali di un testo, tabelle di semplificazione e adattamento dei contenuti didattici. Consente di organizzare e visualizzare i materiali di studio senza il rischio di ridurre i contenuti. A ogni nodo si possono associare liberamente: testi descrittivi, immagini, collegamenti alla Rete, approfondimenti audio.

La costruzione delle mappe è semplice e veloce: lo studente mentre studia può creare in maniera autonoma i propri schemi, partendo da libri digitali e utilizzando l'ambiente di studio PDF.

IperMAPPE 2 è un ottimo strumento compensativo per la dislessia e per le difficoltà di apprendimento.

È perfettamente integrato con il lettore vocale ALFa READER: le mappe sono infatti automaticamente leggibili con il lettore vocale e IperMAPPE 2 può essere installato sulla chiavetta USB di ALFa READER, per una maggiore portabilità.

L'utilizzo combinato dei due software moltiplica le funzioni compensative degli strumenti (previste anche dall'art. 5 della Legge 170/2010: «Nuove norme in materia di disturbi specifici di apprendimento in ambito scolastico»).

2. UNO STRUMENTO PER LA DIDATTICA IN CLASSE CON LE LIM

IperMAPPE 2 è anche uno strumento per la costruzione di lezioni multimediali e per una didattica collaborativa e inclusiva in classe attraverso la LIM.

Il programma consente di:

- Creare una mappa multimediale e navigarla in modo efficace e intuitivo grazie alla modalità consultazione, che permette di visualizzare l'intero contenuto multimediale del singolo nodo concettuale;
- Ingrandire a piacere le immagini presenti nei nodi;
- Organizzare e presentare contenuti digitali in modo facile ma efficace
- Creare automaticamente una mappa importando un testo strutturato da un file RTF o TXT.

303066



Abrakadabra

Abrakadabra è pensato per scoprire la relazione "causa-effetto". È stato progettato per essere utilizzato anche da parte di persone con disabilità motoria grave. È prevista la possibilità di controllare tutti gli esercizi a scansione utilizzando un sensore esterno. 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.

Età: 3 - 8, supporto: CD, CPU: Pentium, Scheda Grafica: Min 100 MB, Scheda Audio: SB, Sensori: si/yes, Ram: Min 8 MB. Sistema Operativo: Compatibile con Windows Xp, Windows 7 a 32 bit, Windows 7 a 64 bit, Windows 8 e Windows 10

75950



Gioca con me

Gioca con me è una collezione di videogiochi animati che possono essere utilizzati anche attraverso due sensori. La complessità delle attività varia di gioco in gioco. Utilizzando solo il sensore, il giocatore può controllare le attività e collezionare punti: l'importante è che prema il sensore nel momento opportuno. L'obiettivo del gioco è il raggiungimento del punteggio massimo. La particolarità di questo programma è che permette l'utilizzo contemporaneo dei giochi da parte di due utenti: in alcuni esercizi avversari, in altri uniti contro il computer.

217185

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 differenti.

166588



Hipp!

Questo programma è composto da 6 diverse attività "causa-effetto". 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 pensate per essere utilizzate sia dai bambini che dagli adulti. Nella parte del Programma dedicata all'editor si possono aggiungere agli esercizi già presenti nuove immagini, foto, suoni per personalizzare ed arricchire di nuovi contenuti le attività.

217181

Impara giocando

Impara giocando è un programma che consta di 4 attività diverse. "Colora le immagini": lo scenario che appare può essere colorato come si vuole, basta scegliere il colore desiderato e l'area che si vuole riempire. "Puzzles": si deve comporre un puzzle. Si può scegliere di quanti pezzi deve essere composto il gioco (da 6 a 30). "Costruisci le figure": si possono scegliere figure geometriche di varie dimensioni e colori per costruirci poi un disegno. "Giochi di memoria" (memory): si devono trovare le coppie di immagini uguali, cliccando sulle carte coperte che appaiono sullo schermo. Tutte le attività di Impara giocando sono editabili.

166589



SwitchTrainer

SwitchTrainer è un software pensato per imparare ad utilizzare i sensori, adatto principalmente a bambini con gravi problemi motori. Oltre a divertire l'utilizzatore, questo programma vuole essere un utile strumento per imparare ad utilizzare i sensori per accedere a contenuti software. È prevista la possibilità di scegliere vari tipi di scansione da usare con uno o più sensori.

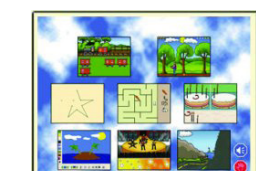
I vari esercizi propongono diversi concetti da assimilare al fine di consolidare un efficace utilizzo di due sensori: Impara a conoscere i personaggi - Impara a conoscere i personaggi, scegliendone uno - La scimmia al parco - Vesti il tipo - L'orchestra degli animali - Gioca a nascondino.

282471

Easy games

Easy Games è la prima raccolta di Videogiochi "facilitati". Questa raccolta presenta 6 titoli "classici" rivisitati e semplificati: miniBreak, miniPacman, miniRabbit, miniSpace, miniTetris, miniAsteroids. I giochi sono editabili e si possono scegliere diversi livelli di difficoltà. Utilizzo con 2 sensori. No scansione.

148257



Megamix

Megamix è una collana di otto attività differenti: Il treno del domino, Raccogli le mele (videogioco interattivo), Costruisci l'immagine seguendo i puntini (grafica), Esci dal labirinto (videogioco interattivo), Rendi la figura uguale (prescolare), Disegna (grafica), Concerto, Prepara il palco (prescolare), Scopri l'immagine (causa-effetto).

122184

Pablo

Un libro da colorare con scansione. Pablo è formato da 6 esercizi che permettono di colorare delle immagini già costruite, con diversi gradi di difficoltà. Nel programma sono contenuti 350 disegni. È possibile importare con lo scanner immagini personali ed utilizzarle con Pablo. È presente un editor che permette di modificare alcuni parametri degli esercizi come la velocità della scansione oppure la scelta dei colori che si possono utilizzare.

167327



Software

Prescolare

Mix dei giochi

Nel mix dei giochi i bambini avranno l'opportunità di:

- Sviluppare la loro creatività e la capacità di trasformare le loro idee attraverso il gioco e l'arte.
- Sviluppare il loro interesse nel disegno, nei suoni e la loro capacità di interpretarli, discuterli e valorizzarli.

Ecco i titoli delle attività previste:

- Accoppia le immagini: in questo esercizio i bambini imparano a scoprire la relazione tra le parti di un oggetto unico, a connetterle ad accoppiare gli oggetti, a completare un progetto e a fare attenzione ai particolari. Quando l'esercizio viene svolto e si completa l'immagine dalle due si sente la parola corrispondente all'immagine.
- Trova l'intruso: in questo esercizio gli oggetti sono posti in modo tale da aiutare il bimbo a trovare l'oggetto che non è associato agli altri. Questo esercizio aiuta la categorizzazione attraverso la discriminazione visuale.
- Componi le immagini: in questa attività il bimbo deve replicare muovendo i vari oggetti l'immagine proposta a sinistra. Questo esercizio richiede una grande attenzione e discriminazione visuale oltre alla capacità di posizionare gli oggetti nello spazio.
- Chi c'è? Questo esercizio riguarda l'esperienza della scoperta. Clicca per vedere cosa succede! C'è un elemento di sorpresa da considerare per il bimbo, cosa accade quando digiti un tasto? un ottimo esercizio per rafforzare il concetto di causa-effetto.
- Graffia e scopri: questo esercizio permette di "scoprire" delle immagini andando a "grattare" la superficie che copre le stesse. Interessante l'aspetto funzionale rispetto all'utilizzo del click con trascinamento se si fa l'esercizio con il mouse.
- Il libro dei disegni: questa attività incoraggia la creatività dei bambini. Permette di creare delle storie con supporto di audio, immagini, video e disegni e poi di trasformarle in un breve video.
- Puzzles: questo esercizio aiuta lo sviluppo della comprensione delle relazioni tra le immagini, incoraggia il pensiero logico e la capacità di risolvere i problemi.
- Memory: questa attività permette di allenare la memoria visiva a breve, imparando ad identificare immagini e concetti.



297214 MIX DEI GIOCHI

312323 MIX DEI GIOCHI - KIT DA 5

312324 MIX DEI GIOCHI - KIT DA 10

Software

Letto-scrittura

Cruciverba e non solo

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 fornito con una lista di circa oltre 800 parole già pronte da usare con le relative immagini e suoni. Controlli da tastiera oppure con sensori. È prevista la scansione per chi ha disabilità motoria grave.

COMPATIBILE W7 32 bit. Gli esercizi sono suddivisi in tre livelli di difficoltà con la possibilità di usufruire di tre diverse dimensioni di schemi in quattro diverse modalità: Cruciverba, Ricerca di parola, Abbina immagini e parole e Lettere mancanti.

Vi sono editor all'interno del programma che consentono di creare nuove liste di parole utilizzando le librerie di immagini e parole esistenti ma è possibile anche aggiungere sia immagini che parole a piacimento per personalizzare il lavoro.

È prevista anche l'opzione di fare apparire fino a 8 lettere "spia" sullo schermo, sotto allo schema per un ulteriore supporto.

È possibile stampare tutti gli esercizi per l'esecuzione degli stessi in forma cartacea.

Il programma può essere utilizzato con mouse, touch screen, tastiera facilitata ed uno o due sensori.

280447

Lettere e parole

Una collezione di 21 attività pensate per lavorare sullo sviluppo delle capacità di letto-scrittura. Per chi ha difficoltà motorie, tutte le attività si possono eseguire in modalità di scansione o con 2 sensori. Il programma è costituito da un database di 350 parole, 430 immagini e 370 suoni, e può essere implementato aggiungendo nuove parole, immagini e suoni personalizzati.

122732



Mix delle lettere

Con il Mix delle Lettere i bambini hanno l'opportunità di:

- Sviluppare interesse nel linguaggio scritto e della conoscenza dei simboli e della loro funzione comunicativa.
- Sviluppare il loro vocabolario e la loro capacità di giocare con le lettere.

Questo programma insegna il riconoscimento delle lettere in modo giocoso ed avvincente. Permette uno sviluppo linguistico grazie alla conoscenza delle lettere, al loro suono e a come vengono usate per comporre le parole. È molto importante per imparare tutto l'alfabeto e incoraggia i bimbi a cimentarsi a leggere ed a scrivere 450 parole comuni presenti negli esercizi.

Questo programma comprende 9 esercizi diversi, sono basati su diversi vocabolari e perciò si adattano a diverse esigenze.

In tutti gli esercizi si può scegliere se lavorare con le lettere maiuscole o minuscole.

Profili: Se richiesto si possono definire profili individuali per ogni utilizzatore, il profilo ricorderà le opzioni selezionate nelle impostazioni delle attività. I livelli di difficoltà incrementano progressivamente. Livello 1, Livello 2 e Livello 3. Selezionando l'opzione Mix (*) nelle impostazioni del menu le difficoltà saranno proposte in maniera casuale..

Ecco in sintesi gli esercizi

- **L'alfabeto:** In questo esercizio puoi imparare le lettere, identificandole ed esplorando l'alfabeto.
- **Il treno delle lettere:** Anche in questo caso si lavora sulle lettere in maniera specifica, giocandoci e cominciando ad imparare il concetto di costruzione delle parole con le lettere parole che sono associate ad immagini.
- **Il Puzzle dell'albero:** Si lavora sulle lettere specificatamente sulle differenze tra maiuscole e minuscole
- **Flash cards:** Questo esercizio fa lavorare la memoria di lavoro.
- **Scrivi:** È mostrata un'immagine con le lettere "vuote" corrispondenti alla parola. Sotto ci sono una serie di lettere che si possono scegliere per completare la parola. Si può utilizzare anche direttamente la tastiera per svolgere l'esercizio.
- **Il labirinto delle lettere:** Trova la lettera e segui il percorso della stessa all'interno dello schema
- **Lettera mancante:** Immagini e parole sono mostrate senza una lettera, occorre trovarla tra quelle proposte.
- **Lettere iniziali:** Il gufo crea delle bolle con delle lettere. Selezionando una lettera il bimbo sentirà la lettera e una parola che inizia con quella lettera.
- **Lettere nascoste:** È pronunciata una parola e si vede un'immagine. Il bimbo deve cliccare sulle lettere nascoste nell'ordine corretto.

297216

Mix delle parole

In queste attività i bambini avranno l'opportunità di:

- Sviluppare interesse nel linguaggio scritto e la comprensione delle lettere e delle parole.
- Accrescere la competenza linguistica attraverso il ritmo, identificando suoni, simboli e lettere.
- Fare pratica completando le parole;
- Mettere in ordine alfabetico lettere e parole;

Ecco in breve le attività:

- **Il Memory delle parole:** Qui si devono associare nel Memory le parole alle immagini, è un buon allenamento anche per la memoria di lavoro.
- **Seleziona la parola giusta:** Viene mostrata un'immagine e sotto una selezione di parole, trova quella corrispondente all'immagine.
- **Ordine alfabetico:** Qui bisogna mettere in ordine alfabetico le lettere che si trovano rappresentate.
- **Parole Crociate:** Clicca sull'immagine per sentire cosa rappresenta, seleziona le lettere in fondo per completare la parola.
- **Indovina la parola:** È il gioco dell'impiccato in una versione rivisitata, occorre indovinare la parola
- **Pronuncia la parola:** Clicca sulle lettere per formare e leggere la parola. Nel livello 1 ci sono solo lettere corrispondenti alla parola da formare.
- **Ascolta e leggi:** In questo esercizio i bimbi sentono la lettura della parola e subito devono leggere la parola corrispondente.
- Per ogni risposta esatta si scoprirà una parte dell'esercizio.
- **Ricerca della parola:** Trova le parole che corrispondono alle immagini sottostanti. Trovata la parola, l'immagine si dissolve in fondo. Clicca su ogni lettera contenuta nella parola.
- **Quale parola?** Si mostra una parola. Il bimbo deve associare la corretta immagine ad essa.

297217

Parole e frasi

È un software didattico ad "accesso facilitato" pensato per esercitarsi alla letto-scrittura su vari livelli. Costituito da 15 attività differenti: Scegli l'articolo indeterminativo giusto, Chi sono io?, Sì o no?, Associa la frase corretta all'immagine, Associa l'immagine alla frase, Colora l'immagine, Completa la frase, ecc.

184742



Mix dei numeri

Nel Mix dei numeri I bambini avranno l'opportunità di:

- Sviluppare la loro cognizione del tempo e dello spazio, le forme, l'ordine numerico, i concetti legati ai numeri (da 1 a 9)
- Implementare la loro abilità di percepire, esprimere, esplorare ed usare i concetti matematici.

Ecco una sintesi delle attività proposte:

- Digita un numero: Selezionando o digitando un numero nella riga in basso il bimbo sentirà il nome degli oggetti al singolare o al plurale associati al numero.
- Questo aiuta anche l'esercizio di una grammatica di base legata al singolare o al plurale. Principalmente l'esercizio aiuta ad imparare a contare gli oggetti.
- Quanti?: In questo esercizio si devono contare gli oggetti ed essere in grado di identificare e scegliere il numero corretto che si trova in basso.
- Apri i pacchi: Conta i punti e trova il numero giusto corrispondente. Vedrai gradualmente aprirsi dei pacchi !
- Gara d'auto: Conta il numero delle auto presenti e selezionalo sulla barra dei numeri, in questo modo eviterai dei fastidiosi incidenti.
- Conta e colora: Completa addizioni e sottrazioni proposte con l'aiuto delle immagini.
- Un buon esercizio per riconoscere i numeri e per esercitarsi con operazioni basiche.
- Da punto a punto: Unisci I punti riconoscendo la sequenza numerica, completerai un immagine.
- Terra del ghiaccio: conta il numero di oggetti che vengono visualizzati nell'animazione.
- Conta: Conta gli oggetti ed esercitati con semplici operazioni.
- Il bruco: Ascolta e segui le istruzioni per costruire uno strano bruco.

297215



Archimede

Il programma è strutturato in base alle conoscenze psicologiche di Jean Piaget per l'insegnamento del calcolo. Si è tenuto particolarmente conto del campo prenumerico. Questo costituisce la base per una sicura padronanza del concetto di calcolo. È suddiviso in tre sezioni di esercitazioni: "base", "fino a 10" e "oltre 10", ognuna con un diverso livello di difficoltà. I progressi nell'apprendimento possono essere valutati graficamente e stampati.

166591



Impara la matematica

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. Le attività sono 6: Quanti, Numeri mancanti, Più e meno, Memory, Che ore sono, Treno della matematica. È un sistema chiuso ad opzioni variabili dove l'utilizzatore può creare configurazioni personalizzate. Il programma, grazie al controllo a scansione, può essere utilizzato con un solo sensore dai disabili motori gravi. L'approccio grafico di tipo visuale molto gradevole garantisce un facile ed intuitivo utilizzo.

75943



Show me

Show Me è un insieme eterogeneo di attività pensate per lavorare sullo sviluppo delle capacità di riconoscimento in vari ambiti. Si può lavorare sul riconoscimento di: colori, misure, orari, figure geometriche, numeri, animali, corpo umano, oggetti della casa, vestiti, veicoli ed oggetti della scuola. È presente un rinforzo acustico che indica l'oggetto da identificare e motiva il ragazzo durante lo svolgimento dell'esercizio.

204888



Uno due tre!

Uno due tre è un programma 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. Nella parte di personalizzazione di tutti gli esercizi si può definire il valore massimo degli addendi, dei sottraendi e del risultato finale delle operazioni proposte nelle varie attività. I contenuti di questo programma sono tutti accessibili attraverso la tastiera, il mouse oppure con la scansione a uno o due sensori.

204889



Software

Mix dell'orsetto Teddy



Nel Mix dell'orsetto Teddy I bimbi hanno l'opportunità di:

- Acquisire concetti, fare connessioni e scoprire nuovi modi per comprendere il mondo attorno a loro.
- Sviluppare la loro creatività e la loro capacità di trasformare I pensieri in esperienze attraverso varie forme di espressione.
- Imparare lingue diverse, implementare il vocabolario ed i concetti.

Scegli le cose.

- Scegliere e Classificare rinforza la capacità dei bimbi di osservare le immagini e di scovare I dettagli. Questo contribuisce lo sviluppo del vocabolario, la memoria a breve termine, l'attenzione visuale e da nuovi strumenti per la vita di tutti i giorni.
- La comprensione del bimbo sarà sviluppata attraverso una esperienza personale di attività dove potrà scegliere, classificare e comparare.
- Sono presenti vari oggetti appartenenti a diverse categorie come uccelli, vestiti, frutta, verdura, giocattoli, oggetti di casa, etc. L'utilizzatore trascina l'oggetto nel cesto giusto, in questo modo lavora sul concetto di categorizzazione che è importante per un buon sviluppo del linguaggio.

297213	MIX DEI NUMERI
312325	MIX DELL'ORSETTO TEDDY - KIT DA 5
312346	MIX DELL'ORSETTO TEDDY - KIT DA 10

Logica e matematica

Crea la tua ...

- In queste attività gli utenti sono stimolati a creare degli ambienti. Possono decorare una casa ed un giardino, riempire un salotto di cose e strutturare gli elementi della cucina. In questo modo imparano ad osservare i colori, le dimensioni, le direzioni e le posizioni; imparano i concetti di dietro, di fronte, sopra, sotto
- I bimbi sviluppano la loro creatività ed immaginazione, si misurano con l'esperienza del creare degli scenari conseguentemente imparano a distanziare gli oggetti creando situazioni ambientali di vita quotidiana
- In questa sezione sono moltissime belle immagini ed animazioni da utilizzare, incluso l'orsetto occupato in varie attività animate. Cliccando più di una volta vedrai le varie opzioni, per esempio cucinare le polpette, innaffiare fiori, costruire un muro, fare una buca, mangiare, bere etc.
- Clicca sulla radio nell'angolo in alto a destra e sentirei una musica in sottofondo, la musica può essere eventualmente tolta, le canzoni da ascoltare sono tante.
- Cliccando il pulsante rosso si torna al menu principale dove si può scegliere un nuovo sfondo.
- Stampa gli scenari create dai bimbi, fai in modo che loro possano mostrarlo e parlarne tra loro, illustra i loro lavori con una storia inventata.

Vesti l'orsetto Teddy.

- Questo esercizio sviluppa la creatività del bimbo, lo aiuta a scoprire nuove relazioni tra gli oggetti vedendo un risultato finale attinente al quotidiano. Il programma crea un'interazione tra il bimbo ed il pc, così da agevolare il bimbo a capire il suo compito ed a implementare il concetto di causa/effetto. Mentre lavora d solo è incoraggiato a diventare indipendente ed a credere alla proprie abilità. Quando i bimbi lavorano in coppia, hanno l'opportunità di condividere l'esperienza ed imparare insieme, questo aiuta comunque la socializzazione tra i bimbi ed il lavoro di squadra.

Il Domino di Teddy.

- Il Domino di Teddy prevede che il bimbo costruisca un treno usando il principio del domino. Il bambino impara a notare i modelli, le connessioni e il concetto di sequenza; ha l'opportunità di esplorare le forme e di accoppiare gli oggetti.
- Queste attività rinforzano sia l'attenzione visuale sia la capacità di categorizzare.

Software

Giochi di memoria

È un programma pensato per allenare e potenziare la memoria. Comprende 9 esercizi diversi: 5 lavorano sull'ambito visivo-spaziale, 4 su quello visivo-auditivo. Il livello di difficoltà durante gli esercizi si adatta in funzione della performance dell'utilizzatore. Spiegazione a voce prima di ogni esercizio da parte di un simpatico coniglietto. Pensato per bambini dai 5 agli 11 anni che devono ancora affrontare la letto-scrittura: gli esercizi sono infatti scanditi da feedback acustici e visivi. Dà inoltre la possibilità all'insegnante o al genitore di monitorare i progressi del ragazzo attraverso una parte dedicata all'analisi degli esercizi svolti.

217186	GIOCHI DI MEMORIA
312347	GIOCHI DI MEMORIA - KIT DA 5
312348	GIOCHI DI MEMORIA - KIT DA 10



Konzen

Konzen è pensato per sviluppare e potenziare le capacità di memoria e di concentrazione. Il software 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.

122733

Riabilitazione



Boardmaker

È un programma grafico che contiene più di 3500 simboli P.C.S. studiato per poter realizzare con grande rapidità materiale cartaceo per la comunicazione, per attività di riabilitazione e di insegnamento: tabelle per la comunicazione, calendari con simboli, etichette da applicare a oggetti nell'ambiente o a contenitori per classificare, etc. Boardmaker non è un programma destinato agli utenti disabili, ma ai loro operatori. I simboli possono essere dimensionati a piacimento e utilizzati sia in versione bianco e nero che a colori: il formato digitale rende il tratto dei simboli molto nitido e i colori ben definiti. Per predisporre tabelle di comunicazione, Boardmaker vi mette a disposizione oltre 250 tabelle-campione già pronte nelle quali potrete direttamente inserire i simboli.

Potete comunque, sempre costruire liberamente le vostre tabelle dimensionando e disponendo le celle a piacimento.

La ricerca dei simboli nell'archivio è semplicissima: basta scrivere il nome nella finestrella di ricerca ed esso viene immediatamente visualizzato; facendo click col mouse nella cella della tabella il simbolo vi viene riportato con una dimensione proporzionata. Il sistema di ricerca dei simboli di Boardmaker presenta numerose facilitazioni per aiutarvi a trovare simboli di cui non ricordate esattamente il nome, oppure cercare simboli affini, o compiere ricerche per intere categorie. Alla libreria P.C.S. contenuta in Boardmaker potete anche aggiungere simboli creati da voi (disegni, fotografie), dare loro un nome ed averli sempre a disposizione nelle successive ricerche. Boardmaker vi permette di cambiare il nome a qualunque simbolo, se lo desiderate, o aggiungere sinonimi per facilitare le vostre successive ricerche. Nel tempo, Boardmaker diventerà il vostro archivio organizzato di immagini e simboli rendendovi molto più agevole il lavoro di predisposizione dei più diversi materiali.

Speaking Dynamically Pro è un software che permette:

- Di costruire sistemi di comunicazione personalizzati, da utilizzare sul personal computer o su display dinamici;
- Realizzare una grande quantità di attività didattiche integrando l'uso di simboli, immagini, voce registrata, sintesi vocale, testo scritto.

195201 BOARDMAKER
265962 BOARDMAKER + SPEAKING DINAMICALLY PRO



Clicker 6

Clicker 6 è l'evoluzione del già conosciuto Clicker 5.

Queste sono le novità più significative del nuovo Clicker 6:

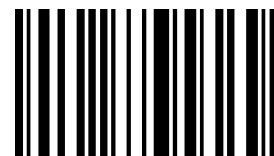
- Sistema di predizione "intelligente" integrato
- Software Clicker Paint completamente integrato nel Clicker 6
- Database con 2500 nuove immagini disponibili
- Accessibilità ampliata anche grazie alla presenza di un mouse Dwell integrato nel software

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. Le tabelle create possono essere programmate a scansione per essere utilizzate anche da utenti che presentano disabilità motorie severe. L'elemento minimo di comando della tabella è chiamato cella. La selezione delle celle può essere effettuata con il mouse, tastiera o tramite sensori esterni. Alle singole celle si possono abbinare: Immagini, suoni e testo scritto, PCS (Picture Communication Symbols), Comandi per eseguire un altro programma, Macro di tasti (cioè una sequenza di caratteri della tastiera), L'apertura di un'altra tabella, in questo modo è possibile creare una struttura ricorsiva che permette di collegare più agevolmente diverse tabelle tra loro. Clicker è dotato di una potente e flessibile funzione di scansione delle tabelle dove vi è la possibilità di programmare l'accesso alle celle in modo personalizzato. È infatti possibile programmare la scansione su ogni tabella regolando alcune caratteristiche: priorità, velocità e tipologia di scansione. Al passaggio della scansione si possono inoltre abbinare suoni digitalizzati. Per queste caratteristiche Clicker è indicato anche per utenti che presentano severe 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 al sintesi vocale in italiano.

- Età: 6 - 99
- Supporto: CD
- CPU: Pentium II
- Scheda Grafica: Min 200 MB
- Scheda Grafica: VGA o Sup
- Scheda Audio: SB
- Sensori: si/yes
- Ram: Min 32 MB
- Sistema Operativo: Compatibile con Windows Xp, Windows 7 a 32 bit, Windows 7 a 64 bit, Windows 8 e Windows 10

300772





323984

Tastiere
Trackball e joystick
Sensori
Comunicatori
Vista
Videoingranditori
Lenti
Software di utilità
Display e stampanti braille
Musicoterapia
Arredo



CampuStore
Media Direct S.r.l. Brand
www.campustore.it - info@campustore.it

Numero Verde
800 974 077

