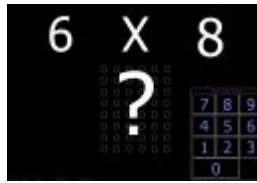


Tabelline



*Tabelline è un'applicazione che aiuta i bambini ad imparare le Tabelline.
(Mi sembra apprezzabile l'originalità della mia scelta per il nome ;-)*

Potrà sembrare banale, ma io sono convinto che se non si imparano BENE le tabelline, si continueranno ad avere problemi con la matematica per tutta la vita.

Alla luce di questa considerazione ed avendo 2 figli in età scolastica, ho realizzato questa piccola applicazione che, almeno nel mio caso ha dato ottimi risultati: usandolo mezz'ora al giorno, in pochi giorni, entrambi hanno ottenuto il 100% delle risposte esatte.

L'idea alla base del programma è che i risultati delle moltiplicazioni tra i numeri da 1 a 10, devono restare "scolpiti" nella memoria, in modo che non ci si debba pensare eseguendo i calcoli di operazioni più complesse.

Per memorizzare in modo veloce e permanente dei dati come le tabelline, è utile unire stimoli visivi concettuali e sonori.

L'applicazione utilizza un'interfaccia molto semplice che focalizzi, senza distrazioni, l'attenzione sui numeri dando un adeguato stimolo visivo.

Per ottenere un'associazione concettuale tra i numeri e le "quantità", vengono visualizzate delle griglie di "pallini" e le cifre hanno dimensione variabile in base al numero rappresentato.

Lo stimolo sonoro si ottiene chiedendo all'utente di pronunciare ad alta voce i numeri nel momento in cui compaiono sullo schermo (questo migliora anche l'attenzione).

Per non "sottovalutare" l'intelligenza dei bambini e non annoiarli troppo, le moltiplicazioni proposte dal programma vanno da 2x2 a 9x9 considerando banali quelle 1xN, Nx1, 10xN e Nx10 (nessuno ha mai avuto difficoltà nell'impararle).

Il programma prevede 5 livelli di difficoltà crescente:

- Livello 1: Vengono proposte lentamente tutte le moltiplicazioni ordinate.
Es. 2x2, 2x3, 2x4, ..., 3x2, 3x3, ...
- Livello 2: Come il Livello 1, ma più veloce.
- Livello 3: Vengono proposte tutte le moltiplicazioni in ordine casuale.
Es. 8x2, 3x7, 4x6, ..., 5x3, 6x9, ...
- Livello 4: Vengono proposte tutte le moltiplicazioni in ordine casuale, ma aspettando che l'utente fornisca il risultato o tramite tastierino numerico o utilizzando il mouse. In caso di errore, o se il tempo impiegato è eccessivo, viene fornito il risultato. Al termine delle sequenza, vengono riproposte le moltiplicazione sbagliate. Alla fine del livello, si può controllare il numero di errori ed il punteggio calcolato in base al tempo impiegato.
- Livello 5: Come il Livello 5, ma più veloce.