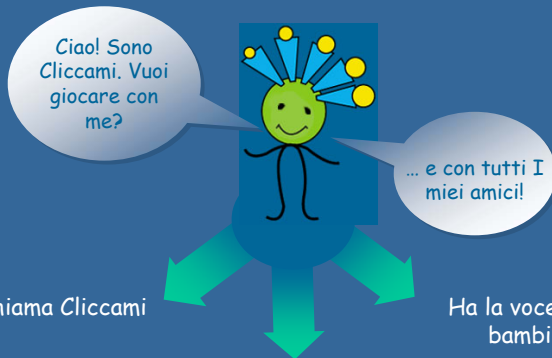




Il personaggio guida per il bambino

Gioca col bambino fornendogli le istruzioni necessarie



Si chiama Cliccami

Nasce da forme e colori

Ha la voce di un bambino

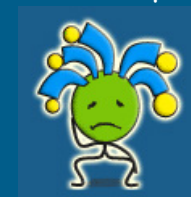
Il Personaggio Guida:

dotato di espressione emotiva
segnala vittorie ed errori

Clicchi e
straclicchi, bravo!



Clicco clicco clicco, no...
Cliccami e riprova!



Cliccami non è un videogioco in cui conta la velocità

Cliccami interagisce in modi diversi con il piccolo utente:



È un **compagno discreto** che invita alla creatività.

Nelle prove a **tempo non vincolato** il personaggio guida non segnala alcun errore ed il bambino è libero di creare nei tempi e modi che gli sono necessari



È un **compagno attento**:

nelle prove a tempo **vincolato a livello di scelta** il personaggio guida segnala l'errore immediatamente su ogni scelta.



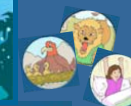
E' un **compagno paziente**:

nelle prove a **tempo vincolato a livello di prova** il personaggio guida segnala l'errore solo al termine della performance

Le attività sono state progettate con l'obiettivo di educare all'immagine e all'elaborazione multi modale di suoni, voci, musiche, filmati ...



I giochi alternano immagini in *stile grafico figurativo* e immagini che giocano con le forme e i colori in modo *astratto*.



Diversi livelli di difficoltà

- 1 Le attività si dividono in tre livelli di difficoltà crescente: bassa, media e alta.
- 2 Il livello di difficoltà è segnalato dalla sfumatura del bottone di un'attività.

leggera		Bassa difficoltà
media		Media difficoltà
forte		Alta difficoltà

Non solo PC



Cliccami invita il bambino a lasciare il video e usare carta e matita. Stimola alla produzione grafica e alla narrazione di storie .

Il bambino viene valutato mentre:

- interagisce con il computer
- disegna su supporto cartaceo
- verbalizza storia