

AUSILIO EXPRESS 1

indicato prevalentemente per bambini di scuola dell'infanzia/primaria di primo grado

Leaps and Bound 1: coordinazione oculo-manuale, rivolto a bambini da 5 a 12 anni.

Leaps and Bound 2: coordinazione oculo-manuale, rivolto a bambini da 5 a 12 anni.

Leaps and Bound 3: coordinazione oculo-manuale, rivolto a bambini da 5 a 12 anni.

Supermappe: rivolto a bambini da 8 a 16 e + anni, indicato per dislessia e DSA, difficoltà di apprendimento, potenziamento del metodo di studio, didattica inclusiva.

Castello Incantato: rivolto a bambini da 5 a 12 anni, indicato per comprensione del testo, difficoltà di apprendimento

Tachistoscopio: rivolto a ragazzi da 8 a 12 anni indicato per difficoltà di apprendimento, difficoltà di lettura, dislessia

Facilissimo: coordinazione oculo-manuale, rivolto a bambini da 5 a 12 anni.

Sorpasso: difficoltà di apprendimento, disabilità motoria, dislessia, rivolto a ragazzi da 8 a 16 anni.

Carlo Mobile: Software di supporto alla lettura e allo studio dalla scuola secondaria in poi. Comprensione del testo, difficoltà di lettura, dislessia e DSA

Super Quaderno: dislessia e DSA, difficoltà di apprendimento, uso educativo generale. Rivolto a bambini da 5 a 12 anni.

Oggetti di ogni giorno: rivolto a chiunque abbia la necessità di potenziare discriminazione visiva e categorizzazione semantica. Indicato per afasia, disfasia e altre sindromi, difficoltà di apprendimento, disabilità motoria.

Metti a posto 2: rivolto a bambini da 5 a 12 anni, difficoltà apprendimento, sindromi autistiche ed altre.

Cloze2: Adatto a facilitare i processi di comprensione del testo.

Anafore2: rivolto a ragazzi da 8 a 16 anni, indicato per comprensione del testo, difficoltà di apprendimento.

Girotondo del sapere: comprensione del testo.

Il tiro al bersaglio: rivolto a bambini da 5 a 12 anni, indicato per difficoltà di apprendimento, difficoltà di lettura

Il labirinto: rivolto a ragazzi da 8 a 16 anni, indicato per la comprensione del testo

Sym Writer: difficoltà di comprensione linguistica, organizzazione spazio/temporale, dislessia, sordità e ipoacusia, difficoltà di comunicazione. Una raccolta di esempi e situazioni d'uso della simbologia grafica vi aiuterà a scoprire in modo concreto come impiegare questo strumento nelle vostre attività quotidiane.

Boardmaker: programma grafico più noto e utilizzato per realizzare, con i simboli PCS, materiale cartaceo per la comunicazione, per attività di riabilitazione e di insegnamento. Boardmaker può essere utilizzato per preparare tabelle per la comunicazione, calendari con simboli, etichette da applicare a oggetti nell'ambiente, testi corredati di simboli, singole carte per formare frasi e tanto

altro ancora.

Calcolare a mente Erikson: aiuta gli alunni della scuola primaria che hanno difficoltà con i numeri e le prime operazioni di calcolo (addizione e sottrazione). A bordo di una navicella spaziale e con l'aiuto di un simpatico scienziato e di un buffo alieno, il bambino imparerà le strategie del calcolo mentale riconoscendo in modo istantaneo quantità numeriche anche elevate.

Aplusix: Aplusix è un nuovo tipo di software che permette agli studenti di risolvere gli esercizi passo-passo e ricevere importanti feedback per aiutarli ad imparare l'algebra. Può essere utilizzato per esercizi "classici" (calcolo numerico; semplificazione, sviluppo, fattorizzazione di polinomi o espressioni razionali; risoluzione di equazioni, disequazioni e sistemi lineari di equazioni) e per problemi. Aplusix è un aiuto prezioso per gli insegnanti, che possono utilizzarlo anche senza preparazione, utilizzando esercizi già pronti o preparando la propria lista di esercizi.

epico: compensare le difficoltà di lettura, scrittura e calcolo, favorendo l'autonomia nell'apprendimento e nell'esecuzione dei compiti scolastici. ha cinque Ambienti specifici per la lettura, la scrittura, lo studio e l'organizzazione delle informazioni, tutti utilizzabili con la sintesi vocale Loquendo