



Rosalba Corallo

# TUTTI BRAVI CON OLGA!

Gioca e impara  
con le regole sociali

Erickson  
SOFTWARE

*EDITING E PROGETTAZIONE*

SERENA LARENTIS

*IMPAGINAZIONE*

TANIA OSELE

*IMMAGINE DI COPERTINA*

CRISTIAN STENICO

*COPERTINA*

GIORDANO PACENZA

---

© 2012 Edizioni Erickson

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 950690

fax 0461 950698

[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

*Stampa*

Esperia srl – Lavis (TN)

ISBN: 978-88-590-0035-8

*Tutti i diritti riservati. Vietata  
la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata,  
se non previa autorizzazione dell'editore.*

Rosalba Corallo

# TUTTI BRAVI CON OLGA!

Gioca e impara con le regole sociali



Collana diretta da  
Paolo Calidoni

**Erickson**

### **Paolo Calidoni**

Già insegnante e dirigente tecnico dell'istruzione primaria, pubblicista, è professore ordinario di didattica. Per le Edizioni Erickson, con Susanna Mantovani ha curato *Accogliere per educare* (2008).

### **Monica Parricchi**

Ricercatore in Pedagogia generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano (LUB). Si occupa da anni di apprendimento legato alle Nuove Tecnologie ed è docente, dal 2006, di Pedagogia del gioco.

### **Beate Weyland**

Ricercatore in Didattica generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione della Libera Università di Bolzano (LUB). Le sue attività di studio e di insegnamento si concentrano sulle potenzialità dei media e delle tecnologie per sviluppare la creatività e il pensiero critico sin dalla scuola dell'infanzia.

### **Rosalba Corallo**

Nata nel 1973 a Messina, dove attualmente vive e lavora, è pedagoga e insegna da 15 anni nella scuola statale, per cui svolge anche attività di coordinamento e supporto al lavoro dei docenti. Si interessa di psicologia dell'età evolutiva e crede nel valore educativo della narrativa, abbracciando in particolare le teorie di Gardner, Goleman e Sunderland. Ama creare percorsi didattici, storie e personaggi con il duplice scopo di divertire i bambini e veicolare messaggi e valori positivi. Con le Edizioni Erickson ha già pubblicato i libri *Bravi bambini!, 9 volte intelligenti, Sei folletti nel mio cuore*, il CD-ROM *9 volte intelligenti e*, per la collana «Il mio primo software», i cofanetti *L'incantesimo di Rocco* e *In viaggio con Reddy*.

Il suo sito web è [www.rosalbacorallo.it](http://www.rosalbacorallo.it).

# 1. Guida all'uso del software

## Presentazione

Il tranquillo villaggio di Regolino è in pericolo! Con l'arrivo del «Pappabullo», un antipatico pappagallo che dà a tutti dei pessimi consigli, gli abitanti del villaggio hanno dimenticato le regole e non sanno più cosa sia giusto fare. Toccherà alla simpatica e saggia tartaruga Olga, personaggio guida di questo software, rimettere le cose a posto e per farlo coinvolgerà nella sua importante missione il piccolo giocatore, attraverso divertenti attività basate sull'adozione di comportamenti corretti in contesti diversi.

Se per il bambino l'iter ludico proposto rappresenterà una coinvolgente avventura virtuale che appaga il suo naturale bisogno di gioco, per l'adulto che se ne farà promotore sarà opportuno acquisire la consapevolezza della possibilità di assumere questo software come parte integrante di un percorso finalizzato all'educazione sociale dei più piccoli.

Educare secondo i principi della convivenza civile, a partire dalla più tenera età, rappresenta un bisogno urgente e quanto mai attuale, ampiamente condiviso non soltanto nei cosiddetti ambienti a rischio ma riguardante la totalità degli ambienti sociali. Assistere a episodi in cui bambini tiranneggiano per affermare la propria volontà ai danni di genitori sempre più accondiscendenti e disorientati nello svolgimento del proprio ruolo o ascoltare gli sfoghi di insegnanti che «non ce la fanno più» a gestire classi sempre più turbolente non stupisce più nessuno... È la norma dei nostri tempi. E che dire degli sconvolgenti episodi di cronaca con giovanissimi protagonisti nel ruolo del carnefice? Non credo serva aggiungere altro per dipingere la situazione odierna e constatare che sia tutt'altro che idilliaca.

Di fronte alla vasta gamma di spiacevoli episodi, non di rado riecheggia il rimpianto delle passate generazioni che fanno riferimento a un'infanzia molto diversa da quella attuale in cui l'atteggiamento prevalente tra bambini era il rispetto delle regole e il riconoscimento dell'autorità dell'adulto. Ma rimpiangere il passato, o tentare di farlo rivivere, non è certamente una scelta possibile né produttiva; non ci resta dunque che prendere atto, nel bene o nel male, delle condizioni e delle dinamiche relazionali mutate e considerare il fatto che gli antichi metodi coercitivi, basati sul timore della punizione, non rientrano più nel nostro modo di concepire l'azione educativa che, in un'ottica più rispettosa delle personalità del bambino, sostituisce il concetto di autorità con quello di autorevolezza.

Occorre dunque trovare nuove strategie che, alla luce di teorie pedagogiche più attuali e meglio rispondenti alle esigenze dei bambini di oggi, possano stimolare la loro motivazione e accendere il piacere di apprendere, offrendo loro la possibilità di sperimentare in termini di benessere personale e divertimento i vantaggi dell'agire nel rispetto delle regole sociali.

Ed è in questo contesto teorico di riferimento che si colloca la proposta *Tutti bravi con Olga!*, un percorso mirato a integrare le esigenze di gioco dei piccoli con quelle dell'educatore (genitore o insegnante che sia) di poter utilizzare degli strumenti che contribuiscono efficacemente a perseguire gli scopi dettati dalla propria intenzionalità educativa.

## Login

Dopo una breve narrazione animata dell'antefatto della storia di Olga, che coglie la richiesta di aiuto degli abitanti del villaggio di Regolino sconvolto dall'arrivo del Pappabullo, nel login viene richiesto al bambino di scegliere un'immagine-contrassegno tra quelle proposte e di scrivere il proprio nome nell'apposito riquadro. Poi deve cliccare «Vai» per entrare nel menu. Il bambino può registrarsi anche soltanto scegliendo il contrassegno senza scrivere il nome.

Per eliminare un giocatore, basta cliccare il pulsante «Elimina utente» e confermare.

Agli accessi successivi sarà sufficiente selezionare il proprio simbolo dalla lista in basso e cliccare «Vai». Per scorrerla si usano le due frecce a lato.

Cliccando sul fumetto con la scritta «Guida» si accede alla guida alla navigazione in formato pdf.

Per uscire dal programma si clicca la nuvoletta con la scritta «Esci» in alto a destra.



## Menu

Dopo aver selezionato il proprio contrassegno nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale con le icone degli otto giochi: una volta cliccata l'attività desiderata, la saggia Olga la illustrerà al bambino.

### *I giochi*

1. La famiglia De Porcellis
2. Il labirinto Scansapericoli
3. In classe!
4. Ho bisogno di te
5. I rifiuti giramondo
6. Vinca il migliore!
7. Hotel Sprecatutto
8. Occhio alla strada!







### *Dov'ero rimasto?*

Un clic sulla freccia a spirale rimanda alla prima videata del livello facile dell'ultimo gioco svolto.



### *Colora tu!*

Cliccando sull'icona della tavolozza si accede a una sezione con moltissimi disegni da colorare a piacere e da stampare.



### *Il forziere*

Se i giochi sono stati tutti svolti, al clic su questa icona si visualizza l'animazione del finale della storia, con la narrazione degli ultimi eventi con Olga felice per essere riuscita nella propria missione e il Pappabullo arrabbiato che abbandona il villaggio. A questo punto è possibile stampare l'attestato, personalizzato con il contrassegno del bambino.



### *Opzioni di configurazione (area riservata per l'adulto)*

Al clic su questo pulsante si accede a una parte riservata all'adulto, che può attivare o disattivare una serie di impostazioni relative ai volumi, all'audio, alle modalità di gioco (disattiva tentativi, mostra attestato) e vedere la spiegazione dei pulsanti presenti nelle videate. Le videate sono stampabili.



## I tasti rapidi

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Gestione volumi/suoni e audio	Ctrl + v
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce avanti/indietro
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Esercizio Colora Tu!</i>	
Scorri videata	Ctrl + Frecce avanti/indietro
Annulla	Ctrl + a
Annulla solo ultimo colore inserito	Tasto destro del mouse

## Le attività

Ispirate ai principi teorici precedentemente esposti, ognuna delle attività proposte nel software persegue obiettivi specifici e diversi tra loro, ma tutti riconducibili alla finalità generale di educare alla conoscenza e al rispetto delle regole sociali.

Giocando, il bambino vivrà virtualmente esperienze relative all'igiene, alla conoscenza dei pericoli da evitare, alla distinzione tra azioni adeguate e inadeguate, al riconoscimento e al rispetto dei bisogni degli altri e, divertendosi, potrà anche familiarizzare con le prime nozioni relative all'ecosostenibilità, alla differenziazione dei rifiuti, all'educazione stradale e ambientale. Al fine di accrescere la motivazione e il coinvolgimento dei piccoli, tutti i giochi sono strutturati su più livelli di difficoltà e prevedono un certo numero di tentativi e tempo a scalare.



### La famiglia De Porcellis

#### *Obiettivi*

Questo gioco, attraverso azioni virtuali di riordino e pulizia, promuove l'esercizio di pratiche relative all'igiene personale e ambientale.

#### *Situazione motivante*

Nella casa della famiglia De Porcellis c'è disordine e sporcizia... Bisogna aiutare mamma maialina e i suoi piccoli a diventare puliti e ordinati!

#### *Scopo e modalità del gioco*

L'utente sarà ospite di una famiglia di maialini che vive nella sporcizia e nel disordine e aiuterà mamma maialina con i suoi due piccoli in diverse circostanze, trascinando oggetti o cliccando pulsanti in sequenza secondo il livello ed entro un determinato tempo.

Eventuali errori, come anche lo scadere del tempo, comporteranno la perdita di una possibilità.

Nel livello facile si devono trascinare oggetti al posto giusto per rimettere in ordine ambienti domestici disordinati.

Nel livello medio, ambientato in un supermercato, occorre trascinare nel carrello oggetti che servono all'igiene, evitando quelli non pertinenti.

Nel livello difficile bisogna lavare i maialini e occuparsi della loro igiene dentale cliccando i pulsanti nel rispetto della sequenza abituale di tali azioni.



## Il labirinto Scansapericoli

### Obiettivi

Attraverso questo gioco, in cui i bambini guideranno il castoro Timmi in ambienti diversi, si esercita la loro capacità di riconoscere ed evitare situazioni e oggetti pericolosi.

### *Situazione motivante*

Per il castoro Timmi è divertente andare alla ricerca di giochi e oggetti da collezionare... Ma attenzione, non si può toccare tutto! Bisogna aiutarli a evitare i pericoli.

### *Scopo e modalità del gioco*

L'utente deve condurre con le frecce direzionali il simpatico castoro Timmi all'interno di un labirinto in direzione di una meta, raccogliendo oggetti diversi secondo i livelli ed evitando di passare sopra o di scontrarsi con oggetti, situazioni o animali pericolosi. Se i percorsi saranno eseguiti correttamente, si passerà in automatico al livello successivo, se invece avviene lo scontro con un elemento pericoloso ci sarà la perdita di una possibilità.

Nel livello facile, che consiste in una raccolta di giocattoli, si devono evitare pericoli domestici statici.



Il livello medio è ambientato in spiaggia, dove è prevista una raccolta di conchiglie. In questo livello, ai pericoli statici è aggiunto un elemento dinamico, che consiste in un granchietto da evitare per non essere morsi.

Nel livello difficile, Timmi deve raccogliere delle pigne nel bosco, scappando dagli animali in movimento ed evitando situazioni e oggetti pericolosi.



### **In classe!**

#### *Obiettivi*

Questo gioco, ambientato in una scuola in cui alcuni scolari trasgrediscono alle regole, allena a distinguere tra comportamenti adeguati e inadeguati al contesto scolastico.

#### *Situazione motivante*

Cosa succede nella scuola del villaggio? Sembra tutto tranquillo e invece alcuni scolari si comportano in modo indisciplinato. Occorre scoprire di chi si tratta e invitarli a smettere!

#### *Scopo e modalità del gioco*

L'utente, passando con il mouse sopra degli animaletti, che si presentano apparentemente attenti e seduti composti nei loro banchi, attiverà delle brevi animazioni che corrispondono a comportamenti adeguati o inadeguati al contesto scuola e dovrà dunque cliccare su chi commette un'azione scorretta. Per ogni eventuale errore sarà scalato un tentativo.

Nel livello facile si deve individuare un comportamento scorretto scegliendolo tra 3 proposti, nel livello medio 2 su 5 e nel livello difficile 3 su 6.



## Ho bisogno di te

### Obiettivi

Basato sul riconoscimento dei bisogni di esseri viventi appartenenti a specie diverse a cui dare tempestivamente il proprio aiuto virtuale, questo gioco mira a promuovere atteggiamenti altruistici sensibilizzando i bambini a rivolgere la propria attenzione alle esigenze di chi li circonda.

### Situazione motivante

Nel villaggio sono proprio in tanti ad aver bisogno di aiuto ma non a tutti serve la stessa cosa. È davvero importante scoprire ciò di cui ciascuno ha veramente bisogno e offrirglielo.

### Scopo e modalità del gioco

Lo scopo del gioco è comprendere le esigenze di piante, animali e persone osservando le animazioni o ascoltando l'audio e quindi intervenire tempestivamente. Ogni azione eseguita correttamente determina il passaggio automatico alla videata successiva, ogni errore la perdita di una possibilità.

Nel livello facile l'utente deve trascinare un annaffiatoio e rilasciarlo sulla pianta che, in quel momento, è animata con un'espressione sofferente prima che la pianta appassisca.

Nel livello medio si devono nutrire degli animaletti affamati, scegliendo il cibo adatto tra quelli proposti.

Nel livello difficile si devono soddisfare i bisogni di alcuni bambini (ascoltabili attraverso l'audio), scegliendo l'immagine giusta prima che il bambino pianga.







## **I rifiuti giramondo**

### *Obiettivi*

Questo gioco, in cui si devono sfamare dei simpatici cassonetti animati, persegue l'obiettivo di educare i bambini alla pratica della differenziazione dei rifiuti, allenandoli al contempo alla discriminazione di materiali diversi.

### *Situazione motivante*

I cassonetti della raccolta differenziata sono molto affamati! Bisogna aiutarli a nutrirsi, facendo attenzione ai materiali che devono essere adatti a ognuno di loro, altrimenti faranno indigestione!

### *Scopo e modalità del gioco*

Con un clic sul pulsante «Vai!» comincerà a girare la freccia all'interno della ruota e si fermerà in maniera casuale su un oggetto: toccherà al bambino valutare il materiale di cui l'oggetto è fatto e decidere a quale cassonetto «darlo in pasto», cliccando quello corretto. Per ogni eventuale errore viene scalato un tentativo, però l'oggetto non correttamente attribuito rimane in gioco dando al bambino la possibilità di riprovarci.

Nel livello facile i cassonetti sono 3: raccolta di carta, vetro e plastica.

Nel livello medio i cassonetti sono 4: ai precedenti si aggiunge quello della raccolta degli abiti usati.

Nel livello difficile i cassonetti sono 5: ai precedenti si aggiunge quello della raccolta dei medicinali.



**Vinca il migliore!**

### *Obiettivi*

In questo gioco, finalizzato a promuovere la consapevolezza dell'importanza di mantenere un comportamento sicuro e rispettoso durante le competizioni, i bambini si divertiranno ad ammonire i personaggi che non gareggiano correttamente.

### *Situazione motivante*

È davvero emozionante partecipare a delle gare sportive! Ma quelli che si comportano in modo sleale o pericoloso non meritano certo di vincere... Occorre coglierli sul fatto e ammonirli subito!

### Scopo e modalità del gioco

Il gioco consiste nell'impedire di giungere al traguardo a personaggi che, durante delle competizioni sportive, commettono azioni sleali o pericolose.

Con un clic sulla bandierina si dà inizio alla gara.

L'utente deve cliccare sul concorrente che commette l'azione sleale o pericolosa entro il tempo di durata dell'animazione: ciò farà indietreggiare quel concorrente, impedendogli di arrivare per primo al traguardo. Un clic errato, o effettuato oltre il tempo a disposizione, comporta la perdita di una possibilità e la gara «si allunga» di una scorrettezza.

Il livello facile prevede una gara di canottaggio con 3 partecipanti.

Nel livello medio gareggiano 4 motociclisti.

Nel livello difficile si svolge una gara podistica con 5 corridori.





## Hotel Sprecatutto

### Obiettivi

Ambientato in un albergo in cui si verificano sprechi d'acqua e di energia elettrica, questo gioco persegue l'obiettivo di educare i bambini alla corretta gestione delle risorse, gettando le basi per la formazione di coscienze ecosostenibili.

### Situazione motivante

Alcuni clienti dell'hotel Sprecatutto sono dei veri sbadati... Lasciano le camere senza preoccuparsi di spegnere le luci e gli elettrodomestici o di chiudere i rubinetti dell'acqua. Occorre quindi controllare nelle loro camere e intervenire per evitare gli sprechi!



### *Scopo e modalità del gioco*

L'utente deve cliccare sulla chiave per poter aprire le porte presenti nella videata, valuterà quindi in quale camera si sta verificando uno spreco e la selezionerà con un clic. I clic corretti faranno avanzare automaticamente il gioco; per ogni errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile si devono controllare 2 camere di cui in una si verifica uno spreco.

Nel livello medio ci sono 3 camere di cui in 2 si verifica uno spreco.

Nel livello difficile le camere sono 4 ma solo in 2 si verifica un vero spreco poiché in una terza c'è un «finto-spreco», ovvero qualcuno che utilizza la risorsa.



### **Occhio alla strada!**

#### *Obiettivi*

Attraverso le attività di questo gioco, in cui si richiede di indirizzare il movimento di personaggi e di veicoli e di posizionare correttamente segnali stradali, si favorirà l'avviamento dei bambini alla decodifica della segnaletica stradale.

#### *Situazione motivante*

Che disastro... Gli abitanti del villaggio hanno dimenticato le regole della circolazione stradale!

Hanno proprio bisogno di qualcuno che li guidi, perché ogni distrazione potrà essere per loro molto, molto pericolosa!

### *Scopo e modalità del gioco*

L'utente deve condurre, cliccando sulle frecce direzionali della tastiera, persone e mezzi di trasporto per far compiere loro un de-

terminato percorso senza incidenti o infrazioni. Nel caso dei segnali stradali, deve invece collocarli nella posizione giusta.

Se i percorsi saranno eseguiti correttamente le videate si susseguiranno automaticamente, in caso d'errore ci sarà la perdita di una possibilità.

Nel livello facile l'utente deve guidare un personaggio nell'attraversamento di strade, spostandolo in direzione delle strisce pedonali ed evitando che venga colpito dalle automobili.

Nel livello medio l'utente deve condurre un'automobile lungo un percorso fermandosi quando i semafori sono rossi ed evitando di colpire i pedoni che attraversano sulle strisce.

Nel livello difficile l'utente deve indirizzare i segnali stradali che cadono dall'alto e farli arrivare sopra l'immagine correlata, scegliendo fra le tre proposte.



