



GIACOMINO E IL TEMPO PERDUTO

Gioca e impara con
il tempo, la settimana,
i mesi e l'anno

Erickson
SOFTWARE

EDITING E PROGETTAZIONE

SILVIA LARENTIS

IMPAGINAZIONE

TANIA OSELE

IMMAGINE DI COPERTINA

CRISTIAN STENICO

COPERTINA

TANIA OSELE

© 2013 Edizioni Erickson

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 950690

fax 0461 950698

www.erickson.it

info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-260-4

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

Emma Perrotta

GIACOMINO E IL TEMPO PERDUTO

Gioca e impara con il tempo,
la settimana, i mesi e l'anno



Collana diretta da
Paolo Calidoni

Erickson

Paolo Calidoni

Già insegnante e dirigente tecnico dell'istruzione primaria, pubblicitista, 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.

Emma Perrotta

Laureata in Logopedia, lavora dal 1983 presso il Dipartimento Cure Primarie – Assistenza Consultoriale ASL 3 «Genovese». Si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva, e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della lettura e della scrittura. Collabora a programmi di consulenza e formazione per scuole dell'infanzia e primarie.

1. Guida all'uso del software

Presentazione

La difficoltà a orientarsi nel tempo è presente in quasi tutti i bambini con le più svariate difficoltà nello sviluppo — lievi immaturità, lievi ritardi evolutivi, deficit cognitivi, disturbi specifici di apprendimento e patologie dello spettro autistico — ma si trova, come difficoltà settoriale, anche in bambini con uno sviluppo regolare. Spesso infatti molti bambini, anche già «grandicelli»:

- non sanno ordinare in corretta successione semplici eventi (prima e dopo);
- non sanno cosa succede prima e cosa succede dopo nell'arco della loro giornata;
- non conoscono il significato di ieri, oggi, domani;
- non sanno dire se sono stati in vacanza ieri o l'estate scorsa;
- non conoscono i nomi dei giorni della settimana, dei mesi, delle stagioni e/o non ne conoscono la corretta sequenza;
- non sanno quando è il loro compleanno;
- non sanno in quale giorno della settimana frequentano l'attività sportiva o hanno altri impegni settimanali;
- non sanno dire quando mangiano a scuola o quando fanno i rientri pomeridiani.

Queste incertezze nella rappresentazione mentale dello scorrere del tempo creano difficoltà al bambino che, non padroneggiando in modo stabile e preciso riferimenti temporali, non riesce a orientarsi adeguatamente e, soprattutto, non è in grado di prevedere il susseguirsi degli eventi. Ciò può costituire per lui fonte di ansia e/o indurlo ad atteggiamenti passivi o di rifiuto delle attività che gli vengono proposte. Diventare capaci di padroneggiare meglio gli eventi, sapendoli prevedere e valutare anche in termini di durata e di successione, può facilitare molto il bambino nell'adattarsi alla

realtà che lo circonda e nel modulare il suo comportamento. Anche per i ragazzi con ritardo mentale, un buon orientamento nel tempo facilita la possibilità di organizzare e scandire la propria giornata a vantaggio dell'autonomia personale. Solitamente tutto ciò viene appreso in modo spontaneo, attraverso l'esperienza di ciò che accade integrata ai commenti e alle sottolineature verbali degli adulti vicini (ad esempio: «Oggi c'è il sole», «Domenica andremo a pranzo dalla nonna», «Sbrighiamoci altrimenti faremo tardi», ecc.). Per molti bambini, invece, è importante essere esposti a un insegnamento esplicito, diretto e concreto di tali concetti. A loro è dedicato questo software, nella speranza che i suggerimenti e le proposte didattiche contenute possano aiutarli ad acquisire l'importantissima abilità del sapersi orientare nel tempo e del saper collocare tutti gli eventi che vivono, hanno vissuto e vivranno.

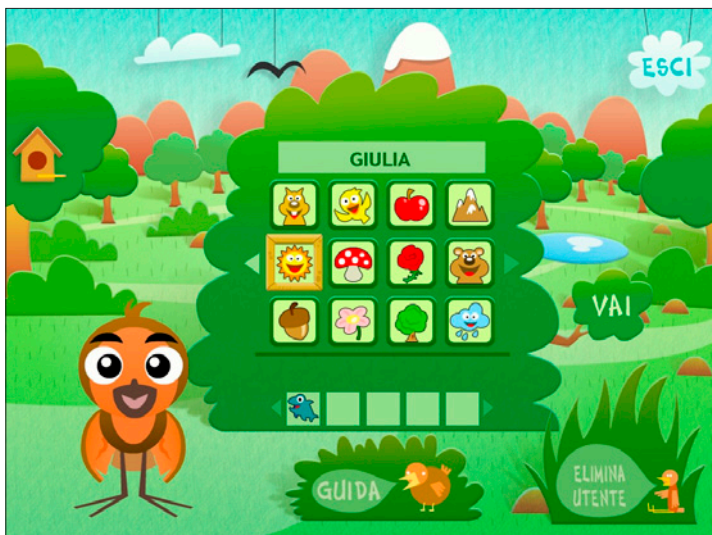
Il materiale «pronto all'uso» è indirizzato ai genitori, agli insegnanti e a tutti coloro che sono impegnati nel meraviglioso compito di trasmettere conoscenza ai bambini, per poter proporre, in modo divertente, concreto e tangibile, molte attività che aiuteranno a comprendere e a fare propri i concetti astratti che riguardano il tempo. In particolare, il programma propone una serie di giochi, suddivisi in sezioni, e alcuni materiali stampabili da utilizzare come attività individuali o laboratoriali.

Esistono molte pubblicazioni didattiche in commercio che includono attività sull'orientamento spazio-temporale, ma esse mirano a sviluppare soprattutto i concetti relativi allo spazio: questo lavoro, pertanto, è volutamente dedicato solo allo sviluppo dell'orientamento temporale.

Login

In seguito al filmato d'animazione con la narrazione dell'antefatto della storia di Giacomino alle prese con il tifone Gedeone e con il taglialegna che vuole abbattere l'albero su cui vive, nel login viene richiesto al bambino di scegliere un'immagine-contrassegno tra quelle proposte e di scrivere il proprio nome nell'apposito riqua-

dro. 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 sull'uccellino al centro si accede alla guida di navigazione in formato pdf. Per uscire dal programma si clicca la nuvoletta «Esci» in alto a destra.



Menu

Dopo aver selezionato il proprio contrassegno nel login e cliccato «Vai», si accede al menu principale. Il Bosco del Tempo, in cui vivono 8 simpatici animaletti, è l'ambiente in cui il bambino seleziona i giochi che, al passaggio del mouse sui personaggi, vengono nominati dal simpatico Giacomino.

I giochi

1. Lino, fotografo pasticcione!
2. Nella tana di Pepe
3. Susy, l'ape dolce come il miele
4. Lucien, il mio amico spinoso!
5. Jimmy e la famiglia Volpini
6. Nella grotta di Popoff
7. L'ingegner Pat
8. Herbie, la puzzolina vanitosa



Dov'ero rimasto?

Un clic sulla freccia a spirale riapre la prima videata dell'ultimo gioco svolto nel livello facile.



Colora tu!

Cliccando sull'icona della tavolozza si accede a una sezione con moltissimi disegni da colorare e da stampare. Qui si intinge il pennello virtuale nei barattoli di colore per ottenere dei piccoli «quadri» dipinti, di stile e argomento diversi, in base ai gusti personali del bambino. Per scorrere le videate si usano le frecce di scorrimento, ma per accedere a una particolare videata si può scrivere il numero nel campo sinistro del contavideate e premere «Invio».



Il forziere

Se i giochi sono stati svolti tutti, al clic su questa icona si visualizza l'animazione del finale della storia, con la narrazione degli ultimi eventi.

Giacomino è felice di aver salvato il grande albero e la propria cassetta-oro a cucù e che nel Bosco del Tempo sia tornata la tranquillità. 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.



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

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Esci dal software sì/no Seleziona utente Elimina utente	s/n Frecche avanti/indietro Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Ultimo svolto Attestato	Ctrl + u Ctrl + a
<i>Esercizio Colora Tu!</i>	
Scorri videata Annulla Annulla solo ultimo colore inserito	Ctrl + Frecche avanti/indietro Ctrl + a Tasto destro del mouse

Le attività

Proposte sotto forma di veri e propri videogiochi articolati su più livelli di difficoltà con tempo e tentativi a scalare, le singole attività stimoleranno azioni correlate a diversi obiettivi specifici, in particolare la comprensione del lessico relativo al tempo, la capacità di orientarsi nella settimana, nei mesi, nelle stagioni e nell'anno. La possibilità di aiutare il protagonista Giacomino a ricostruire la sua cassetta-orologio a cucù e di salvare il grande albero, rappresenterà un ulteriore elemento motivante per i piccoli giocatori.



1. Lino, fotografo pasticcione!

Obiettivi

La prima acquisizione del bambino rispetto allo scorrere del tempo è la successione degli eventi: cosa succede prima e cosa succede dopo. Lavorare, quindi, sulla successione degli eventi rinforza tale competenza e ne stimola la riflessione.

Situazione motivante

Che sbadato! Il picchio Lino ha sparpagliato tutte le sue fotografie! Vuoi aiutarlo riordinando correttamente le sequenze?



Scopo e modalità del gioco

In questa sezione vengono proposte sequenze con due, tre o quattro vignette. Tutti gli eventi raffigurati sono legati tra loro da una relazione temporale: ciò che succede prima e ciò che succede dopo.

Compito del bambino sarà quello di ordinare le sequenze e cliccare infine il pulsante di controllo OK. Se il riordino è avvenuto correttamente ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile le sequenze da riordinare sono composte da due elementi, nel livello medio da tre e nel livello difficile da quattro.



2. Nella tana di Pepe

Obiettivi

La corretta percezione dello scorrere del tempo e la sua gestione sono abilità molto importanti nello sviluppo del bambino. Questa attività è dunque pensata per aiutare i piccoli a riflettere sui tempi necessari per le attività della giornata e ad acquisire una migliore percezione dell'utilizzo del tempo e del suo valore.

Situazione motivante

Che tipo simpatico lo scoiattolino Pepe! Peccato che abbia un po' di problemi con la gestione del tempo...

Scopo e modalità del gioco

In questa sezione vengono proposte alcune vignette in cui sono rappresentate delle situazioni familiari al bambino. I protagonisti delle scenette illustrate utilizzano le espressioni «È presto» o «È tardi».

Compito del bambino sarà quello di cliccare sugli altoparlanti, ascoltare la descrizione delle vignette, poi sentire quello che dice lo scoiattolo Pepe e cliccare sulla vignetta giusta.





Se l'abbinamento è avvenuto correttamente ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile vengono proposte due vignette.

Nel livello medio vengono proposte tre vignette.

Nel livello difficile vengono proposte quattro vignette.



3. Susy, l'ape dolce come il miele

Obiettivi

Questo gioco, che presenta illustrazioni divertenti e familiari, mira a spiegare ai bambini il significato e la varietà delle parole riferite al tempo (stamattina, sempre, per le lunghe, appena in tempo, ecc.).

Situazione motivante

Che dolce Susy, la piccola ape! Entriamo nel favo in cui vive e aiutiamola a capire quali espressioni riferite al tempo bisogna utilizzare nelle diverse occasioni!

Scopo e modalità del gioco

Attraverso divertenti illustrazioni vengono proposte alcune situazioni reali, quotidiane e familiari, legate alle espressioni di tempo più utilizzate.

Compito del bambino è cliccare sull'altoparlante, ascoltare con attenzione quello che viene detto a descrizione della situazione e cliccare poi sulla vignetta giusta!

Se l'abbinamento è avvenuto correttamente ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile vengono proposte due vignette.

Nel livello medio vengono proposte tre vignette.

Nel livello difficile vengono proposte quattro vignette.







4. Lucien, il mio amico spinoso!

Obiettivi

Questo gioco è finalizzato a far riflettere il bambino sulle azioni che si ripetono, in successione, tutti i giorni: alla mattina, al pomeriggio e alla sera.

Situazione motivante

Ogni giorno il piccolo riccio Lucien fa un sacco di cose divertenti, ma tu... cosa fai?

Scopo e modalità del gioco

Il bambino deve scegliere tra le immagini proposte quelle che si svolgono normalmente al mattino, al pomeriggio e alla sera.





Una volta trovate le immagini giuste si deve cliccare il pulsante di controllo OK. Se l'abbinamento è avvenuto correttamente ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile bisogna trovare l'immagine corretta per ogni momento del giorno.

Nel livello medio bisogna trovare le due immagini corrette per ogni momento del giorno.

Nel livello difficile bisogna trovare le tre immagini corrette per ogni momento del giorno.



5. Jimmy e la famiglia Volpini

Obiettivi

Attraverso questo gioco, in cui vengono presentate le settimanette dei componenti della famiglia Volpini, il bambino impara la successione dei giorni della settimana e può provare a confrontare la propria routine con quella dei tre simpatici personaggi.

Situazione motivante

Cosa fanno Jimmy, mamma e papà Volpini durante la settimana? Proviamo a ricostruire le loro attività giorno per giorno!

Scopo e modalità del gioco

Il bambino deve ascoltare l'audio associato a ogni giornata e poi abbinarvi l'immagine corretta tra quelle proposte. Una volta collocate le immagini giuste per ogni giorno della settimana si deve cliccare il pulsante di controllo OK.

Se l'abbinamento è avvenuto correttamente ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.



Nel livello facile bisogna trascinare l'immagine corretta per ogni giorno della settimana.

Nel livello medio bisogna trascinare l'immagine corretta per ogni giorno della settimana, facendo attenzione ai tre distrattori.

Nel livello difficile bisogna trascinare l'immagine corretta per ogni giorno della settimana, facendo attenzione ai sette distrattori.



6. Nella grotta di Popoff

Obiettivi

Ambientato nella grotta dei pipistrellini, questo gioco aiuta a imparare i nomi dei mesi e la loro successione e consente di riflettere su alcune loro caratteristiche particolari.

Situazione motivante

Che paura la grotta dei pipistrelli! ...ma no, non c'è alcun pericolo! È il piccolo Popoff con i suoi fratellini che stanno cercando di imparare il nome dei dodici mesi!



Scopo e modalità del gioco

Il bambino deve collegare a ogni mese la caratteristica o l'evento corretto. Se il bambino non sa ancora leggere, è possibile ascoltare il pipistrellino che pronuncia il nome del mese corrispondente.

Se l'abbinamento è andato a buon fine ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile bisogna abbinare ogni mese a una caratteristica.

Nel livello medio bisogna abbinare ogni mese a una caratteristica; il gioco deve essere svolto entro un certo numero di secondi.

Nel livello difficile bisogna abbinare ogni mese a una caratteristica; il gioco deve essere svolto entro un certo numero di secondi.





7. L'ingegner Pat

Obiettivi

Attraverso questo gioco, il bambino conoscerà le quattro stagioni e imparerà le loro caratteristiche principali.

Situazione motivante

L'ingegner Pat sta costruendo una diga sul torrente, ma mancano ancora alcuni tasselli... aiutiamolo a finire il lavoro inserendo gli elementi corretti!

Scopo e modalità del gioco

Scopo del gioco è attribuire correttamente ogni caratteristica alla stagione giusta, indicata da un simbolino: il pupazzo di neve per





l'inverno, i fiori per la primavera, il sole per l'estate e l'ombrello per l'autunno.

Se l'attribuzione è corretta ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile bisogna abbinare ogni capo d'abbigliamento alla stagione giusta.

Nel livello medio bisogna abbinare ogni alimento alla stagione giusta.

Nel livello difficile bisogna abbinare ogni azione o attività alla stagione giusta.



8. Herbie, la puzzolina vanitosa

Obiettivi

Questo gioco, strutturato a indovinello, è finalizzato a rendere più familiari al bambino le diverse caratteristiche che sono tipiche di ogni stagione (tempo meteorologico, abbigliamento, alimenti, attività, eventi, ecc.).

Situazione motivante

La puzzolina Herbie, oltre a essere molto vanitosa, si diverte sottoponendo a tutti i suoi amici un sacco di divertenti indovinelli. Ce la faremo a risolverli?

Scopo e modalità del gioco

Scopo del gioco è rispondere correttamente agli indovinelli proposti dalla puzzolina, indovinelli che riguardano le stagioni e le loro caratteristiche.

Se la risposta — che consiste nella selezione della stagione corretta — è giusta ci sarà il passaggio alla videata o al livello successivo, in caso d'errore verrà invece scalata una possibilità.

Nel livello facile bisogna scegliere la stagione giusta per rispondere correttamente all'indovinello proposto.

Nel livello medio bisogna scegliere la stagione giusta per rispondere correttamente all'indovinello proposto; il gioco deve essere svolto entro un certo numero di secondi.

Nel livello difficile bisogna scegliere la stagione giusta per rispondere correttamente all'indovinello proposto; il gioco deve essere svolto entro un certo numero di secondi.



